

Indice

Introduzione	3
Fair-Play	3
Basi di Gioco	4
IG & FG	4
I Cartellini	5
I Personaggi	8
Caratteristiche	8
Punti Abilità (PAB)	9
Punti Ferita (PF)	9
Sanguinamento & Morte	10
Inerme	10
PE & PS	10
Intervallo & Riposo	11
Valuta di Gioco	11
Oggetti Magici, invocazioni e rune	11
Sortilegi & Formula	12
Chiamate	13
Chiamate di Effetto Durature	13
Chiamate di Effetto Istantanee	15
Descrittori	15
Moltiplicatori	16
Nature	16
Altre Chiamate	16
Resistenza al Danno (RD)	17
Combattimento	17
Armi	17
Scudi	18
Armature	18
Segnalazioni	19
Azioni Interpretative	20
Abilità	20
Tag	22
Lista delle Abilità	24
COMBATTENTE – ARMI MEDIE&CORTE	26
COMBATTENTE – ARMI A 2 MANI	28
COMBATTENTE – ARMI DA FUOCO	29
COMBATTENTE – ARMI DA TIRO	31
COMBATTENTE – ARMATURE	33
COMBATTENTE – SCUDI	35
UTILITÀ – DESTREZZA	37
UTILITÀ – FORZA	41
UTILITÀ – PERCEZIONE	44
UTILITÀ – MENTE	47

BARDO - CANTORE	49
BARDO - MENTALISTA	53
GUARITORE – CERUSICO	56
GUARITORE – MISTICO	60
MAGO - GENERICO	64
MAGO - ACQUA	67
MAGO - ARIA	71
MAGO - BUIO	75
MAGO - FUOCO	80
MAGO - LUCE	84
MAGO - TERRA	88
SACERDOTE - GENERICO	92
SACERDOTE - ACRON	95
SACERDOTE – ALENORE	99
SACERDOTE - ELADIEL	103
SACERDOTE - GALTEA	106
SACERDOTE - IDERAN	109
SACERDOTE - KENTHAR	113
SACERDOTE - NAMARIS	116
SACERDOTE - RALEOS	120
SACERDOTE - VORNAT	123
CREAZIONE – ARTIGIANO	126
CREAZIONE – FABBRO	128
FORGIA ARMI / STRUMENTI	128
FORGIA ARMATURA / SCUDI	129
CREAZIONE – ALCHEMISTA	132
CREAZIONE – INGEGNERE	134
MISTICO – RITUALISMO	137
Abilità Territoriali & Razze	140
Abilità Territoriali	140
Razze Comuni	141
Razze Potenti	143
Abilità Segrete	146
Specializzazioni	147
APPENDICE A – Funzionamento Alchimia e Reagenti	166
APPENDICE B – Le Meraviglie Ingegneristiche	172
APPENDICE C – Le Basi del Ritualismo	175
APPENDICE D – Mercato & Mercato Nero	181
APPENDICE E – Regole da Taverna	182
APPENDICE F – Punti Infraevento	183
Gestione della Baronia	188
CHANGE LOG	193

Introduzione

■ **Benvenuto Giocatore!**

Questa è la Guida Ufficiale al Regolamento della Campagna di Gioco di Ruolo dal Vivo di *Cronache della Rinascita* per l'anno 2019.

Se ti avvicini al mondo del LARP (Live Action Role Play) per la prima volta, ti invitiamo a consultare il nostro **Forum** alla sezione *TUTORING*, dove potrai trovare tutte le informazioni utili per creare il tuo **Personaggio**, esplorare la nostra Ambientazione e comprendere le basilari meccaniche Associative.

Vieni a trovarci su:

■ **Fair-Play**

■ Questo regolamento si fonda sul concetto fondamentale del Fair-Play, o “gioco pulito”. Si esortano tutti i giocatori a evitare di imbrogliare in qualsiasi campo, dal regolamento alla narrazione. In particolare, si tengano sempre a mente i seguenti concetti:

- **Interpreta sempre a tuo svantaggio.**
Se non ricordi di avere un'abilità, se non ricordi il suo funzionamento, se non sai come interpretare una chiamata o per quanto tempo o in altri casi simili, interpreta sempre a tuo svantaggio e mai viceversa.
- **Non interrompere il gioco.**
In caso di motivi quali dubbi sul regolamento, percezione, constatazione di imbroglio da parte di un socio, contatta un arbitro il prima possibile, senza interrompere il gioco degli altri. Questi provvederà ad effettuare le dovute verifiche del caso. Diatribe sul regolamento che interromperanno, senza seria motivazione, il gioco di tutti, potranno essere sanzionate.
- **Raleos vede i bari.**
Tenete sempre presente che Narratori ed Arbitri, sono presenti nel loro ruolo, col fine di far divertire tutti i partecipanti ad un evento. Imbrogliare sul regolamento e sulla narrazione, oltre che inutile, è dannoso per i giocatori che vi stanno attorno e per il vostro giocato stesso. Come scritto precedentemente: ogni tipo di imbroglio sarà adeguatamente segnalato e sanzionato.

Piuttosto, vi esortiamo a segnalarci eventuali problematiche che potrebbero sorgere durante un evento, in modo da migliorarci tutti assieme.

Basi di Gioco

Prima di immergerti nella lettura del Regolamento, ti invitiamo a prestare attenzione al principio cardine della nostra Associazione:

Non è il Regolamento a caratterizzare il tuo Personaggio, sei TU!

Il Regolamento è uno strumento senza dubbio essenziale per indirizzare il tuo Personaggio verso una specifica competenza, ma senza la tua capacità di immedesimazione e in mancanza di entusiasmo verso il Gioco di Ruolo dal Vivo, l'esperienza ludica che ti proponiamo ne risentirà grandemente. Afferra le tue armi, lancia i tuoi Sortilegi e addentrati nello straordinario e misterioso mondo di Cronache della Rinascita!

Quello che devi cercare di fare, al meglio delle tue possibilità, è immedesimarti nel tuo Personaggio: dovrai imparare a reagire e pensare come lui, interpretare le sue conoscenze e le sue parole. Durante i nostri Eventi potrai combattere, risolvere enigmi, portare avanti alleanze, intrecci narrativi e vendette. Ma sarai tu a tracciare il tuo destino, forte di un'Ambientazione tanto estesa quanto aperta alle nuove idee.

Tutti coloro che partecipano a un LARP, in forma di PG (Personaggi), PNG (Personaggi non Giocanti) o Staff, lo fanno perché si divertono. La prima regola del LARP è dunque il **buonsenso**: fai quello che ti fa divertire, e che non danneggia il divertimento degli altri.

Per tutelare il divertimento di tutti, *Cronache della Rinascita* ha stabilito un pool di sanzioni e richiami per chi, in mancanza di buonsenso, infrange il Regolamento, ruba o danneggia cose che non gli appartengono, insulta gli altri Giocatori (ma non i Personaggi, nei limiti della decenza) e, più in generale, contribuisce a creare un ambiente di Gioco che non sia sereno e divertente per tutti.

- I Narratori possono comminare sanzioni al Personaggio.
- Gli Arbitri possono comminare sanzioni al Personaggio e al Giocatore (nei casi più gravi).

Le sanzioni al Giocatore possono andare dal richiamo verbale, alla perdita dei benefici in PAB dell'Evento, fino all'allontanamento dal Gioco per la giornata in corso o per un periodo più lungo.

IG & FG

La dicitura **IG (In Gioco)**, è utilizzata per identificare luoghi, situazioni, fatti strettamente legati al continuum della Campagna di Gioco e tutto ciò che il tuo Personaggio si troverà a dover compiere (come lanciare un Sortilegio, discutere di politica, catturare un fuggiasco, etc.).

La dicitura **FG (Fuori Gioco)**, è utilizzata per identificare luoghi, situazioni e fatti non strettamente collegati al continuum di Campagna (il bar vicino alla location, le segnalazioni di *Invisibilità*, l'atto di parlare con un Arbitro di dubbi sul Regolamento, etc.).

I Cartellini

I cartellini sono biglietti cartacei che indicano in modo univoco le proprietà di un determinato oggetto o di un determinato punto di interesse (ad esempio una porta).

Quando si vede un Cartellino, qualora sia richiesta una specifica abilità per decodificarlo, se in possesso della stessa è possibile aprirlo e leggerne il contenuto, altrimenti sarà unicamente possibile conoscerne l'aspetto esteriore.

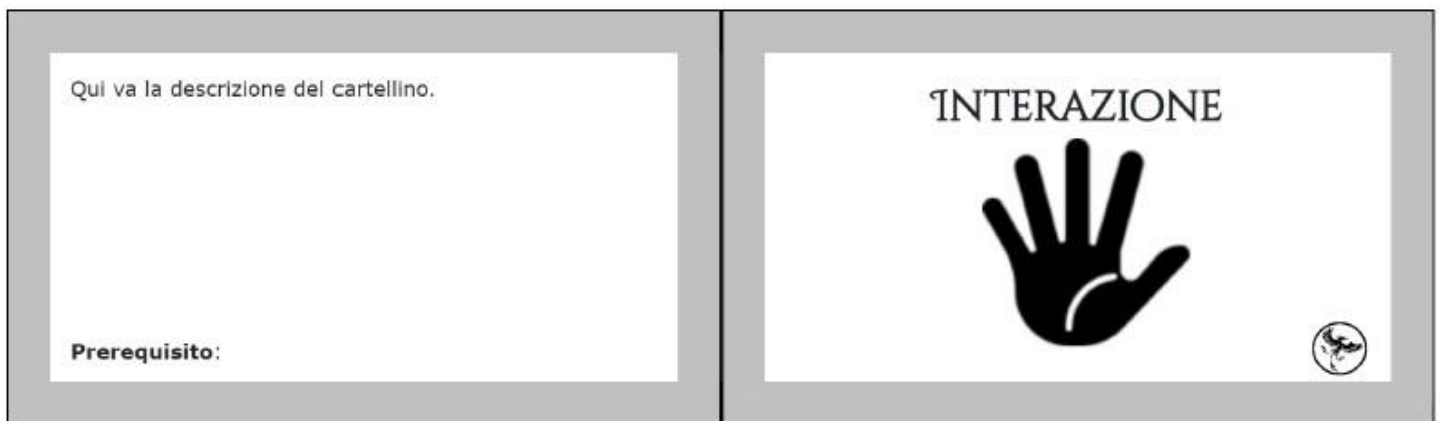
Se non si è in possesso dell'Abilità specifica per la decodifica di un determinato Cartellino, bisogna posarlo nella posizione originaria e ignorarlo (tranne nel caso di Trappole, vedi sotto Cartellino Interazione)

Cartellino Interazione

Questi Cartellini possono essere trovati in prossimità di un elemento presente in Gioco (come una porta, un cassetto, un albero, etc.) ed indicano un punto di interesse con il quale è possibile interagire. La maggior parte dei Cartellini Interazione richiede una specifica Abilità per la decodifica. Esempi di Cartellini Interazione:

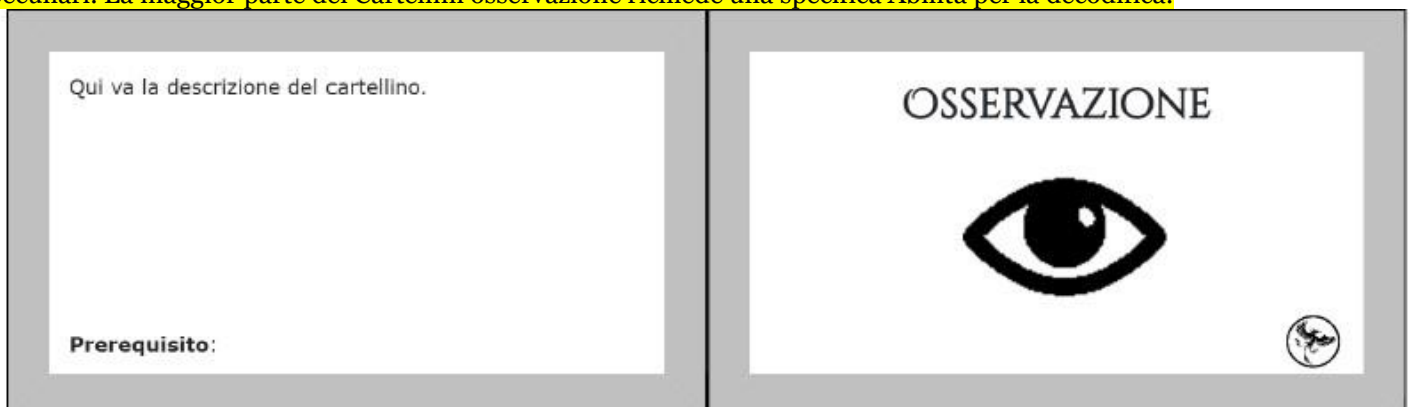
- Trappole
- Serrature
- Sigilli magici

Nel caso in cui sia un cartellino che richiede l'abilità Disattivare Trappole, se non si possiede alcun cerchio dell'abilità è necessario aprire in ogni caso il cartellino e leggerne il contenuto. È tuttavia possibile rimetterlo in posizione (senza disarmarlo) se si ha un cerchio inferiore al livello richiesto dal cartellino. In questo caso la trappola sarà ancora funzionante, ma non ne si potrà leggere il contenuto.



Cartellino Osservazione e Conoscenza

Questi Cartellini possono essere trovati in prossimità di un elemento presente in Gioco che presenta caratteristiche peculiari. La maggior parte dei Cartellini osservazione richiede una specifica Abilità per la decodifica.



Cartellino Tracce

Questi Cartellini possono essere trovati sul terreno. Indicano la presenza di tracce visibili, che potranno essere decodificate unicamente dall'*Abilità Seguire/Nascondere Tracce*.

Qui va la descrizione del cartellino. Prerequisito:	TRACCE  
---	---

Cartellino Alchimia

Questi Cartellini rappresentano il risultato delle Abilità di creazione alchemica. Essi vengono usati per creazioni di Pozioni, Unguenti, Bombe e Veleni. Essi sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'Oggetto creato (ad esempio una fiala o una bottiglietta contenente del liquido, la bomba da lanciare). Riportano, oltre al nome, una scadenza oltre la quale l'oggetto non sarà utilizzabile. L'effetto sarà contenuto all'interno, e sarà identificabile solo con un'abilità di creazione alchemica (Emulsionare o Pirotecnica)

Attenzione! Quando l'oggetto in questione esaurisce le sue cariche o scade, il cartellino deve essere strappato. Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento.

Qui va la descrizione del cartellino. Prerequisito: <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Scadenza 01/01/2000</td> <td style="width: 50%;">Codice E30-A-1</td> </tr> </table>	Scadenza 01/01/2000	Codice E30-A-1	ALCHIMIA Nome  
Scadenza 01/01/2000	Codice E30-A-1		

Cartellino Artificio

Questi Cartellini rappresentano il risultato delle abilità di creazione non legate ad Alchimica, come ad esempio Ingegneria, Forgia e altre. Essi sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'Oggetto creato (ad esempio la meraviglia ingegneristica cerata, l'arma su cui sia stata applicata la miglioria). Riportano, oltre al nome, una scadenza oltre la quale l'oggetto non sarà utilizzabile. L'effetto sarà contenuto all'interno, e sarà identificabile solo con un'abilità apposita.

Qui va la descrizione del cartellino. Prerequisito: <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Scadenza 01/01/2000</td> <td style="width: 50%;">Codice E30-A-1</td> </tr> </table>	Scadenza 01/01/2000	Codice E30-A-1	ARTIFICIO Nome  
Scadenza 01/01/2000	Codice E30-A-1		

Cartellino Reagente

Questi Cartellini sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica di un Reagente. Riportano, oltre al nome e alla descrizione, un codice oggetto, una scadenza, il numero di dosi, la via alchemica, la divinità e l'elemento a cui sono legati

Attenzione! Quando si utilizza un Reagente, il Cartellino Reagente deve essere strappato. Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento.

Dosi	1
Elemento	Fuoco
Via	Sublimazione
Fede	Kenthar
Scadenza	01/01/2000
Codice	E30-A-1

REAGENTE

Nome




Cartellino Oggetto

Questi Cartellini sono validi solo se legati alla rappresentazione fisica dell'oggetto indicato nel Cartellino. Riportano, oltre al nome e alla descrizione, un codice oggetto, un codice valore (che può essere utilizzato da chi ha l'Abilità *Conoscenza Valore*), un codice Falsi (che può essere utilizzato da chi ha l'Abilità *Conoscenza Falsi*) e un eventuale requisito per poter essere aperto. All'interno del cartellino verranno elencate le proprietà dell'Oggetto (se ne possiede, che siano magiche o meno). Se possiede capacità, l'oggetto avrà segnato anche una scadenza oltre al quale esse smettono di funzionare.

Attenzione! Se la rappresentazione fisica è dell'Associazione, va restituita al Magazzino a fine Evento. È necessario quindi munirsi, per gli Eventi successivi, di un oggetto personale che rappresenti adeguatamente l'oggetto descritto nel Cartellino.

Qui va la descrizione del cartellino.

Prerequisito:

Scadenza	01/01/2000	Codice	E30-A-1
Valore		Falso	

OGGETTO

Nome




Cartellino Furto

I Cartellini Furto sono Cartellini adesivi particolari, che possono essere applicati su un oggetto di un altro Giocatore per simularne il furto. Essere visti con in mano il *Cartellino Furto* o mentre lo si attacca significa, in Gioco, essere colti con le "mani nel sacco". Rendersi conto di avere un Oggetto con un Cartellino Furto correttamente applicato significa, in Gioco, essersi resi conto della già avvenuta sparizione di quell'Oggetto. Qualunque Personaggio veda un Cartellino Furto correttamente applicato ad un Cartellino Oggetto o a un contenitore è tenuto a avvisare FG sia il Giocatore proprietario dell'oggetto e un Narratore.

La rappresentazione fisica dovrà essere consegnata solo nel caso in cui sia di proprietà dell'Associazione. Per maggiori dettagli, vedi l'Abilità *Furto* nella Specializzazione *Via del Furfante*.

I Cartellini Furto devono essere portati dal giocatore e possono avere varia forma e dimensione. L'importante è che soddisfino questi prerequisiti:

-Non essere trasparenti.

-Avere una dimensione di 2cmx3cm oppure con diametro di 2.5cm.

-Rechino la scritta "Furto" con un simbolo riconoscibile (anche le iniziali del giocatore o del personaggio, ad esempio).

I Personaggi

I personaggi sono i veri protagonisti del gioco. Sono coloro che determinano l'andamento delle campagne e delle trame in corso e decidono il futuro dell'intera ambientazione.

Ogni personaggio è definito da una serie di cose:

- Background
- Caratteristiche
- PAB
- PF
- Abilità
- Specializzazioni

Il **Background** è la storia del personaggio. Chi è? Cosa ha fatto prima di iniziare la sua carriera di eroe? Cosa l'ha portato a intraprendere questa strada? Un buon background racchiude in poche righe l'inizio di quella che è la storia del personaggio che verrà poi dipanata nel corso degli eventi. Tale storia può essere usata dai Tramisti per costruire storie personali attorno al personaggio.

Le **Caratteristiche** sono le informazioni basilari che definiscono il personaggio. Dove vive, che divinità prega, che legame ha con gli elementi, ecc. Esse possono essere modificate dalle Abilità che il personaggio ottiene. Vengono definite meglio nel capitolo *Caratteristiche*.

I **PAB** sono i Punti Abilità che vengono acquisiti giocando (e collaborando) e possono essere usati per “comprare” le Abilità al proprio personaggio. Vengono definiti meglio nel capitolo *Punti Abilità (PAB)*.

I **PF** sono i punti ferita. Rappresentano la fisicità e la resistenza del nostro personaggio. Vengono definiti meglio nel capitolo *Punti Ferita (PF)*.

Le **Abilità** rappresentano quello che il nostro personaggio sa fare e ognuna di loro definisce un aspetto singolare del nostro personaggio. Le Abilità vengono “comprate” con i PAB e rappresentano il crescere dell'esperienza del personaggio. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità*.

Le **Specializzazioni** rappresentano l'apice dell'addestramento e della crescita di un personaggio. Esse ci definiscono la strada che il personaggio ha deciso di intraprendere dettagliando meglio le scelte e rafforzandone l'unicità. Vengono definite meglio nel capitolo *Specializzazioni*.

Caratteristiche

Ogni Personaggio è definito da determinate caratteristiche:

- Razza
- Fede
- Affinità Elementale
- Regione di appartenenza
- Destrezza
- Forza

La **Razza** indica a quale razza (e talvolta sotta-razza) il personaggio appartiene. Essa può appartenere alla lista delle razze semplici o a quella delle razze potenti. Ogni razza (a parte l'Umano) possiede dei prerequisiti estetici ai quali bisogna sottostare per poter giocare il personaggio. Nel caso delle Razze Potenti è richiesto l'invio di una foto del giocatore con il trucco e il costume che si vuole utilizzare per avere una risposta immediata sulla fattibilità o meno. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità Territoriali & Razze*.

La **Fede** indica a quale dei 9 dei il personaggio è legato. Questo è un vero e proprio legame mistico che, alla morte del personaggio, fa sì che l'anima raggiunga i paradisi della divinità venerata. Scegliere una divinità non è una cosa semplice né deve essere una scelta presa alla leggera. Spezzare il legame con la propria divinità patrona e crearne uno con una nuova è tutt'altro che semplice e diretto. Difficilmente, inoltre, un personaggio non venererà alcuna divinità in quanto è risaputo che le anime dei senza dei finiscono negli inferni del dio Kenthar.

L'**Affinità Elementale**, a differenza della Fede, è un concetto più materiale e indica a quale dei 6 elementi il personaggio è fisicamente (e mentalmente) più vicino. Questo legame permette di usare la magia arcana dell'elemento a cui si è affini ma esso influenza anche il comportamento del personaggio. A seconda dell'elemento, infatti, il carattere di un individuo cambia:

- Un affine al fuoco sarà più impetuoso, avrà sentimenti più forti e li paleserà più facilmente.
- Un affine all'acqua avrà un comportamento più mite e razionale. Oppure avrà il carattere del mare in tempesta.
- Un affine alla terra sarà lento nelle decisioni. Pondererà attentamente sulle scelte prima di prenderle.
- Un affine all'aria avrà un approccio leggero alla vita. Sarà curioso e cambierà idea facilmente adattandosi a quello che gli succede intorno.
- Un affine al buio prediligerà la solitudine e il silenzio. Difficilmente avrà fiducia verso il prossimo.
- Un affine alla luce sarà un amante della vita. Darà fiducia e amicizia agli altri ma odierà le menzogne e i sotterfugi.

La **Regione di Appartenenza** definisce dove il personaggio vive e a chi ha giurato la sua fedeltà. Essa da accesso alle Trame di Regno, al Forum di fazione, al mercato e all'Abilità specifica del regno scelto. Vengono definite meglio nel capitolo *Abilità Territoriali & Razze*.

La **Destrezza** rappresenta l'agilità fisica del personaggio. Maggiore è la destrezza, con più facilità ci si libererà dalle costrizioni o si effettueranno azioni narrative che necessitano di agilità per essere compiute. Un personaggio parte con Destrezza 1. Essa può essere aumentata tramite determinate abilità.

La **Forza** rappresenta la potenza fisica del personaggio. Maggiore è la forza, con più facilità si potrà bloccare altri personaggi, liberarsi dalla loro presa, o si effettuare azioni narrative che necessitano di forza fisica per essere compiute. Un personaggio parte con Forza 1. Essa può essere aumentata tramite determinate abilità.

Punti Abilità (PAB)

Ogni Personaggio inizia con **100 PAB**, che può utilizzare per acquisire delle Abilità.

Ogni Giocatore guadagna **3 PAB** per giornata di Gioco, di cui **1 al Giocatore** e **2 al Personaggio** giocato durante l'Evento. I PAB al Giocatore permangono alla morte del Personaggio giocato, mentre quelli al Personaggio non possono essere riutilizzati.

Ogni Personaggio può avere un massimo di 500 pab spesi tra le abilità descritte in questo Regolamento. Esulano da questo massimale le abilità segrete.

Anche le collaborazioni extra-Evento (scrittura di Trame, realizzazione di prop, montaggio, smontaggio, etc.) sono retribuite in PAB al Giocatore, in base al tempo ed eventualmente al denaro impiegato.

Alla sezione *Tutoring* del *Forum*, troverete maggiori informazioni sulla gestione dei PAB e sui Personaggi giocabili.

Punti Ferita (PF)

Ogni Personaggio possiede una certa resistenza ai Danni, determinata dai suoi Punti Ferita (PF).

I Punti Ferita sono **alocalzionali**: questo significa che un Personaggio può subire un numero di ferite pari al suo numero di PF, indipendentemente da dove viene colpito.

Ogni Personaggio ottiene in Creazione **2 Punti Ferita**, incrementabili acquisendo particolari Abilità o lanciando specifici Sortilegi.

Sanguinamento & Morte

Quando il Personaggio è sconfitto, cioè arriva a 0 PF, entra in Stato di **Sanguinamento** per **10 minuti**.

Un Personaggio in questo stato deve sdraiarsi a terra e simulare la parziale perdita di coscienza: è vagamente cosciente dell'ambiente che lo circonda. Percepisce la presenza o meno di altre persone o creature in maniera sfocata. Non comprende cosa gli viene detto, non quindi alzarsi, camminare, attaccare, urlare, usare Abilità e deve ignorare quanto accade intorno (a parte la presenza o meno di altri individui).

Un PG/PNG in sanguinamento può essere ancora bersaglio di chiamate (di danno o effetto)

Al termine dei 10 minuti di Sanguinamento, se non guarito, il Personaggio **muore definitivamente**.

Inerme

Un Personaggio è considerato Inerme quando:

- È legato/imbavagliato o trattenuto con un punteggio di *Forza* superiore al proprio. In generale, un Personaggio è considerato Inerme quando non è in grado di muoversi.
- È Bersaglio di Chiamate di Effetto Durature, ad eccezione di BERSERK, STRIKE DOWN, FEAR, REPEL e DOMINATION.
- È in Stato di *Sanguinamento*.

Quando un Personaggio è Inerme **non può attaccare, parare o usare Abilità** (alcune eccezioni, come l'Abilità *Destrezza*, possono essere utilizzate anche quando si è Inermi a causa di vincoli fisici come corde, bavagli, etc.).

PE & PS

Al TIME IN, ogni Personaggio possiede **10 Punti Energia (PE)** e **10 Punti Speciali (PS)**.

PE I **PE** indicano la quantità di energia che ogni Personaggio può utilizzare ad ogni *Intervallo*.
I PE si ricaricano ad ogni *Riposo*.

PS I **PS** indicano la quantità di energia giornaliera che ogni Personaggio può utilizzare a giornata di Gioco.
I PS si ricaricano ogni giorno all'alba (ore 06:00 circa).

Una volta che il Personaggio ha speso tutti i propri PE (10), non può più utilizzare alcuna Abilità che ne richieda l'utilizzo: per farlo, dovrà attendere l'inizio di un nuovo *Intervallo*.

Alcune Abilità necessitano dell'utilizzo di PS: si tratta di Abilità particolarmente potenti/utili che scalano il massimale di PS accessibili al Personaggio per il resto della giornata di Gioco.

Una volta che un PG ha terminato i propri PS, non avrà modo, se non tramite eccezioni narrative, di recuperarne, ma continuerà a recuperare il proprio massimale di PE (10) al verificarsi delle condizioni descritte nel capitolo *Intervallo&Riposo*.

Se un PG o PNG è sotto l'effetto di una qualunque chiamata effetto, non potrà spendere PE/PS per tutta la durata dell'effetto subito.

FORZA DI VOLONTÀ

Con la meccanica generale **Forza di Volontà**, in qualsiasi momento, il Personaggio può utilizzare **1 PS** per recuperare il proprio massimale di PE. **Forza di Volontà** può essere usato solo una volta a *Intervallo*.

Per utilizzare questa meccanica è necessario alzare un braccio con il pugno chiuso verso il cielo e mantenere la posizione per 10 secondi, senza attaccare, subire danni e/o effetti o usare Abilità.

Intervallo & Riposo

■ È definito *Intervallo* quel lasso di tempo (personale) che intercorre tra un *Riposo* e l'altro. Durante un *Intervallo*, un PG ha a disposizione **10 PE e tutti i PS non ancora spesi durante la giornata di gioco**.

Il *Riposo* è un lasso di tempo di **10 minuti** (tranne eccezioni narrative) durante i quali un PG non utilizza Abilità durature o istantanee che consumano PE o PS, non subisce o sta ancora subendo chiamate di Effetto o di Danno e non combatte.

Durante il *Riposo* un PG ricarica i suoi PE fino al massimale (10) e i suoi PA (a meno di aver subito una chiamata CRUSH non curata). Il *Riposo* e la ricarica **sono impliciti** e non hanno bisogno di alcuna segnalazione.

NOTA: è possibile utilizzare un segnatempo IG per calcolare il tempo.

Valuta di Gioco

■ Come nel mondo reale, anche nei mondi immaginari la civilizzazione ha portato l'uso della moneta a soppiantare il baratto. In Elemiri vengono usate delle monete in materiale diverso di tre tagli diversi sia per gli scambi di tutti i giorni, sia per i grandi contratti commerciali.

Le monete sono tutte di metallo e si dividono in:

-Monete di Rame, il taglio più piccolo. Con esse solitamente ci si paga da bere o da mangiare in locanda.

-Monete d'Argento, il taglio intermedio. Una moneta d'argento vale 10 monete di rame. Con esse solitamente ci si paga un bene particolare, una nuova costruzione o grandi quantità di risorse.

-Monete d'Oro, il taglio più grande. Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento. Con esse solitamente ci si paga i beni di lusso e le concessioni più prestigiose.

Ogni giocatore ottiene 3 monete d'argento alla creazione del loro primo personaggio. È inoltre possibile acquistare un sacchetto di monete comunicandolo in segreteria (si può fare una sola volta a giocatore). Tutte le altre monete (come qualsiasi altra forma di ricchezza), va guadagnato durante i Live oppure tramite PI (vedere l'*Appendice F -Punti Infraevento*).

Oggetti Magici, invocazioni e rune

■ Durante il gioco sarà possibile entrare in possesso o interagire con oggetti dotati di abilità particolari, in grado di emulare abilità peculiari o di creare effetti unici. Alcuni di essi conferiranno il loro effetto semplicemente mantenendone il possesso o indossandolo, mentre altri richiederanno una specifica formula per attivarne il potere. In questo caso, il Giocatore dovrà recitare "Io Invoco il Potere di X", con X il nome dell'oggetto riportato sul cartellino oggetto.

Durante il gioco si può incappare in Personaggi in grado di apporre le Rune, marchi particolari dotati di enorme potere che vanno ad interagire con la trama stessa del mondo. Nel caso in cui si divenga bersaglio di una Runa, sul punto colpito apparirà un simbolo identificabile e leggibile solo grazie a specifiche abilità (vedi la lista delle abilità dell'albero "Mente").

■

Sortilegi & Formula

■ Per lanciare un Sortilegio è necessario avere almeno una mano libera, non è possibile parare, attaccare o correre, ma si può camminare a passo normale. Non si può lanciare Sortilegi o usare abilità a consumo di PE se si è sotto effetto di una qualsiasi chiamata a effetto ad eccezione di DOMINATION.

Non è possibile trattenere un sortilegio una volta terminata la formula, ma va scaricato immediatamente sul bersaglio o annullato.

Non è possibile lanciare sortilegi mentre si indossa alcuna armatura “mondana” (cioè non derivante da sortilegi o abilità). Effetti attivi lanciati una volta indossata un’armatura non andranno persi, ma rimarranno attivi in funzione del TAG dell’abilità da cui sono stati generati (vedi il capitolo “TAG”)

Per lanciare un Sortilegio in armatura è necessario possedere specifiche Abilità.

È sempre necessario scandire la Formula a voce udibile, recitandola con la giusta enfasi; una Formula sussurrata o pronunciata troppo velocemente vanifica il Sortilegio. Inoltre, il lancio della Formula deve durare almeno 5 secondi.

È necessario tenere una mano alzata o comunque ben visibile quando si pronuncia la Formula

Le seguenti Formule *codificate* valgono per TUTTI i Sortilegi dei Rami descritti:

MAGIA	VOCANDO [Elemento] IGNEM (Fuoco), LUCEM (Luce), TENEBRAE (Buio), TERRAM (Terra), AQUAM (Acqua), AEREM (Aria) + Formula + Chiamata FORMULA: <i>Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.</i>
PREGHIERA	IN NOMINE [Divinità] + Formula + Chiamata FORMULA: <i>Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.</i>
CANTO	VOX AEDUM + Formula + Chiamata FORMULA: <i>Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.</i>
GUARIGIONE	ANIMAM VOCO + Formula + Chiamata FORMULA: <i>Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura ché la diritta via era smarrita.</i>

Dopo aver adeguatamente recitato la Formula, va dichiarata la Chiamata prodotta del Sortilegio o, nel caso in cui questo non produca Chiamate, il nome del Sortilegio lanciato.

Se si viene interrotti (si subiscono in maniera efficace Danni/Effetti) durante il lancio, i PE/PS del Sortilegio non vengono consumati, ma è necessario ripetere il lancio del Sortilegio dall’inizio.

I Sortilegi hanno **quattro** possibili Bersagli, sempre segnalati nel testo del Sortilegio:

TOCCO	I Sortilegi a Tocco funzionano solo quando il Lanciatore tocca con almeno una mano libera il Bersaglio del Sortilegio.
PERSONALE	I Sortilegi Personali hanno il Lanciatore come Bersaglio (deve toccare sé stesso almeno con una mano libera, declamando a voce alta il nome del Sortilegio o l’Effetto da esso scaturito).
DISTANZA	I Sortilegi a Distanza hanno sempre una gittata di 10 metri e non possono mai essere veicolati da armi.
OGGETTO	Questi Sortilegi hanno sempre come Bersaglio un’arma, uno scudo o un’armatura e funzionano solo quando il Lanciatore tocca con almeno una mano libera l’Oggetto Bersaglio del Sortilegio.

■

Chiamate

Le Chiamate sono parole dal significato univoco, generalmente in Inglese, utilizzate per indicare un'azione che non è rappresentabile nella realtà, come un Danno Magico o un Effetto di manipolazione mentale. Alcune Chiamate possiedono un Descrittore, un Moltiplicatore ed una Natura, da dichiarare in quest'ordine.

DESCRITTORE	Indica le caratteristiche peculiari della Chiamata (irresistibilità, persistenza, etc.).
MOLTIPLICATORE	Indica la forza del Danno o la potenza della Chiamata di Effetto.
NATURA	Indica la fonte della Chiamata (Mondana, Magica, Elementale, etc.).

Esistono delle abilità in grado di aggiungere/modificare una singola parte di una chiamata (descrittore, moltiplicatore, natura). Qualora un'abilità dovesse fornire una chiamata di danno/effetto, essa è immutabile da altre abilità (se ad esempio un'abilità permette di dichiarare una chiamata THROUGH DOUBLE, non ne si potrà modificare né il descrittore, né il moltiplicatore, né la natura).

Chiamate di Effetto Durature

Ogni Chiamata di Effetto Duratura ha **due livelli di potenza** (Cerchi): il primo Cerchio dura **15 secondi**, mentre il secondo Cerchio dura **30 secondi**.

- Esiste un terzo Cerchio delle Chiamate di Effetto Durature, accessibile unicamente a Narratori e alcuni speciali tipi di Creature (PNG): questo Cerchio dura **45 secondi**.

Un Effetto veicolato da armi può essere parato con un'arma o uno scudo correttamente impugnati. Un Personaggio non può essere affetto da più di una Chiamata di Effetto Duratura: se si subisce una Chiamata di Effetto Duratura mentre si è già Bersaglio di un Effetto, la seconda Chiamata sovrascrive la prima se è di cerchio pari o maggiore. Nel caso di chiamate con i descrittori KEEP o REPEAT, una eventuale chiamata successiva senza tali descrittori sovrascriverebbe la chiamata precedente solo per la sua durata. Al termine di quella, la chiamata con i descrittori sopra citati torna ad avere effetto.

Es:

- Un bersaglio subisce la chiamata KEEP STUN.
- Successivamente il bersaglio subisce la chiamata PAIN 2. Essa sovrascrive la chiamata precedente per i 30 secondi della durata.
- Dopo 30 secondi torna ad avere effetto la chiamata KEEP STUN. Se per caso, in quei 30 secondi, il bersaglio subisce una chiamata HEALING AURA, l'effetto KEEP STUN torna ad essere attivo immediatamente.

Tutte le Chiamate di Effetto Durature, ad eccezione di DOMINATION, influenzano direttamente il corpo del Bersaglio.

Nota all'interpretazione: alcuni Effetti provocano, visivamente, condizioni simili. Per questo è essenziale simulare adeguatamente gli Effetti di seguito descritti, divertendosi e recitando al meglio delle proprie possibilità.

FEAR	Il Bersaglio fugge terrorizzato dalla fonte della Chiamata, non può più avvicinarsi a meno di 10 metri da essa e risulta impossibilitato ad attaccare. Non rende Inerme.
BERSERK	Il Bersaglio è in preda a una furia omicida. Attaccherà la persona più vicina ignorando la fonte della Chiamata . Non rende Inerme.
PARALYZE	Il Bersaglio è immobilizzato e non può muoversi né parlare anche se continua a vedere e sentire tutto quello che gli accade attorno. Rende Inerme.
STRIKE DOWN	Il Bersaglio cade a terra prono. In questa condizione è possibile attaccare o difendersi. Permane per la durata del Cerchio associato. Non rende Inerme.
PAIN	Il Bersaglio è stordito da un dolore lancinante, che lo costringe a rantolare sul posto. In questo stato è impossibile comporre frasi di senso compiuto. Rende Inerme.

REPEL	Il Bersaglio viene costretto ad allontanarsi dalla fonte della Chiamata di almeno 5 passi. Per tutta la durata dell'effetto, il Bersaglio è impossibilitato a riavvicinarsi alla stessa. Non rende Inerme.
STUN	Il Bersaglio è stordito. Può solo barcollare sul posto, in piedi, ed è solo vagamente cosciente di quello che gli accade intorno. Rende Inerme.
DOMINATION	Il Bersaglio deve eseguire al meglio delle sue possibilità il comando ricevuto insieme alla Chiamata, dandogli priorità rispetto a ogni altra azione. Non può agire in nessun modo volto a liberarsi dall'Effetto, direttamente o indirettamente. Il comando ricevuto va eseguito per tutto il tempo in cui l'Effetto è attivo e, se completato, l'Effetto del DOMINATION termina. Non è possibile ordinare ad un Bersaglio di commettere qualunque azione palesemente dannosa nei suoi confronti (buttarsi da un ponte, tagliarsi la gola, etc.). Il comando deve essere CHIARO (non sarà valido un “<i>DOMINATION: fai quello che ti pare</i>”, ma ad esempio sarà valido un “<i>DOMINATION: ignorami, facendo finta che io non ci sia e comportati normalmente</i>”). Una volta terminato l'Effetto, il Bersaglio diviene consapevole della Dominazione ricevuta. <u>A differenza degli altri Effetti, il DOMINATION non ha cerchi e dura 1 minuto.</u> <u>È necessario utilizzare un'abilità specifica per resistere ad una chiamata DOMINATION</u> (ad es. Barriera Mentale dell'albero BARDO – MENTALISTA). Non rende Inerme.

Chiamate di Effetto Istantanee

Le Chiamate di Effetto Istantanee si applicano immediatamente dopo l'utilizzo dell'Abilità \ Sortilegio.

Non hanno Rank, pertanto non è possibile resistergli con abilità generiche che forniscono resistenza ad uno specifico Rank (ad es. Stoicismo dell'Onda dell'albero MISTICO – RITUALISMO), ma si deve utilizzare un'abilità specifica.

HEALING [Numero]	Il Bersaglio viene curato di un numero di PF pari al numero che segue la Chiamata. Se non è specificato, è 1.
HEALING [Chiamata]	Il Bersaglio viene curato secondo il seguente schema: AURA: libera il Bersaglio da qualsiasi Effetto Duraturo. REPEAT/KEEP: libera il Bersaglio dal Descrittore REPEAT o KEEP. FATAL: guarisce il Bersaglio dalla Chiamata FATAL. Il Bersaglio è ancora a o PF. EFFETTO: libera il Bersaglio dall'Effetto specificato. PA: una Chiamata così composta, indica il pieno recupero dei PA forniti da un'armatura.
TELEPORT	Il Bersaglio viene teletrasportato in una locazione indicata dal Lanciatore, e deve utilizzare immediatamente la segnalazione di <i>Fuori Gioco</i> finché non vi arriva, muovendosi velocemente ed ignorando quanto gli accade intorno. Non è resistibile salvo specificatamente indicato da un'abilità (non è quindi possibile resisterlo con abilità che forniscono resistenza ad effetti generica, ma è resistibile grazie ad un'abilità che fornisce specificatamente una resistenza al TELEPORT)
DISMISS	Bandisce Creature non native del Piano Materiale spedendole nel Piano d'origine. Creature particolarmente potenti, possono rivelarsi resistenti a questa Chiamata.
DISPEL	Cancella qualsiasi effetto attivo sul bersaglio (non derivante da Maestrie e abilità legate a Forgia), comprese infusioni e potenziamenti mistici non derivanti da abilità. Se lanciato direttamente su di un oggetto magico lo distrugge. Se lanciato su un Circolo Rituale: - Attivo: drena 10 PE spesi - Non attivo: ne previene l'utilizzo per 5 minuti il potere rendendo più complicato effettuare rituali in quel circolo. Può avere effetti narrativi

Descrittori

CRUSH	Chiamata che inabilita l'arma, lo scudo o l'armatura colpita. L'oggetto colpito può essere comunque utilizzato per infliggere il Danno indicato dal Moltiplicatore e/o parare, ma deve essere ripristinato prima di poter utilizzare eventuali Maestrie, Unguenti e potenziamenti di Forgia. Qualunque effetto attivo sull'oggetto colpito dalla chiamata CRUSH termina immediatamente (che sia proveniente da Maestria, Sortilegio, Forgia o altro). Un oggetto magico manterrà comunque i suoi effetti attivi (ad esempio la Natura derivante da un materiale speciale). Un'armatura colpita dalla Chiamata CRUSH, viene azzerata di tutti i PA e non potrà rigenerare i PA a fine <i>Intervallo</i> se non viene prima curato il descrittore CRUSH.
REPEAT	Se questa Chiamata è legata ad un Danno, i PF da essa sottratti possono essere ripristinati con una semplice cura, ma il Bersaglio dovrà auto-dichiararsi il Danno ogni 30 secondi fino a quando non sarà stata rimosso il Descrittore. Se legata ad un Effetto, questo potrà essere curato normalmente ed avrà termine normalmente, ma il Bersaglio dovrà auto-dichiararsi l'Effetto ogni 30 secondi finché non verrà rimosso il Descrittore.
KEEP	Un Effetto o un Danno legato al descrittore KEEP si mantiene oltre la durata normale fino a che non viene curato. Per essere curato l'Effetto o il Danno, deve essere prima curato il Descrittore.
THROUGH	Chiamata che ignora i PA e colpisce direttamente i PF del Bersaglio.

Resistendo ad un descrittore, si subisce comunque l'effetto della chiamata senza quest'ultimo (ad esempio una chiamata CRUSH DOUBLE su un bersaglio con una resistenza al CRUSH sarà equivalente ad una chiamata DOUBLE, oppure una chiamata KEEP PAIN 2 su di un bersaglio con resistenza al KEEP diverrà una chiamata PAIN 2)

Moltiplicatori

Nota all'interpretazione: i Danni sono ferite di intensità variabile che il Personaggio subisce. Vanno recitati adeguatamente, simulando il dolore del colpo, la rabbia scaturita dalla ferita aperta, la debolezza causata dal sangue versato, etc.

ONE	Danno singolo, da omettere se ci sono delle Nature / Descrittori collegati o se viene usato in corpo a corpo.
DOUBLE	Infligge 2 Danni.
TRIPLE	Infligge 3 Danni.
ZERO	Azzera i PA, se presenti o, in mancanza di essi, azzera i PF. Non è MAI resistibile con RD, ma può essere resistito con Abilità particolari
FATAL	Azzera PA e PF e aggrava la ferita rendendola fatale. Il Bersaglio può essere curato solo dopo aver curato l'aggravante con una Chiamata HEALING FATAL. Non è MAI resistibile.
MORTAL	Uccide immediatamente. Non è MAI resistibile, ma può essere resistito con Abilità particolari.

Nature

MONDANO	Danno Mondano che non va dichiarato .
MAGIC	Danno Magico legato all'Onda pura, senza influenza Elementale.
HOLY	Danno <i>Sacro</i> legato alla sfera del Divino.
SILVER	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Aria</i> e <i>Acqua</i> .
BURN	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Fuoco</i> e <i>Luce</i> .
ACID	Danno Elementale legato agli Elementi <i>Buio</i> e <i>Terra</i> .
VOID	Danno legato al <i>Nulla</i> e alla Taumaturgia Oscura. Un danno con questa natura non è mai riducibile/evitabile se non con abilità specifiche.
ARTIFACT	La Chiamata di Danno/Effetto con questa Natura non è mai resistibile o riducibile (con RD).

Altre Chiamate

MAN DOWN	Questa è una Chiamata FG che indica che un Giocatore si è ferito o si è sentito male. Può essere utilizzata da chiunque si trovi vicino al Giocatore in questione.
NO EFFECT	Questa Chiamata viene utilizzata in risposta a una Chiamata di Danno o di Effetto, e indica che l'Effetto o il Danno non hanno avuto successo.
MASS	Salvo specifiche indicazioni, chiunque senta la Chiamata associata a MASS la subisce.
DROP	Questa Chiamata è utilizzata dai Narratori o dagli Arbitri e costringe il Giocatore ad abbandonare momentaneamente il Gioco, dirigendosi rapidamente e con il dito alzato (Fuori Gioco) verso l'Arbitro/Narratore che lo ha richiamato.
TIME FREEZE	Questa Chiamata impone a tutti i Giocatori di bloccarsi e abbandonare immediatamente qualsiasi attività stiano svolgendo. È obbligatorio chiudere gli occhi, fino alla Chiamata TIME IN.
TIME IN	Questa Chiamata viene effettuata dai Narratori e indica l'inizio della giornata di Gioco o il termine della Chiamata TIME FREEZE.
TIME OUT	Questa Chiamata viene effettuata dai Narratori e indica il termine della giornata di Gioco o dell'Evento. Dopo il time out non possono essere utilizzate abilità se non in presenza di un narratore

Resistenza al Danno (RD)

■ Alcune Abilità garantiscono al PG una **Resistenza al Danno (RD)**, che consente di resistere ai *Moltiplicatori* di Danno (**dichiarando NO EFFECT**) legati ad una specifica *Natura*. I Moltiplicatori ZERO, FATAL e MORTAL non sono mai riducibili con RD, ma possono essere resistiti con specifiche Abilità. È possibile avere una sola RD per volta.
Salvo diversamente specificato, resistere ad una Natura di danno permette di resistere all'intera chiamata.
Se una RD non ha associata alcuna natura, viene applicata per tutte le chiamate aventi quel moltiplicatore (se ad esempio si possiede "RD2", sarà possibile resistere a tutte le chiamate aventi moltiplicatore fino a DOUBLE indipendentemente dalla natura associata), tranne che le chiamate aventi natura ARTIFACT e VOID

Le RD possono essere di 3 tipi:

RD 1	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore <i>ONE</i> della Natura specificata dall'Abilità.
RD 2	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore <i>ONE</i> e <i>DOUBLE</i> della Natura specificata dall'Abilità.
RD 3	Il Personaggio è immune a tutte le Chiamate di Danno con Moltiplicatore <i>ONE</i> , <i>DOUBLE</i> e <i>TRIPLE</i> della Natura specificata dall'Abilità.

Combattimento

■ La parola d'ordine in questo caso è: **SCENOGRAFICO!**

Ogni volta che ti trovi a combattere, con lo stile ed i modi che più si addicono al tuo Personaggio, cerca di farlo con movimenti cauti e misurati, caricando adeguatamente il colpo e recitando al meglio delle tue possibilità le ferite subite.

Per garantire il divertimento e la sicurezza di tutti, sono previste alcune regole: affinché un colpo sia valido, l'arma deve impattare sul corpo dell'avversario. Il colpo deve essere calibrato in modo da essere avvertito chiaramente dal Giocatore, anche se ha l'armatura, ma senza essere intenzionalmente doloroso. Non sono permessi colpi (intenzionali) ai genitali e alla testa, incluso il volto; colpire intenzionalmente una delle zone suddette è quindi un'infrazione grave del Regolamento.

Armi

■ Tutti i Personaggi sanno utilizzare le Armi di seguito descritte, mentre solo alcuni Rami sbloccano l'accesso a Armi da Fuoco, Armi da Tiro, Armature e Scudi.

Le uniche armi ammesse sono quelle realizzate da venditori specializzati nella costruzione di armi da LARP. Qualunque arma artigianale deve passare un check di sicurezza da parte del Gruppo Regolamento.

- **Armi Corte:** 45cm di lunghezza massima, con anima rigida.
- **Armi Medie:** 110 cm di lunghezza massima, con anima rigida e non flessibile.
- **Armi Lunghe:** 111 cm di lunghezza minima, con anima rigida e non flessibile.
- **Armi da Tiro:** 30 libbre di Potenza massima per archi e balestre.
- **Armi da Lancio:** 20 cm di lunghezza massima per armi senza anima e flessibili (come pugnali o asce da lancio).
- **Armi da Fuoco:** riproduzioni fedeli di armi da fuoco ad avancarica, con fulminante. Per la ricarica è necessaria una simulazione adeguata di almeno 10 secondi (15 per moschetti). Non si può utilizzare più di una Arma da Fuoco alla volta, ma sono ammesse armi con doppia canna, che infliggono il doppio dei Danni (ma necessitano di 10 secondi di ricarica per canna).

Scudi

■ Esistono 3 differenti tipi di Scudi, accessibili con specifiche Abilità:

- **Scudi Brocchieri:** Scudi rotondi delle dimensioni massime di 30x30 cm, che possono essere fissati sull'avambraccio lasciando libera la mano. È possibile indossare uno scudo brocciato su ogni braccio se si è in possesso di una specifica abilità.
- **Scudi Normali:** Della grandezza massima di 50x50 cm.
- **Scudi Pavesi:** Con altezza massima pari a $\frac{3}{4}$ dell'altezza del portatore e larghezza massima 70 cm.

Armature

■ Indossare un'armatura fornisce al Personaggio dei **Punti Armatura (PA) allocazionali (cioè non si conta separatamente ogni locazione ai fini della rottura dell'armatura)**, il cui numero dipende dal tipo di armatura indossata. Indossare un'armatura rende il personaggio inabile nell'uso di alcune Abilità (es: Sortilegi).

I PA vengono scalati prima dei PF del Personaggio e vengono recuperati al subentrare di un nuovo *Intervallo* (vedi capitolo *Intervallo*) o attraverso specifiche Abilità se non si è sotto l'effetto di una chiamata CRUSH.

I PA vengono calcolati a seconda della copertura effettiva delle parti del corpo del Personaggio e possono variare da 1 a 8 PA.

N.B: Affinché un Personaggio benefici di PA dati dall'Armatura indossata è obbligatorio che almeno il torso del Giocatore sia coperto, altrimenti le restanti parti dell'Armatura saranno considerate meramente decorative e non conferiranno PA.

Armature il cui materiale verrà simulato da un materiale diverso (esempio resina, plastazote o altro) devono essere necessariamente preventivamente approvate dal GA mandando una foto al Gruppo Ambientazione. Qualora questa condizione non venisse rispettata il GA/GR si riserva di non applicare i normali bonus derivanti dalla copertura

Di seguito la tabella sui PA forniti dai diversi tipi di armature:

CUOIO

Se viene usata per coprire il Torso: **+1 PA.**

Se viene usata per coprire 2 Arti: **+1 PA (Massimo +2 PA per i 4 arti).**

METALLO

Se viene usata per coprire il Torso: **+2 PA.**

Se viene usata per coprire 2 Arti: **+2 PA (Massimo +4 PA per i 4 arti).**

SOVRAPPOSTA (necessita dell'apposita abilità)

È possibile sovrapporre due armature nella locazione del torso. In quel caso i bonus delle due armature vanno a sommarsi. Non è possibile sovrapporre cuoio con cuoio.

Cuoio + Metallo: **+1 PA +2 PA = +3 PA.**

Metallo + Metallo: **+2 PA + 2 PA = +4 PA.**

Una Locazione deve essere coperta almeno al 75% (esclusi gomiti, ginocchia, mani, piedi) per fornire i PA sopra descritti.

■

Segnalazioni

Le segnalazioni sono specifici gesti delle mani che servono a indicare in modo univoco una particolare condizione del Personaggio o del Giocatore.

Invisibilità / Nascondersi 1, 2, 3, 4

Braccio alzato con un numero di dita aperte variabile da 1 a 4 in base al Cerchio conferito dall'Abilità, mentre l'altra mano deve essere chiusa a pugno sul petto.

Questa segnalazione indica che il Personaggio si è mimetizzato con le ombre circostanti, in modo mondano o mistico, e non è visibile agli altri Giocatori a meno di specifiche Abilità che indichino altrimenti. Un Personaggio nascosto non può essere attaccato da qualcuno che non lo vede, ed è necessario ignorare un Personaggio che utilizzi tale Segnalazione.

Il Personaggio può nascondersi in fitte zone boschive, in zone poco illuminate o buie sfruttando i ripari naturali o artificiali a sua disposizione (grossi massi, angoli di edifici, sotterranei, etc.). Per attivare l'Invisibilità, non deve distare più di 1 metro dai ripari scelti per la mimetizzazione. Non è mai possibile nascondersi in piena luce, in campo aperto o in mezzo ad una stanza (se illuminata). Di notte lo spazio di manovra aumenta, ma continuano ad essere valide le condizioni sopra indicate.

Per nascondersi è necessario restare inginocchiati (con un ginocchio a sfiorare il terreno) 20 secondi, indicando l'azione incrociando entrambe le braccia sul petto con le mani chiuse a pugno sulle spalle, al termine dei quali è possibile utilizzare la segnalazione di Invisibilità pari al Cerchio nell'Abilità.

I PE necessari vengono scalati nel momento in cui il Personaggio attiva il segnale di Invisibilità.

Mentre si è nascosti, **si possono** compiere le seguenti azioni:

- **Sussurrare** (è severamente vietato parlare a voce normale o urlare).
- **Impugnare Armi Corte o Archi** (non è possibile impugnare alcun altro tipo di Arma, da mischia o distanza).
- **Usare Scudi Brocchieri** (non si possono impugnare altri tipi di Scudi).
- **Camminare lentamente e silenziosamente** (massimo un passo al secondo).
- **Bere pozioni.**
- **Estrarre o impugnare oggetti non più grandi di un'arma corta.**

Se si attacca, si subiscono Danni, si utilizzano Abilità, se si interagisce con l'ambiente, si parla a voce normale o alta, si lancia un Sortilegio, si deve interrompere il segnale di Invisibilità immediatamente.

Se si possiedono Cerchi di Nascondersi più elevati, si può aumentare il segnale di Invisibilità semplicemente restando fermi 10 secondi e scalando i PE di differenza. Per diminuirlo non è necessaria alcuna spesa di PE e tempo.

Invisibilità / Nascondersi 5

Braccio alzato con 5 dita aperte, mentre l'altra mano deve essere chiusa a pugno sul petto.

Il Segnale di *Invisibilità 5* è utilizzato da PG/PNG per indicare una forma incorporea/eterea. In questo stato non si fanno scattare Trappole, non si respira (e si è quindi immuni a gas velenosi ed altri effetti aerei) e ci si muove a 10 centimetri dal suolo (quindi non si lasciano tracce). A meno specifiche indicazioni dalla Narrazione, in questo stato non si può interagire volontariamente con l'ambiente e gli oggetti circostanti. **L'interazione con l'ambiente circostante può avere effetti diversi da quelli in invisibilità 1,2,3 e 4, a totale discrezione della Narrazione.**

Non Presenza

Braccio alzato e dito indice alzato.

Questa Segnalazione indica che il Personaggio non si trova fisicamente nel luogo in cui si trova il Giocatore, e non può essere visto in nessun modo, né mondano né mistico.

ESEMPIO: *Un Personaggio che si sta muovendo da un punto all'altro con un Teletrasporto.*

Fuori Gioco

Braccio alzato e dita indice e medio alzate.

Questa segnalazione indica che il Giocatore che la sta utilizzando, deve essere ignorato in quanto Fuori dal Gioco.

ESEMPIO: *un Giocatore che esce dal Gioco dopo che il suo Personaggio è morto, un Giocatore che cerca gli occhiali da vista caduti nell'erba, un Giocatore che si è fatto male e sta lasciando l'area di Gioco, etc.*

Azioni Interpretative

■

Disarmare un Bersaglio

*È possibile disarmare un Bersaglio **solo** fuori dal combattimento.*

Qualsiasi creatura può essere disarmata, purché sia Inerme. Non è possibile in alcun modo trattenere i beni FG di un Giocatore (né dell'Associazione), quindi l'arma prelevata va restituita al Giocatore o al magazzino, al più tardi al termine della giornata di Gioco.

Perquisire un Bersaglio

*Prestare sempre attenzione ai **limiti fisici** consentiti dal Bersaglio perquisito.*

Tutti i Personaggi possono perquisire un Bersaglio, purché sia inerme o consenziente, **simulando adeguatamente** l'azione per **60 secondi**. Due persone che perquisiscono contemporaneamente lo stesso individuo impiegano *30 secondi* (non cumulabile con effetti derivanti da oggetti o Abilità). Il Bersaglio perquisito è tenuto a consegnare tutti gli oggetti IG che ha addosso, a meno che non siano stati nascosti tramite una specifica Abilità. In nessun caso il Personaggio che perquisisce può mettere le mani FG nella borsa del Giocatore perquisito, ne può effettivamente perquisirlo sotto gli abiti o l'armatura senza l'esplicito consenso FG del Giocatore.

Legare un Bersaglio

*Non si può legare veramente un Bersaglio, ma la simulazione deve comunque essere **credibile**.*

Tutti i Personaggi che abbiano con sé la rappresentazione fisica di una corda (o oggetto simile) possono simulare di legare una creatura Inerme o consenziente. In nessun caso il Giocatore dovrà essere legato o in qualunque modo impedito Fuori Gioco. Eventuali Abilità possono consentire la realizzazione di nodi migliori, oppure consentire al Bersaglio legato di liberarsi. Legare un personaggio lo fa diventare Inerme (se non lo è già).

Trattenere un Bersaglio

*È necessario usare sempre il **buonsenso** nel trattenere un Bersaglio.*

Un Personaggio può trattenere un Bersaglio con un punteggio di *Forza* e *Destrezza* inferiore al suo punteggio di *Forza*. Un Bersaglio trattenuto è Inerme. Due o più Personaggi possono collaborare, sommando i loro punteggi di *Forza* per trattenere un Bersaglio.

L'azione per trattenere un Bersaglio deve essere simulata appoggiando entrambe le mani sulle spalle del Bersaglio trattenuto e mantenendo il contatto con le mani per tutta la durata del trasporto. **Il bersaglio, per essere trattenuto, non deve essere armato**

■

Abilità

■

Le Abilità sono lo scheletro del personaggio. Definiscono cosa sa fare e riflettono il Background e il giocato fatto.

Ogni Abilità identifica maggiormente il personaggio che la possiede, che esso sia un Mago dedito agli studi, un Esploratore sempre all'inseguimento della sua preda o un Sacerdote, fervido servente dei Nove.

Le Abilità sono definite attraverso degli alberi di progressione; ogni nodo dell'albero definisce un'Abilità:

- Le Abilità che fungono da prerequisito di altre ma non hanno loro stesse prerequisiti, sono definite "**Radici**". Esse definiscono un singolo albero specializzato le cui Abilità si riferiscono allo stesso "Argomento". Ad esempio, l'Abilità "Usare Armi da Fuoco" è una radice che definisce l'albero delle Abilità relative alle Armi da Fuoco.
- Le Abilità che si trovano in mezzo all'albero e sono prerequisiti e hanno dei prerequisiti sono definite "**Nodi**". Un nodo può avere molteplici requisiti e dare accesso a più Abilità.
- Le Abilità che si trovano in cima all'albero e non sono prerequisiti di altre Abilità sono definite "**Foglie**". Esse sono il pinnacolo dell'albero in cui si trovano e, spesso, hanno un costo in PE e PS elevato per essere utilizzate.

Ogni albero ha diversi sotto-alberi al suo interno che vanno a definire dei sotto-argomenti. Nell'albero che definisce la nictomanzia, ad esempio, c'è il sotto-albero delle maledizioni e il sotto-albero dei danni.

Non tutti gli alberi hanno queste divisioni ma esse servono principalmente a rendere più chiara la lettura e raggruppare Abilità basate sullo stesso concetto.

Ogni Abilità è così genericamente rappresentata:

NOME [TAG] - COSTO IN PAB

REQUISITI: *Abilità richiesta*

COSTO IN PE: X PE/PS

Descrizione

- Il **Nome** definisce il nome dell'Abilità. Se il Nome inizia con "Sortilegio", l'Abilità dovrà sottostare alle Regole del Lancio di Incantesimi sopra descritte e potrà avere all'interno del nome un numero romano racchiuso tra parentesi graffe; tale numero indica il cerchio del sortilegio.
- Il **Tag** definisce le caratteristiche generali dell'Abilità (Vedi il paragrafo *Tag*).
- Il **Costo in PAB** definisce il numero di PAB che un giocatore deve spendere per aggiungere l'Abilità alla scheda personaggio da lui giocato.
- I **Requisiti** rappresentano le Abilità richieste per poter acquistare questa abilità. Tranne eccezioni sono sempre necessarie tutte le abilità scritte nei requisiti.
- Il **Costo in PE/PS** rappresenta la spesa dei PE e dei PS necessaria per poter usare quella Abilità. Se questa riga è mancante, significa che l'abilità è sempre attiva o attivabile gratuitamente, senza costo in PE/PS.
- La **Descrizione** indica nel dettaglio le caratteristiche dell'Abilità.

Es:

Sortilegio: Arma Magica {II} [Cariche] - X PAB

Requisiti: *Sortilegio: Dardo Magico 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura MAGIC per i prossimi 5 colpi.

Es 2:

Indossare armature sovrapposte [Passivo] - X PAB

Requisiti: *Armatura temprata*

Utilizzabile quando: *Si indossano più strati di armatura*

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se sul torso il Personaggio indossa in maniera corretta uno strato di metallo ed uno di cuoio (non un gambeson) ottiene un PA aggiuntivo.

Bonus aggiuntivi alle normali caratteristiche del personaggio (RD, PF, PA, Natura dei colpi, descrittori, Moltiplicatori o altro) provenienti da fonti diverse NON sono cumulabili salvo diversamente specificato. In ogni caso è il bersaglio del bonus a decidere quale mantenere attivo (a parità di durata) o se non riceverlo affatto. Se saranno attivate più abilità che conferiranno lo stesso bonus, ma hanno durate diverse, l'abilità con il TAG più "lungo" verrà disattivata per la durata dell'abilità con il TAG "più corto".

Es. Un personaggio utilizza un'abilità che fornisce RD1 con TAG DURATURO. Dopo, attiva un'abilità che conferisce RD2 BURN con TAG INTERVALLO. Per quell'intervallo, avrà RD2 BURN, e dopo il Riposo ritornerà ad avere RD1.

L'ordine di durata è GIORNALIERO→DURATURO→INTERVALLO→CARICHE→ATTIVO→RISPOSTA.

Tag

Le Etichette definiscono le generalità delle Abilità. Ogni Abilità può avere una o più etichette che sono sempre racchiuse tra parentesi quadre.

Passiva/o	L'Abilità indica una capacità intrinseca del Personaggio e non ha costo in PE o è sempre attiva.
Attiva/o	L'Abilità ha un effetto istantaneo che si attiva al volere del Personaggio. Appena dopo averla usata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti anche se l'Abilità fallisce o non colpisce per qualsivoglia motivo.
Risposta	L'Abilità ha un effetto istantaneo che si attiva al volere del Personaggio se esso viene colpito da una <u>Chiamata</u> . Nel caso di un sortilegio, non è necessario pronunciare la formula per utilizzare l'abilità. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti. Non è possibile usare le Abilità <i>Risposta</i> se si è in <u>Sanguinamento</u> .
Cariche	L'Abilità ha un effetto sul Giocatore e perdura per i successivi X colpi. Salvo specificatamente indicato, tutte le abilità a Cariche terminano con il sanguinamento del Giocatore. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Intervallo	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane fino al Sanguinamento o alla fine dell'Intervallo in cui viene usata l'Abilità (il primo che arriva). Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Duratura/o	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane fino al Sanguinamento o fino al termine della Giornata in cui viene usata l'Abilità (la prima condizione verificata). Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Giornaliera/o	L'Abilità ha un effetto duraturo sul Personaggio e/o su eventuali altri bersagli. Tale effetto permane per tutta la giornata in cui viene usata l'Abilità. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti.
Canto	Queste Abilità bardiche differiscono dalla normale procedura di Lancio dei Sortilegi. Dopo aver usato la normale procedura di Lancio, gli effetti dell'Abilità permangono per tutto il tempo che il Bardo continua a cantare (senza, però, essere sottoposti alle limitazioni precedentemente descritte.). Mentre mantiene attiva l'Abilità, il Personaggio può quindi parare e colpire con un'arma e dichiarare eventuali resistenze a danni o effetti ma non può interrompere il proprio canto per dichiarare ulteriori Chiamate. Gli Effetti dell'Abilità terminano comunque alla fine dell'Intervallo nel quale è stata attivata o se i bersagli non sentono più il canto del Bardo. Eventuali costi aggiuntivi sono definiti nelle singole Abilità.
Rito	Queste Abilità sacerdotali differiscono dalla normale procedura di Lancio dei Sortilegi. Il Personaggio, tramite una accorata, scenica e sentita invocazione alla propria Divinità, può riuscire a far volgere lo sguardo divino su di lui in modo da generare effetti mirabolanti. Il Sacerdote deve: ● Eseguire scenicamente una preghiera di almeno 5 minuti, che abbia come focus uno o più oggetti/bersagli. Essi vengono indicati singolarmente nella descrizione di ogni Rito. ● Non essere interrotto durante l'esecuzione del Rito. Se il sacerdote dovesse entrare in Sanguinamento, il Rito si interromperebbe ma il Personaggio dovrebbe comunque spendere 1 PS. ● Avere la Presenza di un Narratore che giudicherà la scenografia del rito e l'invocazione. A decisione <u>Univoca</u> del Narratore il Rito potrebbe fallire o produrre effetti differenti (non per forza negativi).
Maestria	Queste Abilità di combattimento differiscono dalla normale procedura di spesa di PE/PS. Essendo Abilità su Colpo relative al combattimento in Corpo a Corpo, un Giocatore può attendere la fine di una fase concitata del combattimento per scalare gli eventuali PE/PS utilizzati. Per quel Giocatore, l'Intervallo non ha termine fino a quando non ha scalato il

	corretto numero di PE/PS spesi e non può ripristinare i suoi PE o i PA.
Scudo	Le Abilità in questione sono particolari protezioni del Guaritore. Un Personaggio può avere al massimo due potenziamenti di tipo [Scudo] attivi in contemporanea.
Conoscenza	Queste Abilità rappresentano le conoscenze ottenute tramite studio e ricerche del Personaggio.
Forgia	L'Abilità ha un effetto su un oggetto (arma, armatura o scudo) e perdura per X colpi. Per attivare l'Abilità, il Personaggio deve impugnare l'arma, armatura o scudo e simulare l'atto di lavorarlo con strumenti da fabbro. Quando l'Abilità viene attivata, il Giocatore deve scalare il costo in PE/PS dai suoi punti rimanenti. L'abilità dura per tutto l'evento in cui è stata usata, e il cartellino Artificio deve essere debitamente compilato.

Lista delle Abilità

Come precedentemente detto, le Abilità sono state poste su diversi schemi ad albero che viene definito come: Gruppo - Tipo.

Il Gruppo identifica l'insieme più ampio di abilità simili (spesso associate a una tipologia di classe).

Il Tipo identifica un insieme più ristretto e specifico di abilità.

Esempi:

- Mago - Terra: Le abilità appartenenti a questo albero sono abilità che identificano un Mago che usa l'elemento Terra.
- Creazione - Alchimia: Le abilità appartenenti a questo albero fanno parte delle abilità che permettono di creare oggetti cartellinati in gioco. Nello specifico albero le pozioni, le bombe e gli unguenti che solo un alchimista potrebbe creare.

Di seguito la lista riassuntiva degli alberi presenti:

Combattente - Armi Medie&Corte	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi Corte, Medie usate singolarmente o una per mano.
Combattente - Armi a 2 Mani	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi a 2 mani.
Combattente - Armi da Fuoco	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi da fuoco.
Combattente - Armi da Tiro	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di armi da tiro.
Combattente - Armature	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso delle armature (di qualsiasi tipo).
Combattente - Scudi	Tutte le Abilità di combattimento relative all'uso di scudi (di qualsiasi tipo).
Utilità - Destrezza	Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla Destrezza del personaggio (Es. nascondersi, scassinare serrature, fare nodi).
Utilità - Forza	Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla Forza del personaggio (Es. sfondare o spezzare lucchetti, trasportare feriti).
Utilità - Percezione	Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine alla percezione del personaggio (Es. cercare tracce, vedere i nascosti, perquisire un corpo).
Utilità - Mente	Tutte le Abilità di combattimento e non che fanno riferimento o sono concettualmente vicine all'intelletto e alla furbizia del personaggio (Es. decifrare scritture, conoscere lingue o dati storici di determinati luoghi).
Bardo - Cantore	Tutte le Abilità relative all'uso della magia del Canto manipolata tramite la voce e la capacità canora del bardo.
Bardo - Mentalista	Tutte le Abilità relative all'uso della magia del Canto focalizzate sulla manipolazione della mente degli avversari.
Guaritore - Cerusico	Tutte le Abilità relative alla pratica di Guarigione mondana.
Guaritore - Mistico	Tutte le Abilità relative alla pratica di Guarigione Mistica.
Mago - Generico	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana Generica.
Mago - Acqua	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana dell'Acqua.
Mago - Aria	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana dell'Aria.
Mago - Buio	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana del Buio.
Mago - Fuoco	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana del Fuoco.
Mago - Luce	Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana della Luce.

■ **Mago - Terra**

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia Arcana della Terra.

■ **Sacerdote - Generico**

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera Generica.

Sacerdote - Acron

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Acron.

Sacerdote - Alenore

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Alenore.

Sacerdote - Eladiel

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Eladiel.

Sacerdote - Kenthar

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Kenthar.

Sacerdote - Galtea

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Galtea.

Sacerdote - Ideran

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Ideran.

Sacerdote - Namaris

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Namaris.

Sacerdote - Raleos

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Raleos.

Sacerdote - Vornat

Tutte le Abilità relative all'uso della Magia della Preghiera di Vornat.

■ **Creazione - Artigiano**

Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti di valore e speciali.

Creazione - Fabbro

Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di potenziamenti di oggetti esistenti.

Creazione - Alchimista

Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti alchemici (Pozioni, Unguenti, Bombe, Veleni).

Creazione - Ingegnere

Tutte le Abilità relative alla creazione e alla gestione di oggetti ingegneristici.

■ **Mistico - Ritualismo**

Tutte le Abilità relative alla magia Ritualistica e alle pratiche di difesa dei Circoli Rituali.

■

COMBATTENTE – ARMI MEDIE&CORTE

Armi corte

[Maestria] Armi da Lancio [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Il Personaggio è in grado di lanciare una qualsiasi arma corta senz'anima. È possibile applicare all'arma lanciata una qualsiasi Maestria utilizzabile con le armi corte (tranne l'abilità Perforare)

[Maestria] Armi da Lancio Perforanti [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Armi da Lancio*

Costo: 4 PE

Il personaggio è in grado di dichiarare a scelta una chiamata a scelta fra DOUBLE o THROUGH (entrambe immodificabili) con un'arma lanciata

[Maestria] Ferente 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con un'arma corta dichiara PAIN.

[Maestria] Ferente 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Ferente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con un'arma corta dichiara PAIN 2

[Maestria] Multiattacco [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Armi Corte*

Il Personaggio è in grado di utilizzare una qualsiasi chiamata Effetto conosca (tramite Maestrie) con un'arma corta, ignorandone i prerequisiti del tipo di arma

[Maestria] Perforante [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Ferente 2, Maestria Multiattacco*

Costo: 1 PS e 2 PE

I prossimi 3 colpi portati in mischia con un'arma corta dichiarano la chiamata THROUGH (immodificabile).

Usare Armi Corte [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Maestrie con le Armi Corte.

Armi medie

[Maestria] Abbattente 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Medie*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma media dichiara STRIKE DOWN.

[Maestria] Abbattente 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Abbattente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma media dichiara STRIKE DOWN 2.

[Maestria] Colpo Potente ad una Mano [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi Medie*

Costo: 2 PE

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato con armi medie in corpo a corpo

[Maestria] Perfezione Nelle Armi Medie [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Abbattente 2, Maestria Colpo Potente ad una Mano*

Costo: 1 PS e 2 PE

Le successive 5 chiamate portate con un'arma media impugnata hanno come moltiplicatore DOUBLE. È possibile applicare normalmente altre maestrie ai colpi inferti con questa abilità.

Scontro Mortale [Attivo] - 10 PAB

Requisito: *Maestria Abbattente 1*

Costo: 4 PE

Indicando con la propria arma un Bersaglio entro 10 metri e sfidandolo platealmente a gran voce, è possibile dichiarargli DOMINATION: *Attacca solo me!*

Usare Armi Medie [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Maestrie con le Armi Medie (tra i 45 e i 110 cm di lunghezza).

Due Armi

Doppia Arma [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Multiattacco, Maestria Colpo Potente a una mano*

Il Personaggio è in grado di utilizzare contemporaneamente due armi qualsiasi (in cui abbia competenza) che non richiedano di essere impugnate a due mani. Inoltre, se utilizzata insieme all'Abilità *Scudi*, garantisce la possibilità di indossare efficacemente due brocchieri.

[Maestria] Colpi Gemelli [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Doppia arma*

Costo: 4 PE

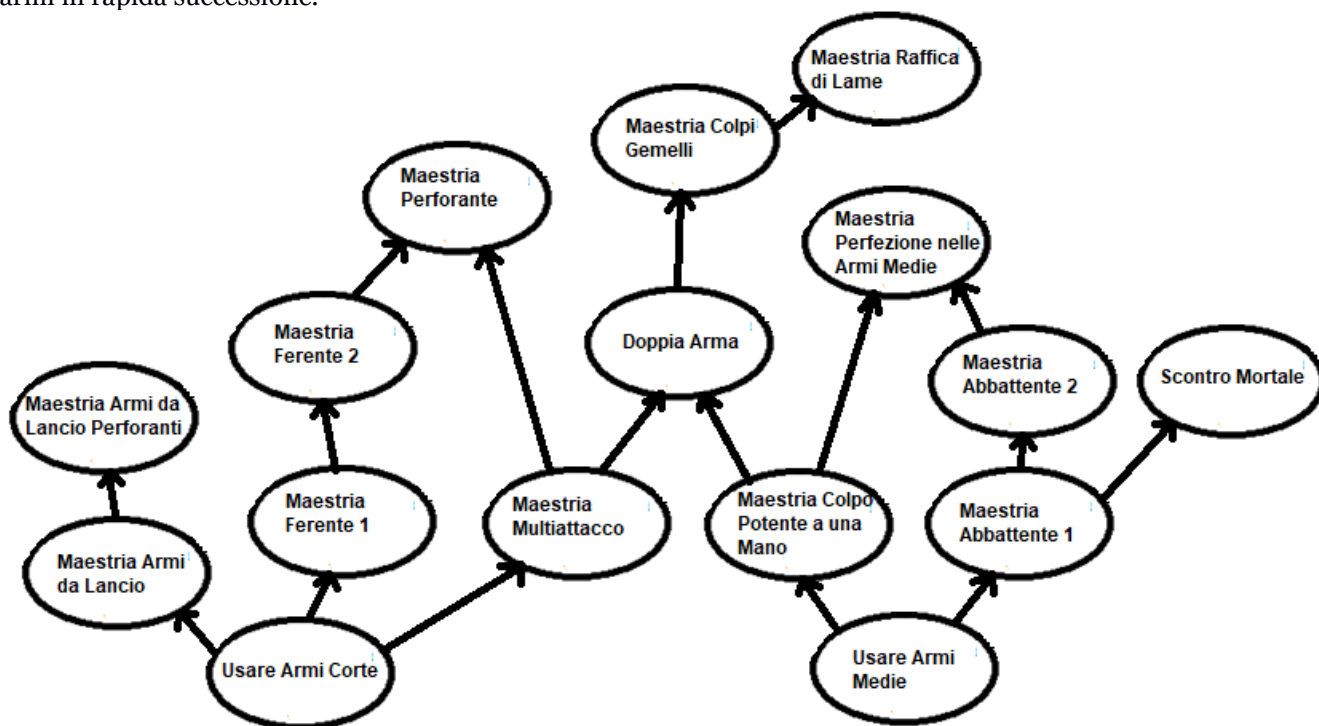
Con questa Maestria è possibile portare 3 chiamate aventi come moltiplicatore DOUBLE, alternando i colpi con le due armi in rapida successione.

[Maestria] Raffica di Lama [Cariche] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Colpi Gemelli*

Costo: 1 PS e 2 PE

Con questa Maestria è possibile portare fino a 10 Chiamate DOUBLE in mischia (immodificabili), alternando i colpi con le due armi in rapida successione.



COMBATTENTE – ARMI A 2 MANI

[Maestria] Arma a Due Mani Migliorata [Passivo] - 16 PAB

Requisiti: *Usare Armi a due Mani*

Il Moltiplicatore base di un'arma a due mani impugnata correttamente diventa DOUBLE.

[Maestria] Colpo Devastante [Cariche] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo Potente a Due Mani, Maestria Colpo Distruttivo*

Costo: 1 PS e 2 PE

I prossimi 5 colpi inflitti con l'arma a due mani acquistano il descrittore THROUGH

[Maestria] Colpo Distruttivo [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo Potente a 2 Mani*

Costo: 4 PE

I prossimi due colpi inflitti con l'arma a due mani acquistano il descrittore CRUSH.

[Maestria] Colpo Potente a Due Mani [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria a Due Mani Migliorata*

Costo: 3 PE

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato in corpo a corpo con un'arma a due mani.

[Maestria] Colpo Stordente Perfetto [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo Potente a 2 Mani, Maestria Stordente 2*

Costo: 4 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare una chiamata TRIPLE, seguita immediatamente da una chiamata STUN sullo stesso bersaglio.

[Maestria] Stordente 1 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi a due Mani*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma dichiara STUN.

[Maestria] Stordente 2 [Attivo] - 6 PAB

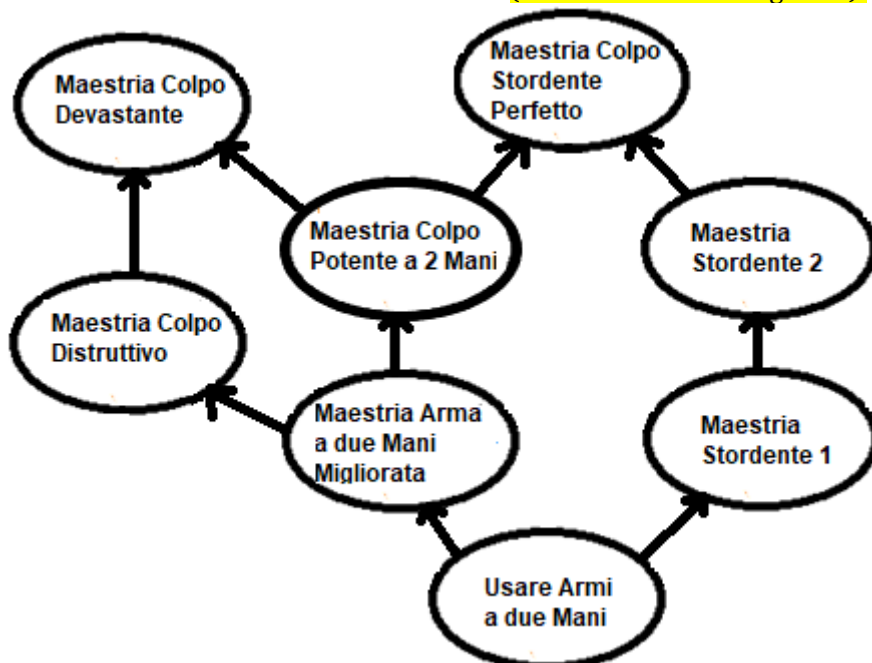
Requisiti: *Maestria Stordente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma dichiara STUN 2.

Usare armi a Due Mani [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Maestrie con le Armi a due Mani (minimo 111 cm di lunghezza).



COMBATTENTE – ARMI DA FUOCO

[Maestria] Carica di sale 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Maestria Proiettile Preciso*

Costo: 3 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare PAIN per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

[Maestria] Carica di sale 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Carica di Sale 1*

Costo: 4 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare PAIN 2 per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

[Maestria] Proiettile a concussione 1 [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Maestria Proiettile Preciso*

Costo: 3 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare STUN per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

[Maestria] Proiettile a concussione 2 [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Proiettile a concussione 1*

Costo: 4 PE

Con questa Maestria è possibile dichiarare STUN 2 per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

[Maestria] Proiettile esplosivo [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Proiettile Preciso*

Costo: 4 PE

Con questa Maestria il descrittore per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco diventa CRUSH. L'utilizzatore subisce una ferita (come se fosse stato soggetto di una chiamata ONE, irriducibile).

[Maestria] Proiettili perforanti [Cariche] - 12 PAB

Requisiti: *Maestria Proiettile a concussione 1, Maestria Carica di sale 1, Maestria Proiettile esplosivo*

Costo: 1 PS e 2 PE

Con questa Maestria, i successivi 2 colpi portati con un'Arma da Fuoco utilizzabile con Armi da Fuoco 1 diventano THROUGH DOUBLE (immodificabile); se l'Abilità è utilizzata con un'Arma da Fuoco utilizzabile con Armi da Fuoco 2, essi diventano THROUGH TRIPLE (immodificabile). È comunque necessario ricaricare l'arma tra un colpo e l'altro.

[Maestria] Proiettile Preciso [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi da Fuoco 1*

Costo: 3 PE

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato con un'Arma da Fuoco.

[Maestria] Ricarica Rapida [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Armi da Fuoco 1*

Con questa Maestria è possibile ricaricare un'Arma da Fuoco diminuendo il tempo di ricarica di un'Arma da Fuoco. Per Armi da Fuoco 1, il tempo di ricarica scende a 5 secondi (invece che 10). Per Armi da Fuoco 2, il tempo di ricarica scende a 10 secondi (invece che 15).

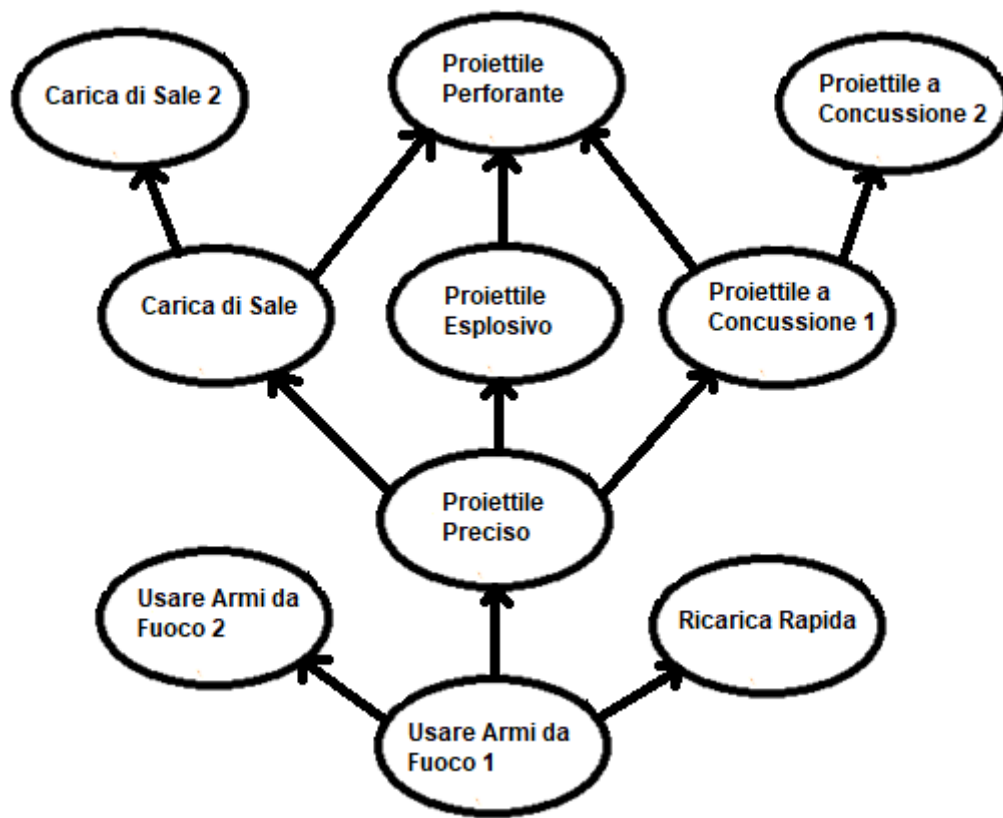
Usare Armi da Fuoco 1 [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Armi da Fuoco (Pistole) infliggendo Danno ONE a un Bersaglio entro 10 metri. Queste armi necessitano dello scoppio di un fulminante per simulare lo sparo. Per essere ricaricate richiedono almeno 10 secondi. Inoltre questa Abilità dà accesso alle Maestrie con Armi da Fuoco.

Usare Armi da Fuoco 2 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Usare Armi da Fuoco 1*

L'Abilità Permette di utilizzare le Armi da Fuoco (Moschetti) a due mani infliggendo Danno DOUBLE a un Bersaglio entro 10 metri. Queste armi necessitano dello scoppio di un fulminante per simulare lo sparo. Per essere ricaricate richiedono almeno 15 secondi.



COMBATTENTE – ARMI DA TIRO

[Maestria] Frecce Assassine [Cariche] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Frecce Uncinate, Maestria Frecce Perforanti, Maestria Frecce Distruttive*

Costo: 1 PS e 2 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria il moltiplicatore del successivo colpo portato con un arco o una balestra diventa ZERO.

[Maestria] Frecce Dentellate [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Maestria Tiro Potente*

Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria è possibile dichiarare PAIN per il successivo colpo portato con un arco o una balestra.

[Maestria] Frecce Distruttive [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Frecce Stordenti, Maestria Frecce Infuocate*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria il descrittore del successivo colpo portato con un arco o una balestra diventa CRUSH.

[Maestria] Frecce Infuocate [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Maestria Tiro Potente*

Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria la natura del successivo colpo portato con un arco o una balestra diventa BURN.

[Maestria] Frecce Perforanti [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Frecce Dentellate, Maestria Frecce Stordenti*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria il descrittore del successivo colpo portato con un arco o una balestra diventa THROUGH.

[Maestria] Frecce Stordenti [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Maestria Tiro Potente*

Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria è possibile dichiarare STUN per il successivo colpo portato con un arco o una balestra.

[Maestria] Frecce Uncinate [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Frecce Dentellate, Maestria Frecce Infuocate*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria il descrittore del successivo colpo portato con un arco o una balestra diventa REPEAT.

[Maestria] Tiratore Scelto [Passivo] - 8 PAB

Requisito: *Maestria Tiro Potente*

Il Moltiplicatore base con un'Arma da Tiro diventa DOUBLE.

[Maestria] Tiro Potente [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Armi da Tiro*

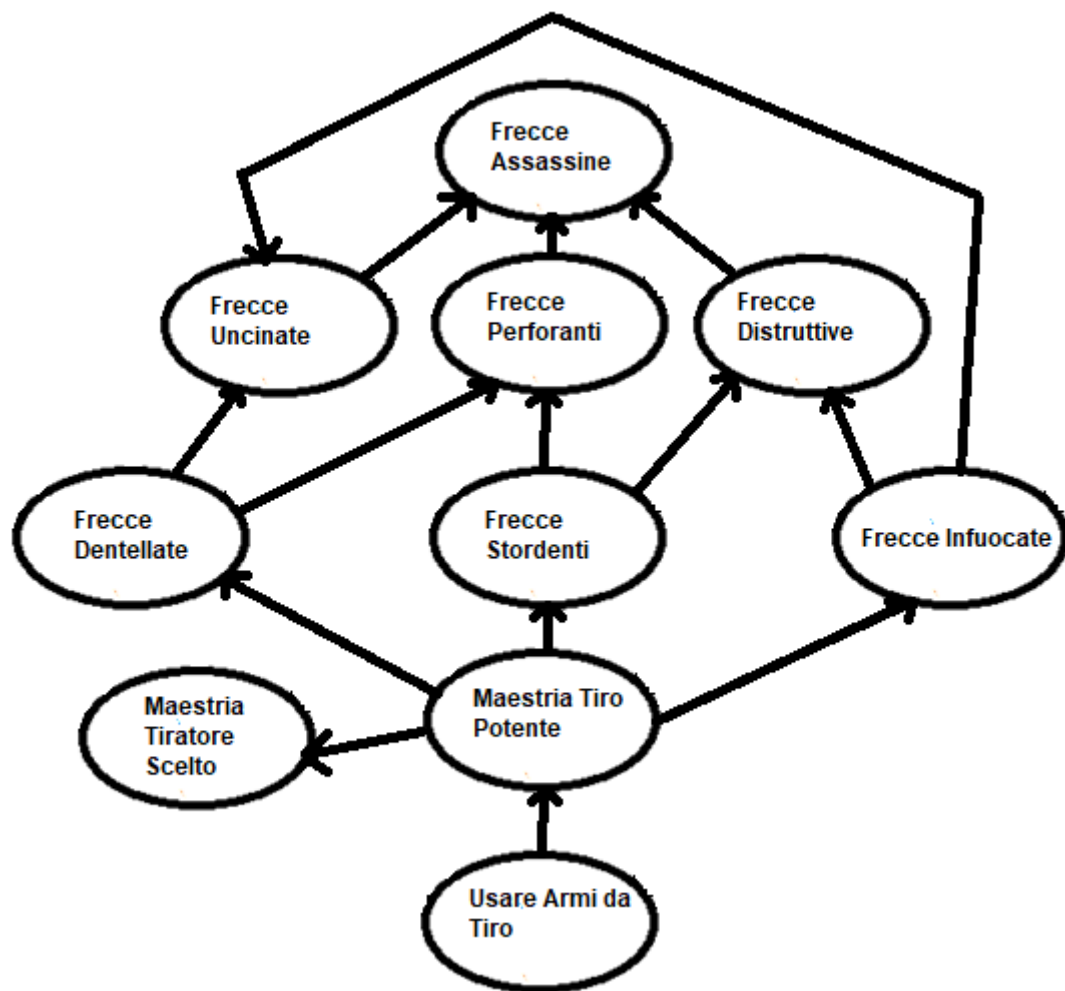
Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si utilizza un arco o una balestra.*

Con questa Maestria è possibile aumentare il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per il successivo colpo portato con un arco o una balestra.

Usare Armi da Tiro [Passivo] - 6 PAB

L'Abilità Permette di utilizzare le Armi da Tiro (archi e balestre) non superiori a 30 Libbre, inoltre questa Abilità dà accesso alle Maestrie con Armi da Tiro.



COMBATTENTE – ARMATURE

Indossare armature [Passivo] - 0 PAB

L'Abilità Permette di indossare correttamente armature in cuoio o metallo e di utilizzarne le maestrie ad esse legate.

Indossare armature sovrapposte 1 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria armatura temprata 1*

Utilizzabile quando: *Si indossano più strati di armatura*

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se sul torso il Personaggio indossa in maniera corretta uno strato di metallo ed uno di cuoio (non un gambeson) ottiene un PA aggiuntivo.

Indossare Armature Sovrapposte 2 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Indossare armature sovrapposte 1*

Utilizzabile quando: *Si indossano più strati di armatura*

Il Personaggio è in grado di sfruttare efficacemente più strati di armatura. Se sul torso il Personaggio indossa in maniera corretta due strati di metallo (come una cotta di maglia e un'armatura a piastre) ottiene due PA aggiuntivi.

[Maestria] Armatura Agile [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Indossare armature*

Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Il Personaggio ottiene una RD 1 su un danno a distanza veicolato da un'arma da fuoco o un sortilegio.

[Maestria] Armatura Agile Superiore [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Armatura Agile*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Il Personaggio ottiene una RD 2 su un danno a distanza veicolato da un'arma da fuoco o un sortilegio.

[Maestria] Armatura Impenetrabile 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria armatura temprata 1, Indossare armature sovrapposte*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Con questa Abilità è possibile rispondere THROUGH NO EFFECT alla Chiamata di Danno di Natura Mondana appena ricevuta, quindi sottraendo normalmente i Danni dai PA dell'armatura.

[Maestria] Armatura Impenetrabile 2 [Duraturo] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Armatura Temprata 2, Indossare Armature Sovrapposte 2*

Costo: 1 PS e 4 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 8 PA*

Con questa Abilità è possibile rispondere THROUGH NO EFFECT alle Chiamate di Danno di Natura Mondana appena ricevute, quindi sottraendo normalmente i Danni dai PA dell'armatura.

[Maestria] Armatura Indistruttibile [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria armatura temprata 1*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 5 PA o più*

Il Personaggio può ignorare la rottura dell'armatura a seguito di una chiamata CRUSH (su qualsiasi locazione), potendo normalmente utilizzare Maestrie e recuperare i PA con un riposo. Questa maestria non evita di subire i danni legati al moltiplicatore della chiamata CRUSH.

[Maestria] Armatura Temprata 1 [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Indossare armature*

Costo: 2 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o più*

Il Personaggio ottiene una RD 2 NATURA MONDANA applicata solo per il colpo appena subito. Questa maestria non permette di ridurre il danno avente come descrittore THROUGH.

[Maestria] Armatura Temprata 2 [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Armatura impenetrabile 1, Maestria Armatura indistruttibile*

Costo: 3 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

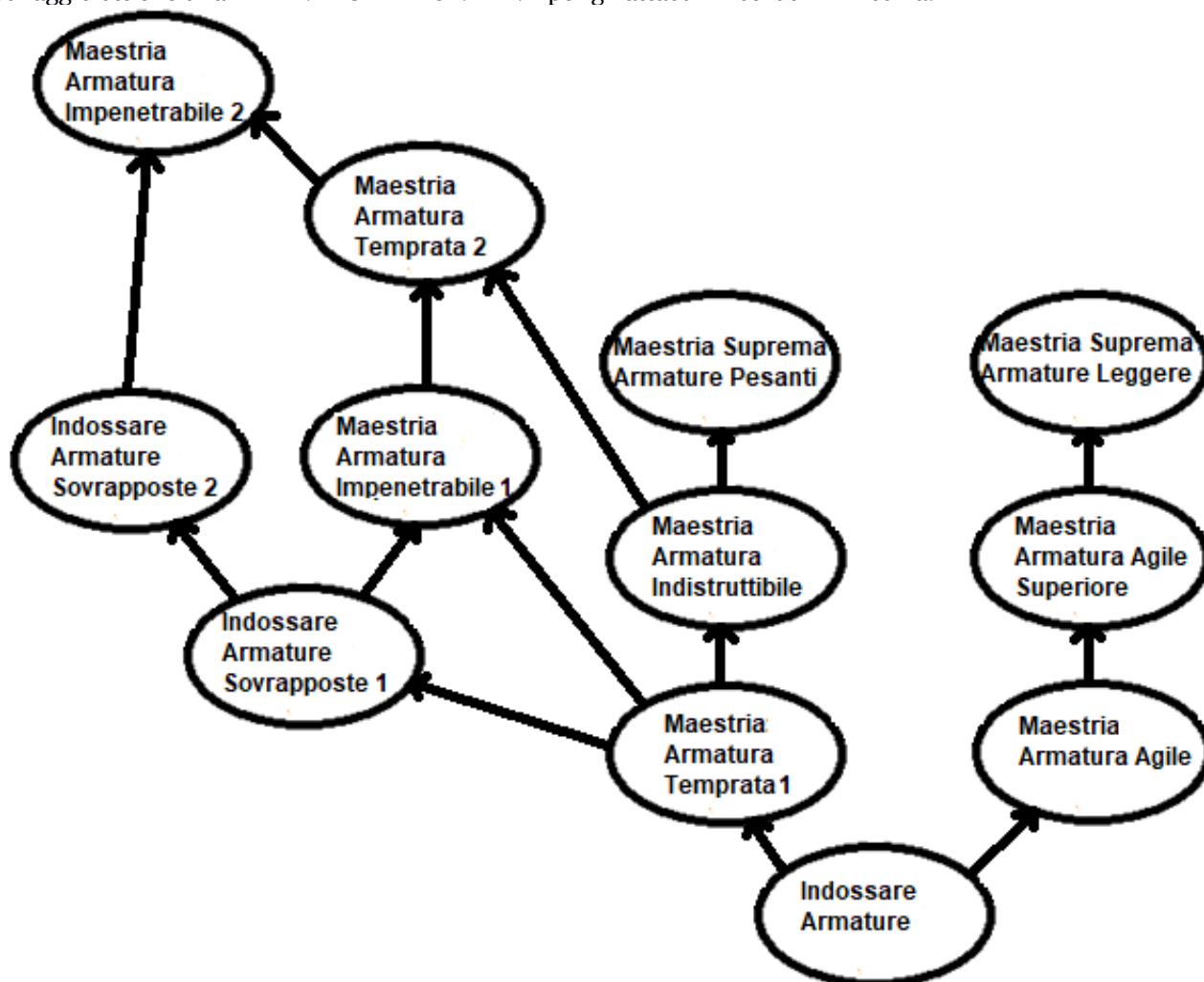
Il Personaggio ottiene una RD 3 NATURA MONDANA applicata solo per il colpo appena subito. Questa maestria non permette di ridurre il danno avente come descrittore THROUGH.

[Maestria] Suprema nelle Armature Leggere [Passivo] - 16 PAB**Requisiti:** *Maestria Armatura Agile Superiore***Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno*

Quando si indossa un'armatura in maniera corretta su tutte le locazioni per un totale di 3 PA, il torso vale 2 PA anziché 1 PA. Con questa abilità è comunque possibile utilizzare abilità che richiedono un massimo di 3 PA per l'attivazione se l'armatura indossata è interamente leggera.

[Maestria] Suprema nelle Armature Pesanti [Duraturo] - 16 PAB**Requisiti:** *Maestria Armatura indistruttibile***Costo:** *1 PS e 2 PE***Utilizzabile quando:** *Si indossa un'armatura che fornisce 6 PA o più*

Il Personaggio ottiene una RD 1 NATURA MONDANA per gli attacchi ricevuti in mischia.



COMBATTENTE – SCUDI

[Maestria] Attutire il colpo con lo Scudo [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo di Scudo 2*

Costo: 3 PE

Con questa maestria è possibile dichiarare NO EFFECT ad una chiamata CRUSH parata con lo scudo, evitandone la rottura.

[Maestria] Buttare a Terra [Risposta] - 6 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo di Scudo 1*

Costo: 3 PE

Dopo aver parato correttamente un colpo in mischia con lo scudo, ed aver subito eventuali effetti secondari, è possibile dichiarare la chiamata STRIKE DOWN a distanza al Bersaglio che ha appena effettuato l'attacco. Non è utilizzabile con un Brocchiere.

[Maestria] Colpo di Scudo 1 [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Usare Scudi*

Costo: 2 PE

Dopo aver parato correttamente un colpo in mischia con lo scudo, ed aver subito eventuali effetti secondari, è possibile dichiarare la chiamata ONE (immodificabile) a distanza al Bersaglio che ha appena effettuato l'attacco. Non è utilizzabile con un Brocchiere.

[Maestria] Colpo di Scudo 2 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo di Scudo 1*

Costo: 3 PE

Dopo aver parato correttamente un colpo in mischia con lo scudo, ed aver subito eventuali effetti secondari, è possibile dichiarare la chiamata DOUBLE (immodificabile) a distanza al Bersaglio che ha appena effettuato l'attacco. Non è utilizzabile con un Brocchiere.

[Maestria] Scudo Antiproiettile [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo di Scudo 2*

Costo: 5 PE

Utilizzabile quando: si impugna uno scudo

Quando si subisce una Chiamata a distanza causata da un'Arma da Fuoco, è possibile applicare una RD 3 per quel singolo colpo.

[Maestria] Scudo Impenetrabile [Duraturo] - 16 PAB

Requisiti: *Maestria Stordire con lo Scudo*

Costo: 1 PS e 2 PE

Utilizzabile quando: si impugna uno scudo

Con questa maestria si ottiene RD1 per tutte le chiamate di Danno a Distanza veicolate da Armi da Fuoco o Sortilegi (ma non Armi da Tiro o Chiamate narrative).

[Maestria] Stordire con lo Scudo [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Maestria Colpo di Scudo 2*

Costo: 4 PE

Dopo aver parato correttamente un colpo in mischia con lo scudo, ed aver subito eventuali effetti secondari, è possibile dichiarare la chiamata STUN a distanza al Bersaglio che ha appena effettuato l'attacco. Non è utilizzabile con un Brocchiere.

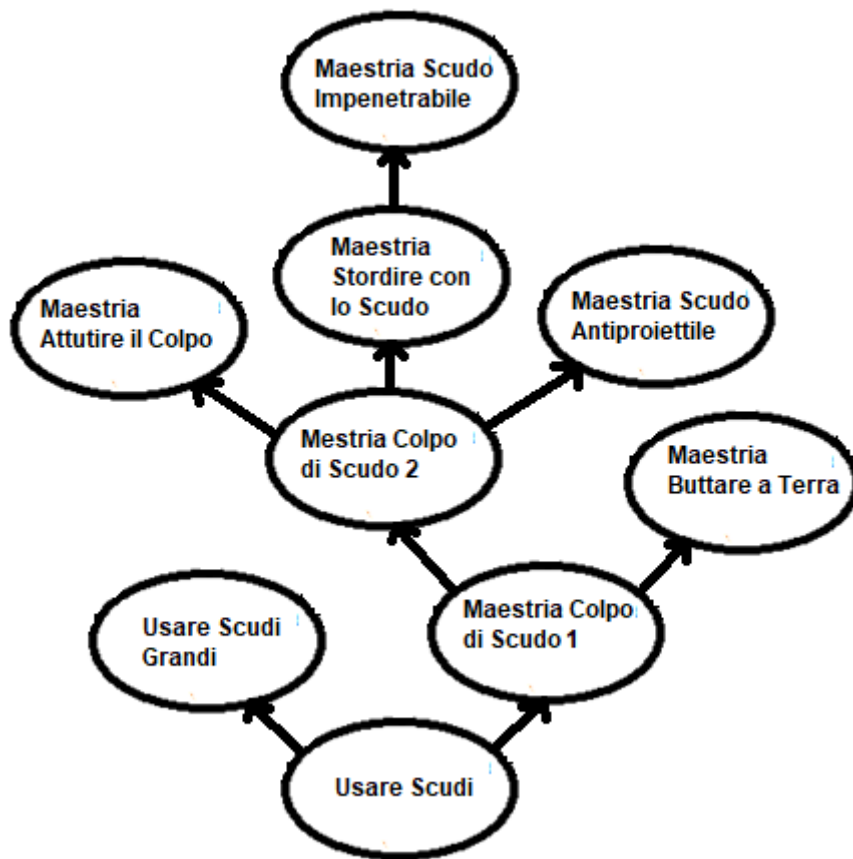
Usare Scudi [Passivo] - 4 PAB

L'Abilità permette di usare uno scudo 50x50 cm o un brocchiere (da fissare sull'avambraccio) 30x30 cm.

Usare Scudi Grandi [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Usare Scudi*

Permette di utilizzare scudi pari a $\frac{3}{4}$ dell'altezza suo portatore, ma mai più larghi di 70 cm.



UTILITÀ – DESTREZZA

Colpo Furtivo 1 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Nascondersi 1*

Costo: 1 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara THROUGH.

Colpo Furtivo 2 [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 1*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara THROUGH DOUBLE.

Colpo Furtivo 3 [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 2, Nascondersi 2*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara THROUGH TRIPLE.

Colpo Mortale [Attivo] - 12 PAB

Requisiti: *Nascondersi 3, Colpo Furtivo 3*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara ZERO.

Colpo Stordente 1 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Colpo Furtivo 1*

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara STUN.

Colpo Stordente 2 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Colpo Stordente 1*

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara STUN 2.

Costituzione del Puma [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: *Destrezza 4*

Incompatibile con Costituzione del Bufalo

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo, cumulabile con quello offerto da Costituzione Migliorata.

Destrezza 2 [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato con l'Abilità *Maestro del Nodo* di Cerchio inferiore alla propria Destrezza. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Destrezza 3 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Destrezza 2*

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato con l'Abilità *Maestro del Nodo* di Cerchio inferiore alla propria Destrezza. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Destrezza 4 [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Maestro del Nodo 3, Destrezza 3, Scassinare Serrature 3*

Il Personaggio può utilizzare questa Abilità in situazioni narrative per simulare azioni particolarmente agili, come saltare giù da una finestra o superare un ostacolo difficilmente raggiungibile. Può districarsi da un nodo realizzato con l'Abilità *Maestro del Nodo* di Cerchio inferiore alla propria Destrezza. Può inoltre liberarsi da una presa con un livello di FORZA pari o inferiore al cerchio di questa abilità.

Maestro del Nodo 1 [Passivo] - 2 PAB**Requisiti:** Destrezza 2

Quando legghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di Destrezza superiore a questa Abilità.

Maestro del Nodo 2 [Passivo] - 4 PAB**Requisiti:** Maestro del Nodo 1

Quando legghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di Destrezza superiore a questa Abilità.

Maestro del Nodo 3 [Passivo] - 6 PAB**Requisiti:** Maestro del Nodo 2

Quando legghi un Bersaglio con una corda puoi dichiarargli Maestro del Nodo pari al Cerchio posseduto. Il Bersaglio può divincolarsi dalla corda solo con un Cerchio di Destrezza superiore a questa Abilità.

Nascondere Oggetti 1 [Passivo] - 2 PAB**Requisiti:** Destrezza 2

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondere Oggetti 2 [Passivo] - 4 PAB**Requisiti:** Nascondere Oggetti 1

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondere Oggetti 3 [Passivo] - 6 PAB**Requisiti:** Nascondere Oggetti 2

Il PG è abile nel nascondere oggetti tra le pieghe dei vestiti o nel proprio equipaggiamento. Per ogni Cerchio posseduto in questa Abilità può portare un differente sacchetto FG di dimensioni massime 15x15x15cm, all'interno del quale nascondere Cartellini Oggetto con la relativa rappresentazione fisica. Gli oggetti contenuti all'interno possono essere trovati solo con un livello di *Cercare* pari o maggiore al Cerchio di *Nascondere Oggetti*.

Nascondersi 1 [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Nascondere Oggetti 1**Costo:** 2 PE**Utilizzabile quando:** si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 1* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi 2 [Attivo] - 12 PAB**Requisiti:** Nascondere Oggetti 2, Nascondersi 1**Costo:** 3 PE**Utilizzabile quando:** si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 2* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi 3 [Attivo] - 18 PAB**Requisiti:** Nascondersi 2**Costo:** 4 PE**Utilizzabile quando:** si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 3* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Nascondersi Rapidamente [Passivo] - 12 PAB**Requisiti:** Nascondersi 2, Destrezza 3

Il Personaggio può ridurre il tempo necessario all'uso dell'Abilità Nascondersi di 10 secondi (minimo 10).

Nascondersi Superiore [Passivo] - 16 PAB**Requisiti:** Nascondersi 3, Nascondersi Rapidamente, Destrezza 4

Il Personaggio è diventato un maestro nell'uso dell'invisibilità mondana. L'Abilità incrementa la capacità di Nascondersi 1/2/3, con la seguente modifica: dopo essersi mimetizzati rispettando i limiti descritti nell'Abilità, il Personaggio può muoversi anche in piena luce, in campo aperto o in zone non boschive.

Resistenza PARALYZE 1 [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Destrezza 3**Costo:** 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata PARALYZE 1 ricevuta

Resistenza STRIKE DOWN 1 [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Destrezza 3**Costo:** 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata STRIKE DOWN 1 ricevuta

Scassinare Serrature 1 [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Destrezza 2

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Scassinare Serrature 2 [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Scassinare Serrature 1

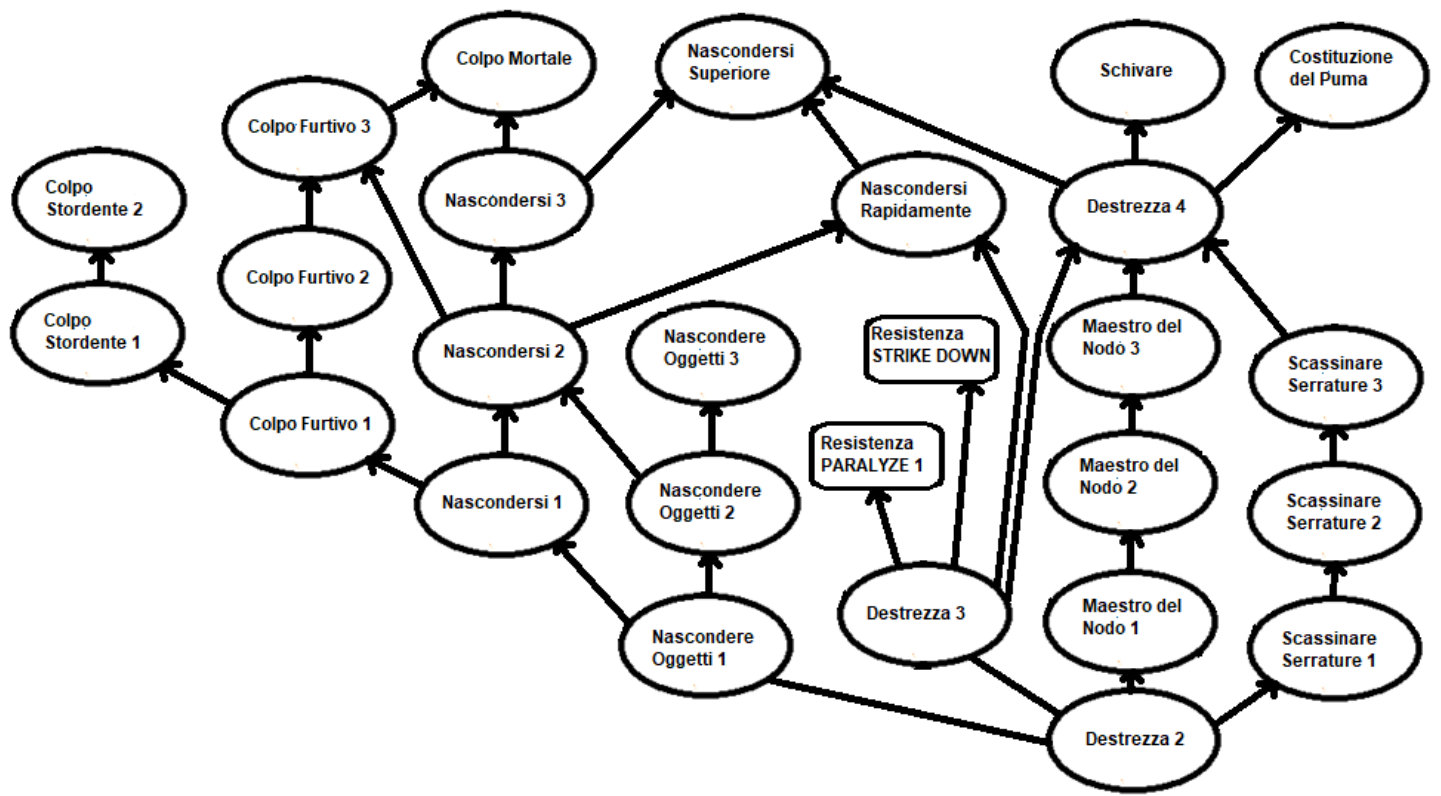
Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Scassinare Serrature 3 [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Scassinare Serrature 2

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su serrature e lucchetti (segnalati da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio della serratura, al termine del quale è possibile appropriarsi del Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Schivare [Risposta] - 18 PAB**Requisiti:** Destrezza 4**Costo:** 1 PS 2 PE

Il Personaggio può schivare una Chiamata di Danno a distanza scaturita da effetti ambientali, Sortilegi, armi da fuoco e Trappole, eseguendo una rapidissima simulazione di una plateale schivata acrobatica con il corpo, dichiarando quindi SCHIVARE NO EFFECT (escluso ARTIFACT **ma compreso VOID** e chiamate con moltiplicatore FATAL o MORTAL). Non è utilizzabile in combinazione con Scudo del Grifone.



UTILITÀ – FORZA

Costituzione Migliorata [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: Forza 2

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo.

Costituzione del Bufalo [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: Trasportare 2, Sfondare 3.

Incompatibile con Costituzione del Puma

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo, cumulabile con quello offerto da Costituzione Migliorata.

Forza 2 [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio è più forzuto del normale. Può usare questa Abilità per trattenere altre persone (vedi “Trattenere una Creatura”) o in situazioni narrative

Forza 3 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: Forza 2

Il Personaggio aumenta di 1 il suo valore di Forza. Questa Abilità è cumulabile con Forza 2.

Forza 4 [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: Forza 3

Il Personaggio aumenta di 1 il suo valore di Forza. Questa Abilità è cumulabile con Forza 3.

Resistenza STUN 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Forza 4

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata STUN ricevuta

Scudo del Grifone [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Forza 3

Costo: 2 PE

Il Personaggio è in grado di subire al posto di un Bersaglio a sua scelta, qualsiasi Chiamata di Effetto a Distanza veicolata da Armi da Fuoco o Sortilegi (ma non Armi da Tiro o Chiamate narrative). Per farlo, il PG deve dichiarare “Scudo del Grifone” e toccare immediatamente (con un’arma o con una mano) il Bersaglio da proteggere.

Scudo del Grifone Migliorato [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: Forza 4, Scudo del Grifone

Costo: 4 PE

Il Personaggio è in grado di subire al posto di un Bersaglio a sua scelta, qualsiasi Chiamata di Danno ed Effetto a Distanza veicolata da Armi da Fuoco o Sortilegi (ma non Armi da Tiro o Chiamate narrative). Per farlo, il PG deve dichiarare “Scudo del Grifone” e toccare immediatamente (con un’arma o con una mano) il Bersaglio da proteggere.

Sfondare 1 [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: Forza 2

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati.

Sfondare 2 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: Sfondare 1

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati. Non è cumulabile con Sfondare 1.

Sfondare 3 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: Sfondare 2

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati. Non è cumulabile con Sfondare 1 e Sfondare 2.

Stile del Barbaro [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Forza 3**Costo:** 3 PE

Utilizzabile quando: Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il Personaggio cade in un'ira temporanea che gli permette di dichiarare Danno +1 con qualsiasi arma in corpo a corpo (massimo TRIPLE). Questo incremento è cumulabile con eventuali altri incrementi al Danno ottenuti dalle Maestrie. Il Personaggio ottiene inoltre RD1 MONDANO.

Mentre Stile del Barbaro è attivo è possibile utilizzare unicamente Maestrie che modificano il Danno inflitto. Questa Abilità costringe a ingaggiare il giocatore (amico o nemico) più vicino in linea di visuale e termina immediatamente se non ci sono ulteriori giocatori da ingaggiare o se si finisce in stato di Sanguinamento. Al termine dell'ira si subisce una Chiamata STUN 2 non resistibile.

Azione IG: Il Personaggio in ira deve reagire alla situazione. Non può quindi intraprendere azioni in modo lucido ma deve invece agire in modo avventato.

Stile dello Schermidore [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Forza 3**Costo:** 3 PE

Utilizzabile quando: Si utilizza un'arma da taglio a una mano di cui si abbia una Maestria, si ha una mano libera e si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il prossimo colpo portato con l'arma dichiara THROUGH DOUBLE immodificabile.

Stile del Difensore Arcano [Risposta] - 10 PAB**Requisiti:** Forza 3**Costo:** variabile, vedi testo.**Utilizzabile quando:** Si impugna un'arma ad una mano e si impugna uno scudo (non un brocchiere) di cui si abbia competenza.

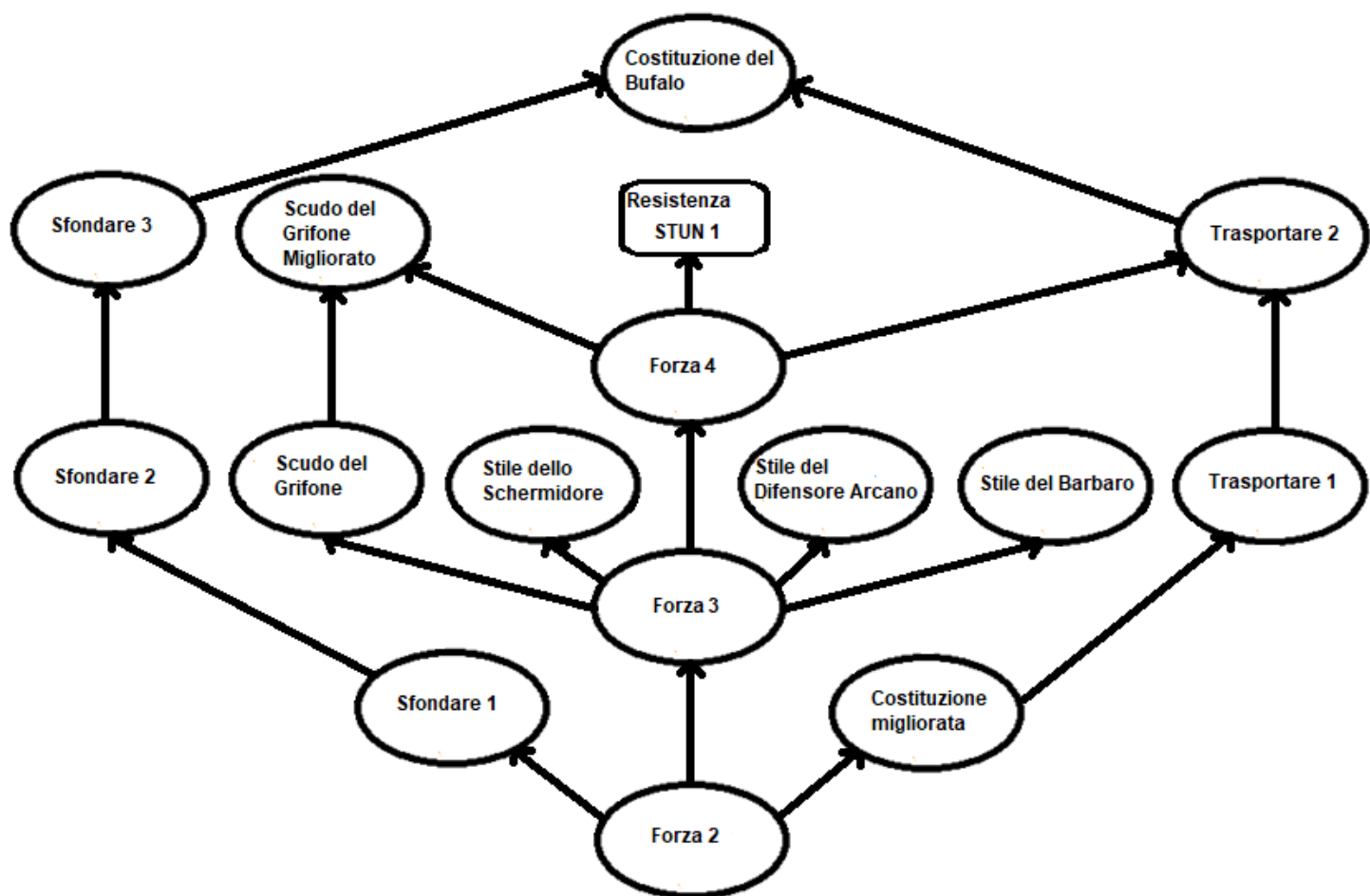
È possibile "parare" un Danno causato da un Sortilegio (di tutte le Nature, eccetto MONDANA), spendendo PE pari al Moltiplicatore del colpo subito +1 e simulando correttamente l'azione con lo scudo impugnato (nel caso di un moltiplicatore ZERO si consideri il moltiplicatore come 4).

Trasportare 1 [Passivo] - 4 PAB**Requisiti:** Costituzione Migliorata

Il Personaggio può trasportare un Bersaglio da solo usando due mani ma facendo un passo al secondo, simulando un'adeguata fatica in relazione al peso corporeo del trasportato.

Trasportare 2 [Passivo] - 6 PAB**Requisiti:** Trasportare 1, Forza 4

Il Personaggio può trasportare Bersaglio da solo usando due mani camminando normalmente, simulando un'adeguata fatica in relazione al peso corporeo del trasportato.



UTILITÀ – PERCEZIONE

Cercare 1 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Cercare 2 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Cercare 1*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Cercare 3 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Cercare 2*

Riduce il tempo di *Perquisizione* di 10 secondi per Cerchio in questa Abilità (minimo 30 secondi). Inoltre, può trovare tramite perquisizione oggetti nascosti con l'Abilità *Nascondere Oggetti* di Cerchio pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Può servire in situazioni narrative.

Disattivare Trappole 1 [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Disattivare Trappole 2 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 1*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Disattivare Trappole 3 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 2, Sensi Acuti*

Utilizzando appositi arnesi da scasso, il PG è in grado di operare su una trappola od un congegno (segnalata da un Cartellino), di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Per disattivare un congegno sono necessari 30 secondi di azione ininterrotta per Cerchio dello stesso, al termine del quale è possibile eliminare il Cartellino (quando indicato). Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Resistenza FEAR 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Sensi Acuti*

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata FEAR ricevuta

Resistenza REPEL 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Sensi Acuti*

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata REPEL ricevuta

Seguire/Nascondere Tracce 1 [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Sopravvivenza*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Seguire/Nascondere Tracce 2 [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Seguire e Nascondere Tracce 1*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Seguire/Nascondere Tracce 3 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sensi acuti, Seguire e Nascondere Tracce 2*

Il PG può, con 30 secondi di adeguato lavoro, leggere o rimuovere un *Cartellino Tracce* di Cerchio pari o inferiore al suo livello in questa Abilità. Questa Abilità può essere usata contemporaneamente da due o più PG, che sommano i loro Cerchio al fine del calcolo massimo di Cerchio posseduti.

Sensi Acuti [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Disattivare Trappole 2*

Permette ridurre della metà il tempo necessario per l'uso delle Abilità *Disattivare Trappole* e *Scassinare Serrature* (che passa, quindi, da 30 secondi per Cerchio a 15 secondi per Cerchio di Difficoltà).

Sopravvivenza [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio è sempre in grado di trovare il nord e di distinguere le piante benefiche da quelle velenose. Inoltre, simulando l'azione con l'ausilio di pietre e legnetti per almeno 30 secondi, può accendere un fuoco (con mezzi FG) da campo. Inoltre il PG può consultare FG un orologio per capire che ore sono. Narrativamente sa come sopravvivere in ambienti naturali e selvaggi.

Vista Acuta 1 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Cercare 1, Seguire e Nascondere Tracce 1*

Costo: *1 PE*

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 1*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

Vista Acuta 2 [Passivo] - 15 PAB

Requisiti: *Cercare 2, Seguire e Nascondere Tracce 2, Vista Acuta 1*

Costo: *2 PE*

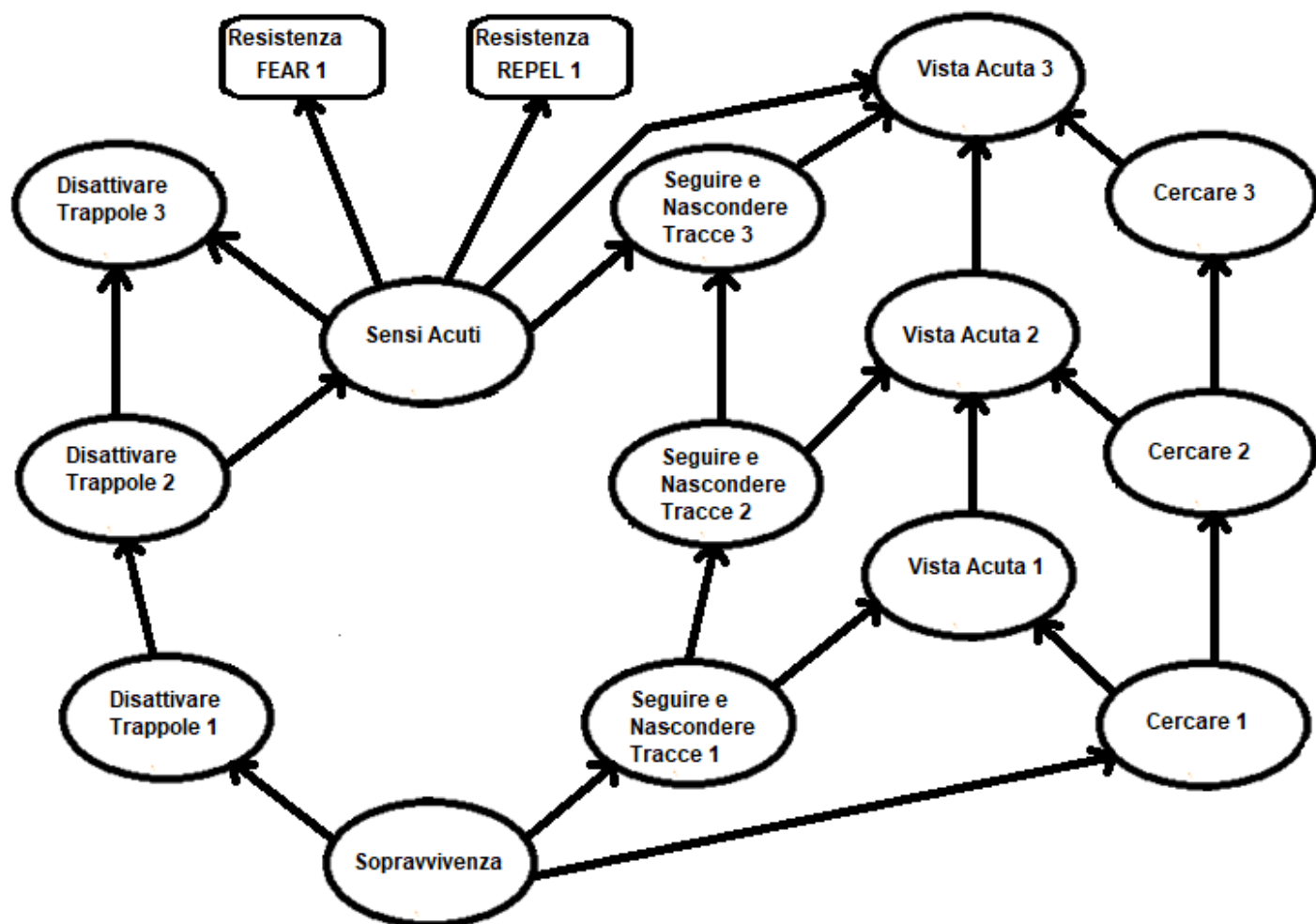
Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 2*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

Vista Acuta 3 [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: *Cercare 3, Seguire e Nascondere Tracce 3, Sensi Acuti, Vista Acuta 2, Sensi Acuti*

Costo: *3 PE*

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 3*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.



UTILITÀ – MENTE

Conoscenza dell'Alfabeto Runico [Passivo] - 16 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 1*

Permette al Personaggio di comprendere il significato delle Rune analizzate per almeno 5 secondi, dichiarando "Conoscenza dell'Alfabeto Runico" e ricevendo dal Narratore le informazioni inerenti le Rune analizzate.

(N.b. Scrivere una Runa significa attivarne il potere. Questo significa che non è possibile rappresentare graficamente una Runa. È quindi possibile riconoscerle solo vedendole).

Decifrare Scritture 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: *Istruzione Accademica*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura base. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Decifrare Scritture 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 1*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura relativamente complessa. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Decifrare Scritture 3 [Conoscenza] - 8 PAB

Requisiti: *Decifrare Scritture 2*

Il Personaggio può decifrare un testo cifrato con una struttura molto complessa. Per essere letto richiede una Abilità Linguista.

Geografo 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisiti: *Linguista Elempiano 1*

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Geografia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa il luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Geografo 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisiti: *Geografo 1*

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Geografia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa il luogo di destinazione del prossimo Evento (diverso dal pool di informazioni di Geografo 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Informatore 1 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Istruzione Accademica*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Informatore 2 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Linguista Elempiano 1, Informatore 1*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Informatore 3 [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Informatore 2, Linguista Elempiano 2, Decifrare Scritture 2*

Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1 e 2). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Istruzione Accademica [Conoscenza] - 2 PAB

Il Personaggio è stato istruito in una delle varie sedi di gilde che costellano Elavia (o in istituzioni analoghe presenti nei vari stati di Elempos).

Sa far di conto, leggere e scrivere in maniera più completa e veloce di chi ha studiato in casa o non lo ha mai fatto. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Linguista Elempiano 1 [Conoscenza] - 4 PAB**Requisiti:** Istruzione Accademica

Il Personaggio possiede una conoscenza base delle Lingue di Elempos. È quindi in grado di leggere testi in tutte le lingue comuni di Elempos e nelle lingue Razziali.

Linguista Elempiano 2 [Conoscenza] - 6 PAB**Requisiti:** Linguista Elempiano 1

Il Personaggio possiede una conoscenza approfondita e dettagliata delle Lingue di Elempos. È quindi in grado di leggere testi in tutte le lingue comuni di Elempos e nelle lingue Razziali.

Resistenza BERSERK 1 [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Linguista Elempiano 1**Costo:** 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata BERSERK ricevuta

Resistenza PAIN 1 [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Decifrare Scritture 1**Costo:** 2 PE

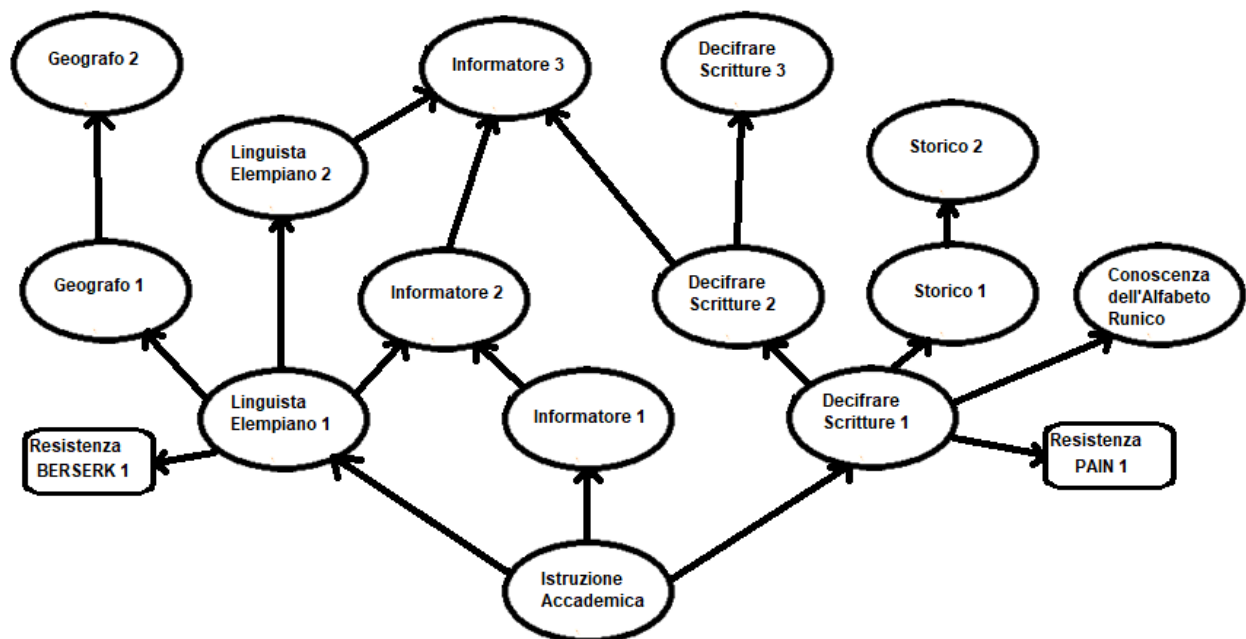
Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata PAIN ricevuta

Storico 1 [Conoscenza] - 4 PAB**Requisiti:** Decifrare Scritture 1

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Storia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la storia del luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Storico 2 [Conoscenza] - 6 PAB**Requisiti:** Storico 1

Il Personaggio possiede una conoscenza base della Storia di Elempos. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la storia del luogo di destinazione del prossimo Evento (diverso dal pool di informazioni di Storico 1). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.



BARDO - CANTORE

[Finale Canto]

Se si è utilizzato un **Canto** per almeno 30 secondi ed esso viene interrotto volontariamente (cioè non a causa di Effetti subiti o Sanguinamento), è possibile attivare un'abilità di **Fine Canto** senza formula.

-0-

Conoscenze Bardiche [Conoscenza] - 2 PAB

Il Personaggio ha delle conoscenze sull'Arte e sull'Araldica. Prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa l'arte o casati presenti sul luogo del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni **INFRA-EVENTO**. Può servire in specifiche situazioni narrative. Può servire in situazioni di gioco o di cartellini specifici.

Canto di Massa [Passiva] - 4 PAB

Requisiti: Conoscenze Bardiche

Costo aggiuntivo: 1 PE

Al costo di 1 PE aggiuntivo è possibile aggiungere un bersaglio aggiuntivo quando si attiva un **Canto**.

Doppio Canto [Passiva] - 6 PAB

Requisiti: Canto di Massa

Quando si attiva un **Canto** è possibile attivarne un secondo (pagando il costo in PE/PS necessario) a patto che i bersagli influenzati siano gli stessi.

Canto del Pacifista [Canto] - 10 PAB

Requisiti: Canto degli Elementi Superiore, Canto dell'Onda Avanzato

Costo: 1PS e 2 PE

Il canto fornisce **RD 3** ed **Immunità agli Effetti di 1** sul lanciatore.

Questo canto non è potenziabile con Canto di Massa.

Canto degli Elementi [Canto] - 4 PAB

Requisiti: Conoscenze Bardiche

Costo: 1 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ◆ RD 1 BURN
- ◆ RD 1 SILVER
- ◆ RD 1 ACID

Canto degli Elementi Avanzato [Canto] - 6 PAB

Requisiti: Canto degli Elementi

Costo: 2 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ◆ RD 2 BURN
- ◆ RD 2 SILVER
- ◆ RD 2 ACID

Canto degli Elementi Superiore [Canto] - 8 PAB

Requisiti: Canto degli Elementi Avanzato

Costo: 3 PE

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ◆ RD 3 BURN
- ◆ RD 3 SILVER
- ◆ RD 3 ACID

Canto del Leone {I} [Canto] - 4 PAB

Requisiti: Conoscenze Bardiche

Costo: 1 PE

Il canto fornisce **Immunità al FEAR 1** ad un bersaglio.

Canto del Leone Avanzato [Canto] - 6 PAB

Requisiti: Canto del Leone

Costo: 2 PE

Il canto fornisce **Immunità al FEAR 2** ad un bersaglio.

Canto del Riposo [Canto] - 10 PAB**Requisiti:** *Canto della Mente Libera Superiore***Costo: 1 PS e 2 PE**

Un bersaglio può decidere di riposare vicino al Cantore per 3 minuti senza agire in alcun modo. Il cantore non può essere uno dei bersagli di questo Canto.

Devono essere rispettate le seguenti condizioni sia per il Cantore che per i bersagli:

- Non bisogna essere bersagli di **Abilità** (escluso questo Canto), **Attacchi**, **Danni** o **Effetti**.
- Non bisogna Attaccare o usare Abilità.
- Il bersaglio deve fermarsi a riposare entro **3 metri** dal Cantore e non può urlare (solo parlare a bassa voce).
Il Cantore deve rimanere sul posto dove ha iniziato il canto (può avere un margine di qualche passo in modo che il bersaglio non esca dalla sua area).

Se il bersaglio non rispetta una delle condizioni descritte sopra non subisce gli effetti benefici del Canto.

Se le condizioni non sono rispettate dal Cantore il canto si interrompe senza alcun effetto.

Se si rispettano le condizioni dopo 3 minuti i Bersagli riacquistano le capacità (ed eventuali PE) come fosse finito un **Intervallo**. Il Canto a questo punto si interrompe.

Questa abilità può essere usata 1 volta ad intervallo del Bardo (quando eseguita con successo).

Canto dell'Armatura [Canto] - 8 PAB**Requisiti:** *Canto dell'Orso Avanzato***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il canto fornisce **2 PA aggiuntivi** (se non possiede armatura fornisce 2 PA) ad un bersaglio.

Canto dell'Onda [Canto] - 4 PAB**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche***Costo: 1 PE**

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ◆ **RD 1 HOLY**
- ◆ **RD 1 MAGIC**

Canto dell'Onda Avanzato [Canto] - 6 PAB**Requisiti:** *Canto dell'Onda***Costo: 2 PE**

Il canto fornisce ad un bersaglio una delle seguenti protezioni:

- ◆ **RD 2 HOLY**
- ◆ **RD 2 MAGIC**

Canto dell'Orso [Canto] - 4 PAB**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche***Costo: 1 PE**

Il canto fornisce **Immunità al PAIN 1** ad un bersaglio.

Canto dell'Orso Avanzato [Canto] - 6 PAB**Requisiti:** *Canto dell'Orso***Costo: 2 PE**

Il canto fornisce **Immunità al PAIN 2** ad un bersaglio.

Canto della Guerra [Canto] - 8 PAB**Requisiti:** *Canto del Leone Avanzato***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il canto permette di **dichiarare DOUBLE con un'Arma in corpo a corpo** ad un bersaglio.

Canto della Mente Libera [Canto] - 4 PAB**Requisiti:** *Conoscenze Bardiche***Costo: 1 PE**

Il canto fornisce **Immunità a BERSERK 1** ad un bersaglio.

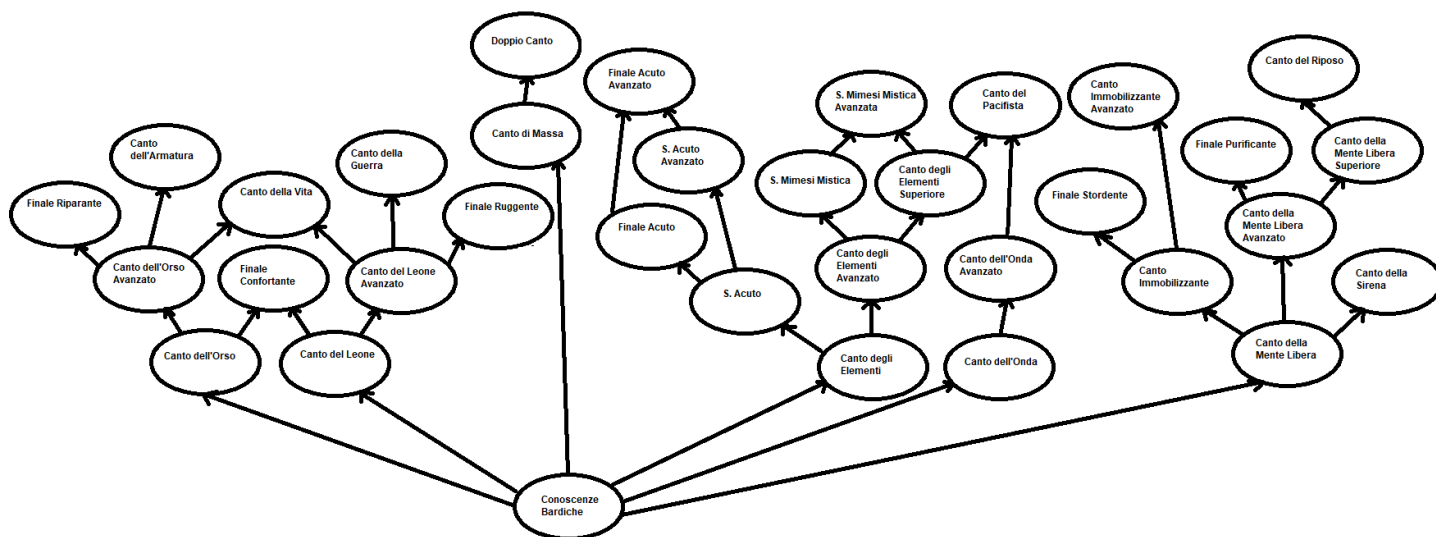
Canto della Mente Libera Avanzato [Canto] - 6 PAB**Requisiti:** *Canto della Mente Libera***Costo: 2 PE**

Il canto fornisce **Immunità a BERSERK 2** ad un bersaglio.

Canto della Mente Libera Superiore [Canto] - 8 PAB*Requisiti: Canto della Mente Libera Avanzato***Costo: 3 PE**Il canto fornisce **Immunità a DOMINATION** ad un bersaglio.**Canto della Vita [Canto] - 8 PAB***Requisiti: Canto dell'Orso Avanzato, Canto del Leone Avanzato***Costo: 1 PS e 2 PE**Il canto fornisce **2 PF extra** ad un bersaglio.**Canto della Sirena [Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto della Mente Libera***Costo: 3 PE + Vedi testo**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION “Seguimi finché Canto/Suono”**. **Costa 1 PE ogni minuto aggiuntivo dopo il primo.****Canto delle Arti [Canto] - 4 PAB***Requisiti: Conoscenze Bardiche***Costo: 2 PE**

Il canto riduce il tempo di utilizzo delle abilità Cerusico, Antitossina, Cerusico Esperto, le abilità da Fabbro, e la creazione di Unguenti/Pozioni/Bombe con Alchimia di 30 secondi ad un bersaglio.

Canto Immobilizzante [Canto] - 6 PAB*Requisiti: Canto della Mente Libera***Costo: 3 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP STUN “Finché Canto/Suono”**.**Canto Immobilizzante Avanzato [Canto] - 8 PAB***Requisiti: Canto Immobilizzante***Costo: 1 PS e 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP STUN 2 “Finché Canto/Suono”**.**Finale Acuto [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Sortilegio: Acuto***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.**Finale Acuto Avanzato [Finale Canto] - 8 PAB***Requisiti: Sortilegio: Acuto Avanzato, Finale Acuto***Costo: 3 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOUBLE THROUGH**.**Finale Confortante [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto dell'Orso, Canto del Leone***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio, che era affetto dal Canto, entro 10 metri la chiamata **HEALING 2**.**Finale Purificante [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto della Mente Libera Avanzato***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **HEALING AURA**.**Finale Riparante [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto dell'Orso Avanzato***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio, che era affetto dal Canto, entro 10 metri la chiamata **HEALING 2 PA**.**Finale Ruggente [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto del Leone Avanzato***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **FEAR 1**.**Finale Stordente [Finale Canto] - 6 PAB***Requisiti: Canto Immobilizzante***Costo: 2 PE**Puoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **STUN**.

Sortilegio: Acuto [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Canto degli Elementi***Costo:** 2 PEPuoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.**Sortilegio: Acuto Avanzato [Attivo] - 8 PAB****Requisiti:** *Sortilegio: Acuto***Costo:** 3 PEPuoi dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOUBLE THROUGH**.**Sortilegio: Mimesi Mistica [Attivo] - 6 PAB****Requisiti:** *Canto degli Elementi Avanzato***Costo:** leggi testoIl bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {I}** (di primo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.**Sortilegio: Mimesi Mistica Avanzata [Attivo] - 8 PAB****Requisiti:** *Sortilegio: Mimesi Mistica, Canto degli Elementi Superiore***Costo:** leggi testoIl bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {II}** (di secondo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.

BARDO - MENTALISTA

Sonda Mentale [Attivo] - 2 PAB

Costo: 1 PE

Il Mentalista è in grado di determinare se una creatura ha subito effetti di manipolazione mentale nell'arco della giornata oppure se è sotto effetto di una chiamata di DOMINATION. Per far questo deve toccare una creatura inerme o consenziente per almeno 15 secondi.

Sortilegio: Abissi della Furia [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Instillare Ira*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP BERSERK**.

Sortilegio: Arco Riflesso [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sblocco Sensoriale*

Costo: 1 PE

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Disattivare Congegni* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore.

Sortilegio: Armonia Interiore [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di **HEALING FEAR** in risposta ad una chiamata **FEAR** da lui subita.

Sortilegio: Barriera Mentale [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sonda Mentale*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata **DOMINATION** fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Barriera Mentale su Altri [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Barriera Mentale*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio ottiene l'immunità alla chiamata **DOMINATION** fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Blocco Mentale [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Blocco Nervoso*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **STUN**.

Sortilegio: Blocco Nervoso [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sblocco Sensoriale*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **PARALYZE**.

Sortilegio: Calmare Emozioni [Risposta] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Armonia Interiore*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di **MASS HEALING FEAR** in risposta ad una chiamata **FEAR** da lui subita.

Sortilegio: Divora Cervelli [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Lancia Mentale, Sortilegio: Shock Nervoso*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio Inerme o Consenziente la chiamata **FATAL**. Per farlo, bisogna porre entrambe le mani sulla testa del Bersaglio e mantenere il contatto per almeno 30 secondi.

Sortilegio: Dominazione [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ossessione, Sortilegio: Barriera Mentale su Altri*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole

Sortilegio: Dominazione Programmata [Attivo] - 12 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi, Sortilegio: Dominazione**Costo: 2 PS**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole. È possibile, inoltre, specificare quando eseguire questo comando purché sia all'interno della stessa giornata. (ad esempio, è possibile comandare a qualcuno di attaccare una persona specifica quando sente una parola di comando specifica). In questo caso, il Bersaglio non ha memoria di questo fino al termine dell'Effetto di **DOMINATION**. Questo incantesimo non è usabile durante un combattimento.

Sortilegio: Freccia Mentale [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Blocco Mentale**Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH**.

Sortilegio: Instillare Ira [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Instillare Paura, Sortilegio: Armonia Interiore**Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **BERSERK**.

Sortilegio: Instillare Paura [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sonda Mentale**Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **FEAR**.

Sortilegio: Lancia Mentale [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Freccia Mentale**Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **THROUGH DOUBLE**.

Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Ripristino della Memoria**Costo: 2 PS**

Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene modificata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio) e cambiare quei ricordi con un racconto a scelta del Lanciatore che duri lo stesso lasso di tempo. Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo realmente in quel lasso di tempo e ricorda quello che vuole il Lanciatore. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti reali al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Ondate di Rabbia [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Instillare Ira**Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **BERSERK**.

Sortilegio: Ondate di Terrore [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Instillare Paura**Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **FEAR**.

Sortilegio: Ossessione [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Barriera Mentale**Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata **KEEP DOMINATION: Parla, guarda e cerca di avere il possesso di XXX; il DOMINATION termina quando otterrai XXX**. (Dove XXX è qualcosa o qualcuno deciso dal Lanciatore)

Sortilegio: Raffinare i Sensi [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sblocco Sensoriale**Costo: 1 PE**

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Scassinare* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore.

Sortilegio: Ripristino della Memoria [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Scigno della Mente**Costo: 1 PS e 2 PE**

Su un Bersaglio Inerme o Consenziente ripristina i ricordi cancellati da un Sortilegio atto a cancellarli (Come Scigno della Mente, Obliare e Obliare Memoria) ma NON a manipolarli. (come Manipolazione dei Ricordi).

Sortilegio: Sblocco Sensoriale [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** Sonda Mentale**Costo:** 1 PE

L'incantatore può potenziare i sensi del bersaglio. Quando esso usa l'Abilità di *Seguire/Nascondere Tracce* può considerarla come se fosse di un cerchio superiore.

Sortilegio: Scrigno della Mente [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sonda Mentale**Costo:** 1 PS e 2 PE

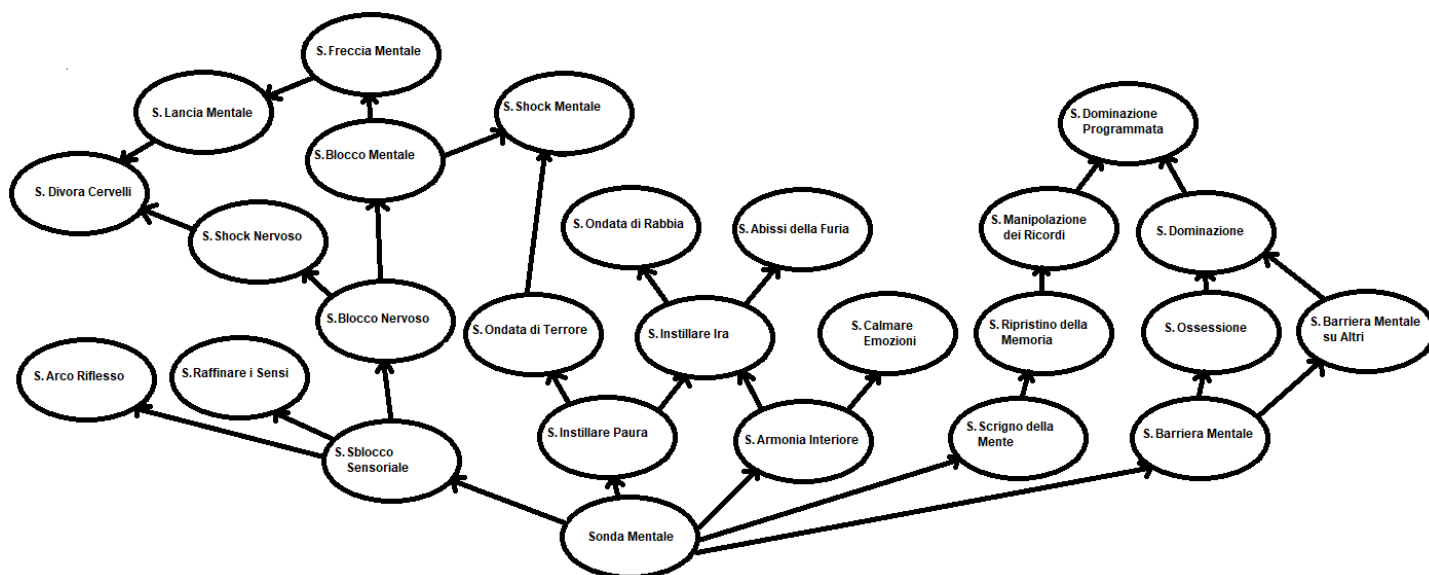
Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene cancellata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio). Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo in quel lasso di tempo. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti cancellati al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Shock Mentale [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Blocco Mentale, Sortilegio: Ondata di Terrore**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **STUN**.

Sortilegio: Shock Nervoso [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Blocco Nervoso**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata **PARALYZE**.



GUARITORE – CERUSICO

Antitossina [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Cerusico 1, Riconoscere Aggravanti e Studio della Medicina 2*

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende etc., simulando un'adeguata operazione sul ferito.

Il Cerusico può rimuovere i veleni (REPEAT) da un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'Arte Cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti di lavoro.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Dopo 2 minuti (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) di trattamento il Cerusico può dichiarare al Bersaglio Umanoide una Chiamata HEALING REPEAT seguita dalla Chiamata STUN.

Durante l'utilizzo dell'Abilità *Antitossina*, il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo il tempo del Sanguinamento del Bersaglio riprende a scorrere e bisogna cominciare il trattamento dall'inizio.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Auto chirurgia [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Cerusico 2*

Azione IG: Il Cerusico deve accovacciarsi a terra e utilizzare strumenti da Guaritore, come ampole e bisturi (finti).

Il Cerusico, se non è in Sanguinamento, può utilizzare l'Abilità Cerusico su sé stesso.

Cerusico 1 [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Tamponare*

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 1. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

Cerusico 2 [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Cerusico 1 e Studio della Medicina 2*

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 3. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

Cerusico 3 [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Cerusico 2 e Studio della Medicina 3*

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 5. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio. Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe. Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

Cerusico Esperto [Attivo] - 12 PAB

Requisiti: *Cerusico 3*

Durante l'utilizzo dell'Abilità Cerusico è possibile dichiarare ad un Bersaglio Umanoide una Chiamata HEALING FATAL, HEALING 2 al posto della normale Chiamata di cura associata all'Abilità, seguita però da una Chiamata PAIN 2.

Conoscere Anatomia [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Studio della Medicina 3*

Quando il cerusico usa con successo l'abilità Cerusico, Antitossina o Cerusico Esperto su un Bersaglio impara anche parte della sua anatomia e di eventuali punti deboli.

Per il resto della giornata ogni qualvolta attacca quel bersaglio in corpo a corpo infligge danni con un Moltiplicatore aumentato di 1 (massimo TRIPLE).

Creare Sacchetti Curativi [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Studio della Medicina 1*

Costo: 1 PE

Costo Reagenti: 1 Reagente affine all'Acqua

Azione IG: Il Personaggio deve preparare un Sacchetto contenente erbe miste, dopo un'adeguata lavorazione con appositi strumenti scenografici per almeno 2 minuti.

Il Personaggio può creare un Sacchetto Curativo che scade a fine Evento e che fornisce una cura HEALING 2 dopo 5 secondi di applicazione. Il Personaggio deve allegare al Sacchetto un cartellino Effetto che descrive il tipo di oggetto, gli effetti e i Reagenti consumati per crearlo (i Reagenti possono essere messi all'interno del sacchetto). Per utilizzare il Sacchetto Curativo è necessaria l'Abilità *Studio della Medicina 1*.

Creare Sacchetti Curativi Miracolosi [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Creare Sacchetti Curativi, Studio della Medicina 3*

Costo: 1 PE

Costo Reagenti: 1 Reagenti affini all'Acqua e 1 Reagenti affini al Fuoco

Azione IG: Il Personaggio deve preparare un Sacchetto contenente erbe miste, dopo un'adeguata lavorazione con appositi strumenti scenografici per almeno 2 minuti.

Il Personaggio può creare un Sacchetto Curativo che scade a fine Evento e che fornisce una cura HEALING FATAL, HEALING 2 dopo 5 secondi di applicazione. Il Personaggio deve allegare al Sacchetto un cartellino Effetto che descrive il tipo di oggetto, gli effetti e i Reagenti consumati per crearlo (i Reagenti possono essere messi all'interno del sacchetto). Per utilizzare il Sacchetto Curativo è necessaria l'Abilità *Studio della Medicina 1*.

Dedizione all'Arte Medica [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Studio della Medicina 2*

Costo: 1 PE

Se si subisce una Chiamata di Danno è possibile spendere 1 PE per non interrompere l'utilizzo delle Abilità *Tamponare, Cerusico, Cerusico Esperto o Antitossina*. Se il Personaggio entra nello Stato di Sanguinamento, deve immediatamente cessare l'utilizzo delle Abilità sopra elencate.

Giuramento di Ippocrate [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: *Studio della Medicina 3*

Costo: 3 PE

Il Personaggio con questa Abilità è immune alla Chiamata BERSERK (1 e 2) e DOMINATION mirata a fargli compiere azioni aggressive verso terzi utilizzando le proprie Abilità (es: "DOMINATION: attaccalo!")

Guarire/Trattare Piante e Animali [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Studio della Medicina 2*

Con questa Abilità è possibile utilizzare Sortilegi di tipo [Guarigione] che hanno come un Umanoide anche su Bersagli vivi di tipo VEGETALE o ANIMALE (a discrezione della Narrazione). Inoltre, è possibile utilizzare su questi Bersagli le Abilità *Cerusico, Cerusico Fatali, Tamponare, Toccare i Nervi, Antitossina* e i vari *Sacchetti Curativi*.

Logorare i Nervi [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 2 e Toccare i Nervi**Costo: 2 PE****Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende etc.Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 1 minuto (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) di simulazione, la Chiamata REPEAT PAIN.

Il personaggio può decidere con 30 secondi di ulteriore lavoro di rimuovere questo Effetto dal bersaglio.

Rafforzare Fibre [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 3, Rafforzare Muscoli e Rafforzare Legamenti**Costo: 1PS e 2 PE****Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: 2 PF aggiuntivi temporanei (sono i primi punti ferita a venire persi e non sono curabili).

Rafforzare Legamenti [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 2**Costo: 3 PE****Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: DESTREZZA aumentata di 1 e abilità Scassinare aumentata di 1

Rafforzare Muscoli [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 2**Costo: 3 PE****Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: FORZA aumentata di 1 e abilità Sfondare aumentata di 1.

Recidere i Nervi [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 3 e Logorare i Nervi**Costo: 3 PE****Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende etc.Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 1 minuto di simulazione (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi), la Chiamata KEEP PARALYZE (FUORI GIOCO puoi parlare).

Il personaggio può decidere con 30 secondi di ulteriore lavoro di rimuovere questo Effetto dal bersaglio.

Riconoscere Aggravanti [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 1**Azione IG:** Questa Abilità non è un potere mistico ma una conoscenza mondana, è quindi necessario cercare simulare l'osservazione attenta del ferito per comprenderne lo stato di salute.

Il Cerusico può, analizzando un Bersaglio inerme o consenziente per almeno 10 secondi, la seguente domanda:

- “Fuori Gioco: sei sotto l'Effetto della Chiamata REPEAT o KEEP?”

Riconoscere Ferite [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 1**Azione IG:** Questa Abilità non è un potere mistico ma una conoscenza mondana, è quindi necessario cercare simulare l'osservazione attenta del ferito per comprenderne lo stato di salute.Tramite questa Abilità, esaminando un Bersaglio Umanoide Inerme o Consenziente per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande (discretamente e sussurrandole all'orecchio) nell'ordine che si preferisce:

- “Fuori Gioco: quante ferite hai subito e di che tipo?” Il Bersaglio deve dichiarare quanti PF gli mancano e il tipo di ferita subita (normale o fatale) oppure se è morto.
- “Fuori Gioco, da quanto minuti è iniziato il tuo Sanguinamento?” Il Bersaglio, se è in Sanguinamento, deve dichiarare da quanti minuti è iniziato il Sanguinamento.

Studio della Medicina 1 [Passivo] - 2 PAB

Il Personaggio ha una conoscenza base delle pratiche mediche, della fisionomia e delle erbe curative. In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

Grazie a questa Abilità può utilizzare i sacchetti curativi su un Bersaglio Umanoide vivo con un tempo di applicazione di 20 secondi.

Studio della Medicina 2 [Passivo] - 4 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 1

Il Personaggio ha una conoscenza migliore delle pratiche mediche, della fisionomia e delle erbe curative. In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

Analizzando un Bersaglio inerme o consenziente da vicino per almeno 5 secondi, il Personaggio può porre al bersaglio la seguente domanda:

- “Fuori Gioco: Che tipo di creatura sei? (Umanoide, Vegetale, Animale, Spirito, Elementale, Altro)

Studio della Medicina 3 [Passivo] - 8 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 2

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende, etc., simulando un'adeguata operazione sul corpo.

Impiegando almeno 2 minuti di adeguato lavoro con i corretti strumenti cerusici, il Guaritore è in grado di capire le cause (datando l'ora) della morte di un Bersaglio analizzato.

Tamponare [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Riconoscere Ferite

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario tenere entrambi le mani sul ferito con un bendaggio e simulare un adeguato trattamento.

Il PG può stabilizzare temporaneamente le ferite di un Bersaglio Umanoide, sdraiato o seduto (non in spalla), fermando il suo Sanguinamento. Questa Abilità non funziona sulle Ferite Fatali.

Dopo 10 secondi di trattamento il Lanciatore può dichiarare al Bersaglio “Fuori gioco: Non proseguire il conteggio del tempo del Sanguinamento finché ti sto trattando”.

Ci si può spostare camminando lentamente con il ferito, per esempio se viene portato su una lettiga o portato da almeno altre due persone.

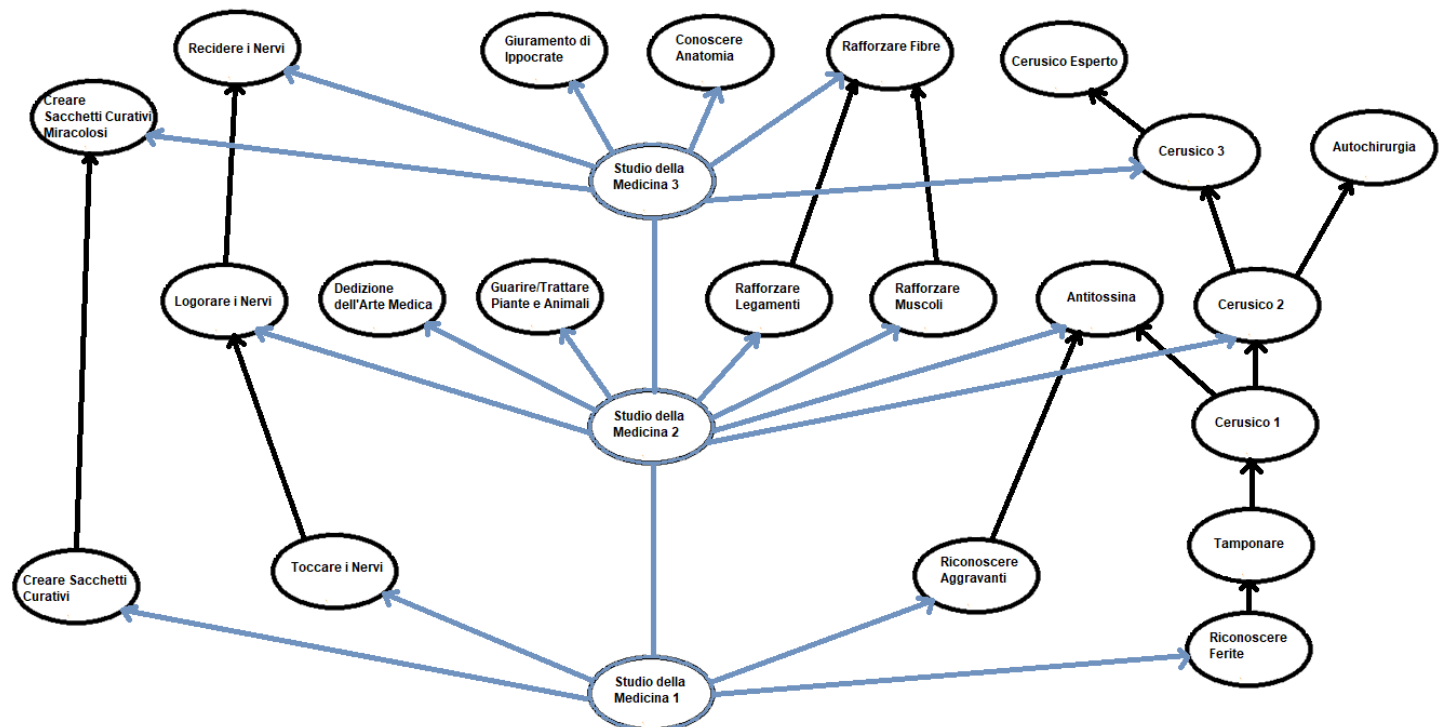
Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà iniziare nuovamente il trattamento.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Toccare i Nervi [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Studio della Medicina 1**Costo:** 1 PE

Azione IG: Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampole con unguenti, bende etc.

Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 20 secondi di simulazione, la Chiamata PAIN. Fintanto che il cerusico lavora sul bersaglio, può reiterare la chiamata PAIN ogni 10 secondi.



GUARITORE – MISTICO

Guarigione Simbiotica [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Guarire Ferite 3

Costo: 1 PE

Ogni volta che il Guaritore utilizza un *Sortilegio: Guarire Ferite* su un Bersaglio, può auto-dichiararsi le medesime Chiamate (compreso eventuali Effetti Negativi) al costo di 1 PE.

Riconoscere Aura [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Studio dell'Anima 1

Toccando un Bersaglio per 5 secondi e concentrandosi, è possibile porre una delle seguenti domande:

- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti attivi su di lui e il loro Effetto.
- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Effetti Persistenti (KEEP)?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti KEEP attivi su di lui.
- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Effetti Ripetuti (REPEAT)?” Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti REPEAT attivi su di lui.

Rigenerazione [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Guarire Ferite Fatali, Sortilegio: Rigenerare

Costo: 1 PS e 2 PE

Speciale: Questa Abilità può essere usata mentre si è in Sanguinamento.

Il Personaggio può dichiararsi HEALING 2 in qualsiasi momento dall'inizio dello stato di Sanguinamento. Questa abilità può essere usata una sola volta per Intervallo.

Sortilegio: Arma dello Stordimento Persistente {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma Stordente 2

Costo: 1PS e 2 PE

Il prossimo colpo inflitto la propria arma in corpo a corpo dichiara KEEP STUN.

Sortilegio: Arma Stordente 1 {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Studio dell'Anima 1

Costo: 2 PE

Il prossimo colpo inflitto la propria arma in corpo a corpo dichiara STUN.

Sortilegio: Arma Stordente 2 {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma Stordente 1

Costo: 3 PE

Il prossimo colpo inflitto la propria arma in corpo a corpo dichiara STUN 2.

Sortilegio: Barriera Mistica {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda

Costo: 1PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD3 dai danni ricevuti a distanza. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Conoscenza delle Ferite {I} [Attivo]- 2 PAB

Requisiti: Studio dell'Anima 1

Tramite questa Abilità, esaminando un Bersaglio Umanoide Inerme o Consenziente per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande (discretamente e sussurrandole all'orecchio) nell'ordine che si preferisce:

- “Fuori Gioco: quante ferite hai subito e di che tipo?” Il Bersaglio deve dichiarare quanti PF gli mancano e il tipo di ferita subita (normale o fatale) oppure se è morto.
- “Fuori Gioco, da quanto minuti è iniziato il tuo Sanguinamento?” Il Bersaglio, se è in Sanguinamento, deve dichiarare da quanti minuti è iniziato il Sanguinamento.

Sortilegio: Globo di Invulnerabilità {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda

Costo: 1PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD3 dai colpi ricevuti in mischia. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Guarigione Totale {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite Fatali, Sortilegio: Spezzare Maledizione, Sortilegio: Purificare Veleno**Costo: 1PS e 2 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di portare la Chiamata HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING AURA, HEALING FATAL, HEALING 5 a un Bersaglio toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio.

Sortilegio: Guarire a Distanza {III} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Guarire Ferite 2**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 1 su Umanoide a un Bersaglio Inerme o Consenziente entro 10 metri, seguito dalla Chiamata STUN.

Sortilegio: Guarire Ferite 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 1**Costo: 1 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 1 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN

Sortilegio: Guarire Ferite 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 1**Costo: 2 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 3 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN

Sortilegio: Guarire Ferite 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Guarire Ferite 2**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING 5 su Umanoide al Bersaglio Consenziente o Inerme, toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio, seguito dalla Chiamata STUN.

Sortilegio: Guarire Ferite Fatali {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 3**Costo: 4 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING FATAL, HEALING 1 seguito dalla Chiamata STUN 2 ad un Bersaglio Umanoide Consenziente o Inerme toccato con entrambe le mani mentre lancia il sortilegio.

Sortilegio: Manto dell'Indomito {V} [Duraturo][Scudo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Elementale, Sortilegio: Scudo dell'Onda**Costo: 1PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene l'immunità a tutti gli effetti di primo cerchio. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Onda Respingente {IV} [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Respingere 2, Studio dell'Anima 2**Costo: 4 PE**

Quando il Lanciatore subisce una chiamata di Danno in corpo a corpo può dichiarare REPEL come reazione sull'attaccante.

Sortilegio: Purificare dagli Effetti {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Riconoscere Aura**Costo: 2 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING AURA sul Bersaglio toccato.

Sortilegio: Purificare Veleno {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Purificare dagli Effetti**Costo: 3 PE**

Il Lanciatore può dichiarare HEALING REPEAT al Bersaglio toccato.

Sortilegio: Respingere {I} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 1**Costo: 1 PE**

Indicare un Bersaglio entro 10 metri al termine del Sortilegio e dichiarargli la Chiamata REPEL.

Sortilegio: Respingere 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Respingere 1**Costo:** 3 PE

Indicare un Bersaglio entro 10 metri al termine del Sortilegio e dichiarargli la Chiamata REPEL 2.

Sortilegio: Rigenerare {III} [Risposta] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite 2, Studio dell'anima 2

Il personaggio può dichiararsi la chiamata HEALING 2 a seguito di un colpo ricevuto che gli infligga una ferita

Sortilegio: Ricomposizione {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite Fatali**Costo:** 1PS e 2 PEDopo aver pronunciato la Formula, e mantenendo il contatto con entrambe le mani per almeno 1 minuto con il Bersaglio, il Personaggio è in grado di rigenerare menomazioni permanenti (come arti mancanti) su un Bersaglio toccato. Inoltre, utilizzando questo Sortilegio su un corpo morto intatto (anche se scheletrico), ne ripristina le condizioni fisiche portandolo a “virtualmente” a pochi istanti dopo la morte.**Sortilegio: Scudo Antiveleeno {III} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB****Requisiti:** Sortilegio: Scudo Protettivo**Costo:** 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dal descrittore REPEAT.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo Anti-malocchio {III} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Scudo Protettivo**Costo:** 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dal descrittore KEEP. Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo dell'Onda {IV} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Scudo della Purezza 2**Costo:** 4 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di conferirsi RD 2 dalla NATURA scelta al momento del Lancio (MAGIC o HOLY).

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo della Purezza 1 {II} [Scudo][Duraturo] - 4 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 1**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore ottiene RD 1. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo della Purezza 2 {IV} [Duraturo][Scudo] - 6 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Scudo di Purezza 1**Costo:** 4 PE

Il Lanciatore ottiene RD 2. Se attacca con Sortilegi, armi, Abilità o se agisce in modo palesemente ostile contro un Bersaglio, il Sortilegio termina immediatamente.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo Elementale {IV} [Duraturo][Scudo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Scudo di Purezza 2**Costo:** 4 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di conferirsi RD 2 dalla NATURA Elementale scelta al momento del Lancio (BURN, SILVER, ACID).

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scudo Protettivo {III} [Scudo][Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Scudo di Purezza 1**Costo:** 3 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio è in grado di immunizzarsi dalla prima Chiamata di Effetto ricevuta di Cerchio 1 ad eccezione di DOMINATION. Da quel momento è immune a quella Chiamata di Cerchio 1 per tutta la durata dell'Intervallo.

Non è mai possibile cumulare più di 2 Sortilegi [Scudo] sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Sigillo della Vita {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Guarire Ferite Fatali**Costo:** 1PS e 2 PE

Dopo aver pronunciato la Formula, il Personaggio conferisce 2 PF aggiuntivi temporanei (sono i primi punti ferita a venire persi e non sono curabili) al bersaglio toccato.

Sortilegio: Spezzare Maledizione {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Purificare dagli Effetti**Costo:** 4 PE

Il Lanciatore può dichiarare HEALING KEEP al Bersaglio toccato.

Sortilegio: Trattamento delle Ferite {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio Guarire Ferite 1**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore assorbe su di sé tutte i Danni del Bersaglio Umanoide toccato con entrambe le mani mentre si lancia il sortilegio (ma non EFFETTI, KEEP o REPEAT) dichiarandogli HEALING FATAL, HEALING 5. Questo Sortilegio non trasferisce il Tempo di Sanguinamento.

Per poter usare questo Sortilegio bisogna aver usato l'Abilità *Riconoscere Ferite* sul Bersaglio.

N.B: Non si possono applicare Resistenze o Abilità che eviterebbero di subire ferite sui Danni assorbiti.

Sortilegio: Tocco della Purificazione {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Purificare dagli Effetti**Costo:** 4 PE

Il Personaggio ha 3 cariche di HEALING AURA scaricabili via tocco o via arma.

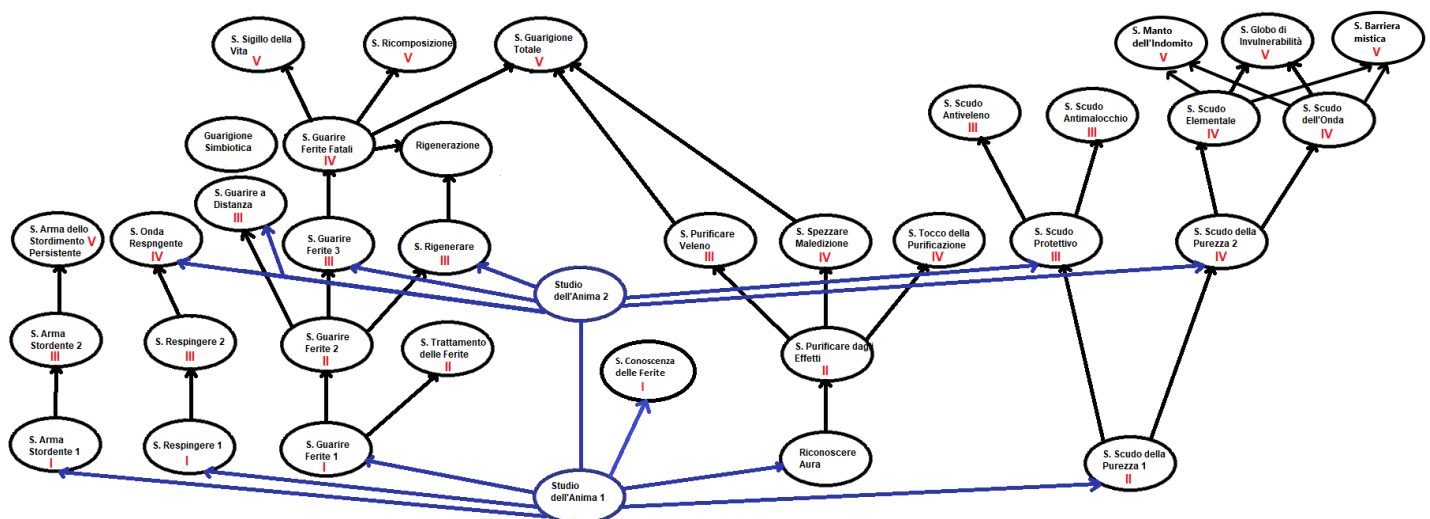
Studio dell'Anima 1 [Passivo] - 2 PAB

Il Personaggio può percepire variazioni della propria anima come struttura runica anche se non riesce a distinguere esplicitamente i singoli cambiamenti.

In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

Studio dell'Anima 2 [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Studio dell'Anima 1

Il Personaggio può percepire variazioni dell'anima di una creatura Inerme o Consenziente come struttura runica anche se non riesce a distinguere esplicitamente i singoli cambiamenti. Il Bersaglio deve essere toccato per almeno 10 secondi.



MAGO - GENERICO

Conoscenze Arcane [Conoscenza] - 6 PAB

Il Personaggio possiede una conoscenza dell'Arcano frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio degli scritti arcani e sa determinare se un oggetto possiede poteri magici. Inoltre, **prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa la magia arcana presente nel luogo del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.**

Sortilegio: Arma Magica {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 1

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura MAGIC per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Comprensione Elementale {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Conoscenze Arcane

Costo: 1 PE

Toccando un oggetto o un Bersaglio (inerme o consenziente) per almeno 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce (nel caso di un Bersaglio) o controllare il Cartellino/Narratore (nel caso di un oggetto):

- ❖ “Fuori Gioco: Quali sono gli elementi predominanti e/o assenti su di te?”
- ❖ “Fuori Gioco: Quali sono gli elementi assenti su di te?”

L'Abilità può avere ulteriori effetti narrativi.

Sortilegio: Dardo Magico 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Conoscenze Arcane

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata MAGIC

Sortilegio: Dardo Magico 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 1

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE MAGIC

Sortilegio: Dardo Magico 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 2

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE MAGIC

Sortilegio: Percezione dell'Aura {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Comprensione Elementale

Costo: 2 PE

Toccando un Bersaglio per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi e il loro effetto.
- ❖ “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Aggravanti?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti REPEAT o KEEP attivi.

Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dardo Magico 3, Sortilegio: Arma Magica

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata MAGIC

Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Pioggia di Dardi Magici 1***Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare fino ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE MAGIC

Sortilegio: Protezione dal Magico 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** *Conoscenze Arcane***Costo:** 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 1 MAGIC

Sortilegio: Protezione dal Magico 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dal Magico 1***Costo:** 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 2 MAGIC

Sortilegio: Protezione dal Magico 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dal Magico 2***Costo:** 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino al sanguinamento una RD 3 MAGIC

Sortilegio: Protezione dal Magico su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dal Magico 1***Costo:** 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata dell'Intervallo una RD 1 MAGIC

Sortilegio: Sigillo {IV} [Giornaliero] - 8 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dal Magico 2, Sortilegio: Percezione dell'Aura***Costo:** 1 PS + X PE (*Vedi Descrizione*)

Il Lanciatore può sigillare magicamente un oggetto che sia effettivamente chiudibile (scrigno, diario con lucchetto, borsa, sacchetto, porta, etc.). Sull'oggetto dovrà essere apposto un adesivo Sigillo, fornito dallo Staff evento, sul quale indicare il numero di PE investiti nel Sigillo (minimo 1 e massimo 10).

Il Lanciatore può ignorare il Sigillo senza che esso perda di efficacia. Un altro Incantatore può sovrascrivere il Sigillo con un altro di potenza superiore (cioè investendo un numero maggiore di PE e PS), apponendo un ulteriore adesivo e avendo così la possibilità di aprire l'oggetto.

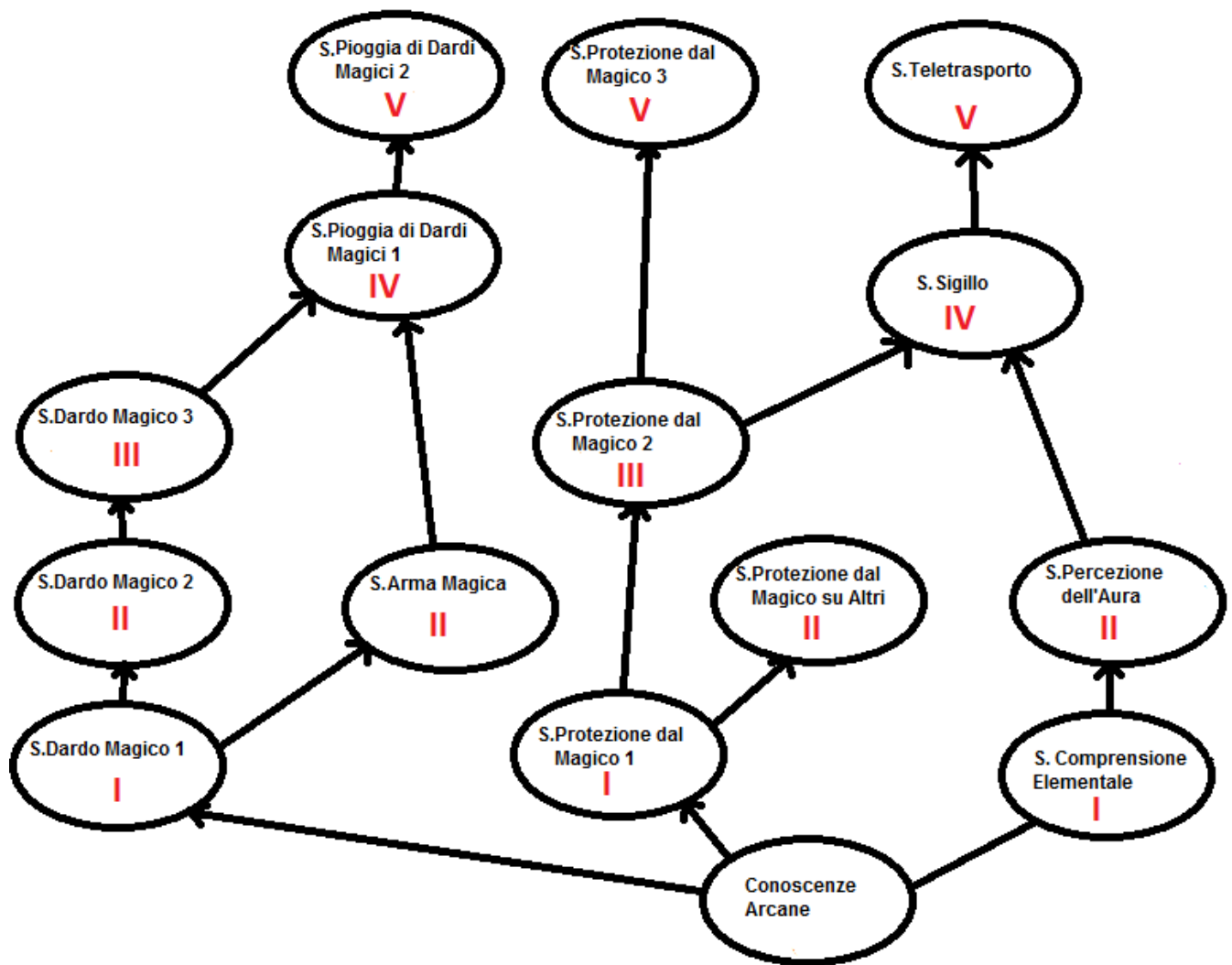
Il Sigillo cade in ogni caso alla fine della giornata di Gioco. Il Sigillo può essere spezzato dichiarando un valore di Forza, o una somma di questi, superiore ai PE investiti nel Sigillo

Sortilegio: Teletrasporto {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Sigillo***Costo:** 1 PS e 2 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio dichiara la Chiamata TELEPORT a sé stesso e a una creatura inerme o consenziente e ritorna a uno dei Circoli Rituali conosciuti.

Sortilegio: Bandire Elementali {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - XXX***Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un elementale proveniente dal Piano affine all'elemento dell'incantatore, entro 10 metri, la chiamata
DISMISS



MAGO - ACQUA

Dono Elementale - Acqua [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Acqua, Conoscenze Arcane*

Il Lanciatore è capace di spostare piccole masse d'acqua entro 10 metri.

Può servire in situazioni narrative specifiche.

Dono Elementale Superiore - Acqua [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

Conferisce all'Idromante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali dell'Acqua. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Acqua [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua*

Conferisce all'Idromante la capacità di sopravvivere sul Piano dell'Acqua senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Figlio del Gelo {I} [Passiva] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Acqua*

L'Idromante è in grado di sopportare temperature ben al di sotto dello 0° senza alcun indumento aggiuntivo. La sua temperatura corporea è ben più bassa del normale e può simulare facilmente la propria morte restando immobile a terra. Nel caso di un controllo più approfondito tramite l'Abilità *Conoscenza delle Ferite* o *Riconoscere Ferite*, l'inganno viene svelato.

Sortilegio: Acqua Purificatrice {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1*

Costo: 3 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'Acqua e può dichiarare HEALING REPEAT ad un Bersaglio toccato.

Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Figlio del Gelo*

Costo: 2 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'acqua e può dichiarare HEALING 1 seguito alla chiamata PARALYZE ad un Bersaglio inerme o consenziente toccato.

Sortilegio: Acqua Taumaturgica 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1*

Costo: 4 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri lenitivi dell'acqua e può dichiarare HEALING 2 seguito alla chiamata PARALYZE ad un Bersaglio inerme o consenziente toccato.

Sortilegio: Arma Argentea {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Controllo del Freddo*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Arma Avvelenata {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Arma Argentea, Sortilegio: Arma Paralizzante*

Costo: 1 PS e 1 PE

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT DOUBLE SILVER per il prossimo colpo.

Sortilegio: Arma Paralizzante {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Controllo del Freddo*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare PARALYZE per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Armatura di Ghiaccio {V} [Intervallo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Sigillo di Ghiaccio*, *Sortilegio: Protezione dagli Strali 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene 3 PA e, una volta esauriti i PA, dichiara THROUGH DOUBLE SILVER sul Bersaglio che ha inflitto l'ultimo Danno. Questo ultimo colpo subito non va a colpire direttamente l'incantatore, che quindi non subisce un eventuale danno, (Tranne se la chiamata ha un moltiplicatore FATAL o MORTAL) ma dissolve soltanto l'armatura (l'incantatore deve comunque simulare il colpo subito).

Sortilegio: Congelare {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Sigillo di Ghiaccio*, *Sortilegio: Paralizzare 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT PARALYZE 2.

Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Respirare sott'Acqua***Costo: 2 PE**

Il Lanciatore è in grado di sfruttare i propri poteri Elementali per analizzare approfonditamente un liquido. Dopo aver pronunciato la Formula, è in grado di capire se un liquido è contaminato (narrativamente) e può capire se al suo interno sia stata versata una Pozione (potendo leggere quindi il Cartellino relativo).

Sortilegio: Contaminazione {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Acqua*, *Sortilegio: Decontaminazione***Costo: 4 PE**

Il Lanciatore, toccando un Bersaglio sottoposto a un Effetto inabilitante (Quindi non DOMINATION, FEAR e BERSERK) può peggiorarne la situazione aggiungendo il prefisso REPEAT.

Sortilegio: Controllo del Freddo {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Acqua***Costo: 1 PE**

L'Idromante è in grado di congelare l'acqua sotto i propri piedi, potendoci camminare sopra.

Sortilegio: Decontaminazione {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Acqua*, *Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi***Costo: 3 PE**

Il PG è in grado di decontaminare qualsiasi liquido non ancora ingerito che sia stato trattato alchemicamente. Dopo aver pronunciato la Formula, è quindi in grado di purificare qualsiasi Pozione (non Unguento o Bomba) di Cerchio 1 (strappando il Cartellino Pozione).

Sortilegio: Freccia di Ghiaccio {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Acqua*, *Sortilegio: Strale 3***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata THROUGH DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Goccia di Vita {III} [Giornaliero] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Acqua*, *Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi*, *Sortilegio: Acqua Taumaturgica 1***Costo: 3 PE****Costo Reagenti: 1 Reagente affine all'Acqua**

Il PG è in grado di imprimere ad una singola goccia d'acqua un lieve potere lenitivo. Dopo aver pronunciato la Formula, può incantare un'ampolla contenente del liquido che, ad ingestione, produce la Chiamata HEALING 1. Il liquido incantato è identificabile unicamente dall'Abilità *Comprensione Elementale* che rivela una manipolazione Elementale del liquido con l'Elemento Acqua. I Sortilegi *Analisi dell'Aura* e *Conoscenza dei Liquidi*, ne comprendono tutti gli effetti.

N.B: è necessario usare i Cartellini Pozione per indicare l'effetto della Bevanda, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico.

Sortilegio: Paralizzare 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Acqua***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PARALYZE.

Sortilegio: Paralizzare 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Paralizzare 1**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PARALYZE 2.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Acqua**Costo:** 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Protezione dagli Strali 1**Costo:** 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Protezione dagli Strali 2**Costo:** 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Protezione dagli Strali 1**Costo:** 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 SILVER.

Sortilegio: Respirare sott'acqua {I} [Duraturo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Acqua**Costo:** 1 PE

L'incantatore permette, a sé stesso o ad un Bersaglio toccato, di respirare sott'acqua. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Sguardo del Mostro {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Contaminazione, Sortilegio: Arma Avvelenata**Costo:** 1 PS e 2 PE

L'Idromante richiama una fugace visione del Mostro delle Profondità. È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

Sortilegio: Sigillo di Ghiaccio {IV} [Giornaliero] - 8 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Paralizzare 2**Costo:** 1PS+XPE

Quando l'Idromante lancia il Sortilegio Sigillo, può imprimervi una forza di Gelo in grado di sprigionarsi quando il Sigillo viene sovrascritto o infranto da un'altra Creatura. La forza del Sigillo di Ghiaccio varia in base alla seguente spesa di energia:

- Con 2 PE può aggiungere la Chiamata PARALYZE
- Con 5 PE può aggiungere la Chiamata PARALYZE 2
- Con 8 PE può aggiungere la Chiamata MASS PARALYZE NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO
- Con 10 PE può aggiungere la Chiamata MASS KEEP PARALYZE NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO

Se il Sortilegio è sovrascritto, la vittima dell'effetto (nel caso della spesa fino a 5 PE) è l'Incantatore che appone il nuovo Sigillo.

Se, invece, il Sigillo viene infranto da uno o più Personaggi con l'uso dell'Abilità Forza, è il PG più vicino al Cartellino a subire la chiamata (sempre nel caso della spesa fino a 5 PE)

Il Lanciatore può comunque attraversare il Sigillo senza far scattare la trappola. Il Sortilegio permane anche se l'Incantatore entra nello stato di Sanguinamento. Segnalare sul Cartellino Sigillo l'eventuale Effetto scaturito dalla sua sovrascrittura o rottura.

Sortilegio: Strale 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Acqua**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER.

Sortilegio: Strale 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Strale 1***Costo:** 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Strale 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Acqua, Sortilegio: Strale 2***Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE SILVER.

Sortilegio: Stretta delle Onde {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Acqua Taumaturgica 2***Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata CRUSH SILVER seguito da una chiamata TRIPLE SILVER.

Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Strale 3***Costo:** 4 PE

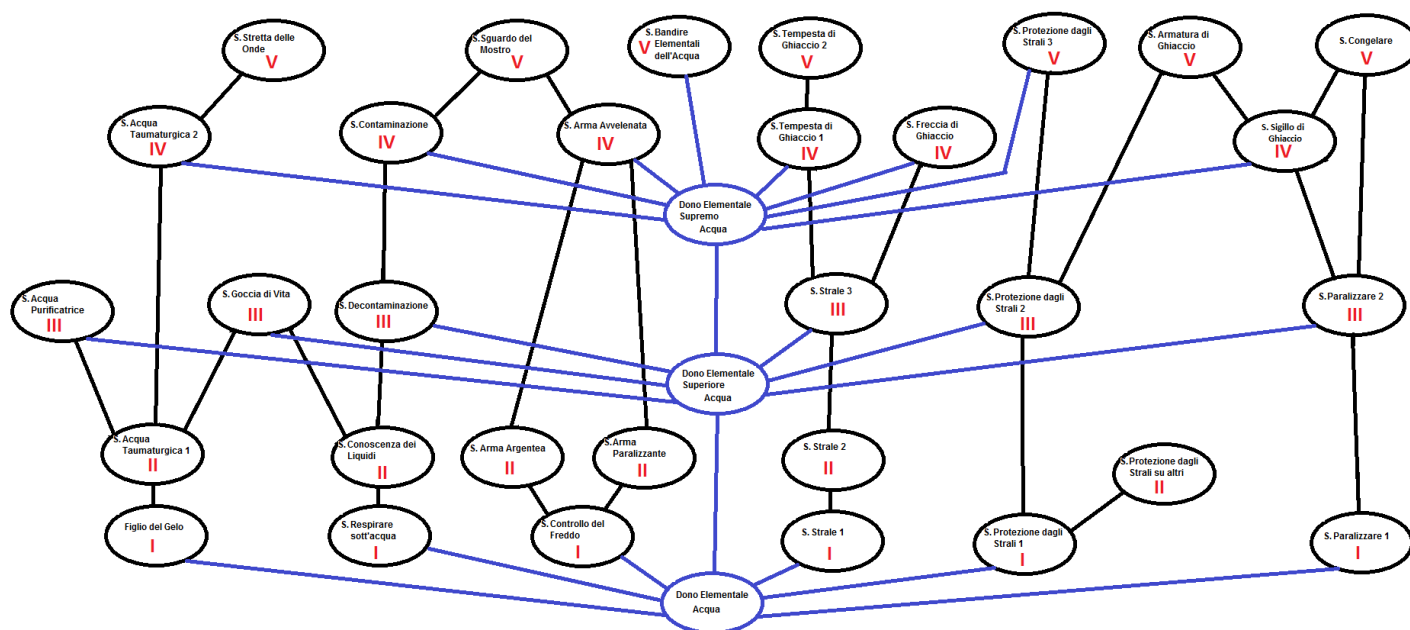
L'Idromante richiama a sé i poteri del gelo ed evoca una tempesta di aghi di ghiaccio. Fino a due Bersagli subiscono la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Tempesta di Ghiaccio 1***Costo:** 1 PS e 2 PE

L'Idromante richiama a sé i poteri del gelo ed evoca una tempesta di aghi di ghiaccio. Fino a tre Bersagli subiscono la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Brina {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Acqua, Sortilegio: Paralizzare 2***Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.



MAGO - ARIA

Dono Elementale - Aria [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Affinità elementale Aria, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di generare piccole correnti d'aria (per spegnere candele o simili).

Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Aria [Passivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria*

Conferisce all'Aeromante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali dell'Aria. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Aria [Passivo] - 12 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Aria*

Conferisce all'Aeromante la capacità di sopravvivere sul Piano dell'Aria senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Tocco Temporalesco {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria*

L'Aeromante ha la capacità di generare piccole scariche elettrostatiche dalla punta delle dita. Non infliggono alcun Danno ma risultano fastidiose per le creature viventi più grandi di un insetto. Può quindi dar fuoco a materiali particolarmente infiammabili (carta, alcol, etc.). Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Arma d'Argento {II} [Cariche] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco Temporalesco***Costo:** *2 PE*

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Bolla d'Aria {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria***Costo:** *1 PE*

L'incantatore è in grado di manipolare l'aria che entra ed esce dal proprio corpo purificandola, se vuole, da eventuali gas nocivi narrativi.

Sortilegio: Caduta Morbida {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria***Costo:** *1 PE*

L'incantatore è in grado di annullare il proprio peso e galleggiare verticalmente nell'aria. In questo modo può annullare i Danni provocati da una caduta narrativa.

Sortilegio: Camminare nell'Aria {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Caduta Morbida***Costo:** *2 PE*

L'aeromante ha migliorato la propria padronanza dell'Elemento, riuscendo a diminuire il proprio peso e a fluttuare a pochi centimetri dal suolo: non lascia tracce sul terreno, cammina in sicurezza su superfici fragili o pericolanti e il suo corpo è talmente leggero da non far scattare le Trappole a pressione.

Sortilegio: Catena di Fulmini {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Strale 3, Dono Elementale Supremo - Aria***Costo:** *1 PS e 2 PE*

L'incantatore può dichiarare fino a 6 danni di natura SILVER ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata TRIPLE SILVER.

Sortilegio: Ciclone di Vento 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Folata di Vento 2, Dono Elementale Supremo - Aria***Costo:** *4 PE*

È possibile dichiarare a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata REPEL.

Sortilegio: Ciclone di Vento 2 {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Ciclone di Vento 1***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a quattro Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL.

Sortilegio: Elettricità Statica {V} [Risposta] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Tempesta 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata THROUGH TRIPLE SILVER in risposta a un colpo subito in corpo a corpo.

Sortilegio: Folata di Vento 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono Elementale - Aria***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL.

Sortilegio: Folata di Vento 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Occhio del Ciclone, Dono Elementale Superiore – Aria***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL 2.

Sortilegio: Forgia di Siette {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Tempesta 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare ZERO SILVER per il prossimo colpo portato con un'arma da mischia. Se il colpo viene parato con un'arma, esso viene scaricato ma l'incantatore potrà dichiarare al combattente la chiamata STUN.

Sortilegio: Forma di Nebbia {IV} [Duraturo] - 8 PAB*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali su Altri, Sortilegio: Mani Eteree 2***Costo: 4 PE**

L'incantatore diventa quasi intangibile come la nebbia. Il suo corpo offre maggiore resistenza contro i colpi ad esso inflitti in corpo a corpo. Esso ottiene RD 1 contro qualsiasi danno ricevuto in corpo a corpo.

Sortilegio: Mani Eteree 1 {II} [Risposta] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Bolla d'Aria***Costo: 2 PE**

L'Incantatore è in grado di sciogliere i nodi più semplici (come per Destrezza 2).

Sortilegio: Mani Eteree 2 {III} [Risposta] - 6 PAB*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Mani Eteree 1***Costo: 3 PE**

L'Incantatore è in grado di sciogliere i nodi più complessi (come per Destrezza 3).

Sortilegio: Manipolare Correnti {IV} [Intervallo] - 8 PAB*Requisiti: Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Mani Eteree 2***Costo: 4 PE**

L'incantatore può deviare la prossima chiamata di danno a distanza ricevuta (ad eccezione delle chiamate con moltiplicatore FATAL e MORTAL e delle chiamate con natura ARTIFACT), deflettendola verso un altro bersaglio o scaricandola al suolo senza subirne gli effetti.

Sortilegio: Occhio del Ciclone {II} [Risposta] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Folata di Vento 1***Costo: 4 PE**

L'incantatore può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata REPEL o REPEL 2

Sortilegio: Protezione dagli Strali 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria***Costo:** *1 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali 1***Costo:** *3 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Protezione dagli Strali 2***Costo:** *1 PS*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 SILVER.

Sortilegio: Protezione dagli Strali su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dagli Strali 1***Costo:** *2 PE*

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 SILVER.

Sortilegio: Richiamo dei Venti {IV} [Giornaliero, Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Voce del Sud***Costo:** *1 PS (per il rito) e 5 PE (per l'attivazione)*

L'incantatore designa in qualsiasi momento della giornata un luogo che fungerà da fulcro di richiamo nei casi di estremo pericolo. Per farlo deve pronunciare una formula di almeno 1 minuto nella quale richiamerà l'attenzione dei venti. Dopo un minuto dovrà spendere 1 PS.

Successivamente, durante la giornata, pronunciando ad alta voce la frase “Venti, venite in mio soccorso” e spendendo 5 PE, potrà dichiarare TELEPORT su sé stesso e tornare al punto designato mantenendo una segnalazione di FG. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno. Un fulcro funziona solo per un richiamo, e deve essere ricreato spendendo nuovamente 1 minuto di formula e 1 PS.**Sortilegio: Salto 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB****Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Aria, Sortilegio: Voce del Sud***Costo:** *4 PE*Il Lanciatore può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere FG: dopo aver pronunciato la Formula DEVE utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco ed iniziare subito a spostarsi FG (a passo veloce o correndo) senza fermarsi, fino a raggiungere la destinazione prescelta per poi riapparire. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno.**Sortilegio: Salto 2 {V} [Attivo] - 10 PAB****Requisiti:** *Sortilegio: Salto 1***Costo:** *1 PS e 2 PE*

Come il sortilegio Salto ma l'incantatore può portare con sé un Bersaglio consenziente o inerme. Le regole applicate all'incantatore per l'uso del sortilegio Salto valgono anche per il Bersaglio.

Sortilegio: Strale 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Aria***Costo:** *1 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER.

Sortilegio: Strale 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Strale 1***Costo:** *2 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Strale 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Strale 2, Dono Elementale Superiore - Aria**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE SILVER.

Sortilegio: Tempesta 1 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Occhio del Ciclone, Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Strale 2, Sortilegio: Arma d'Argento**Costo:** 3 PE

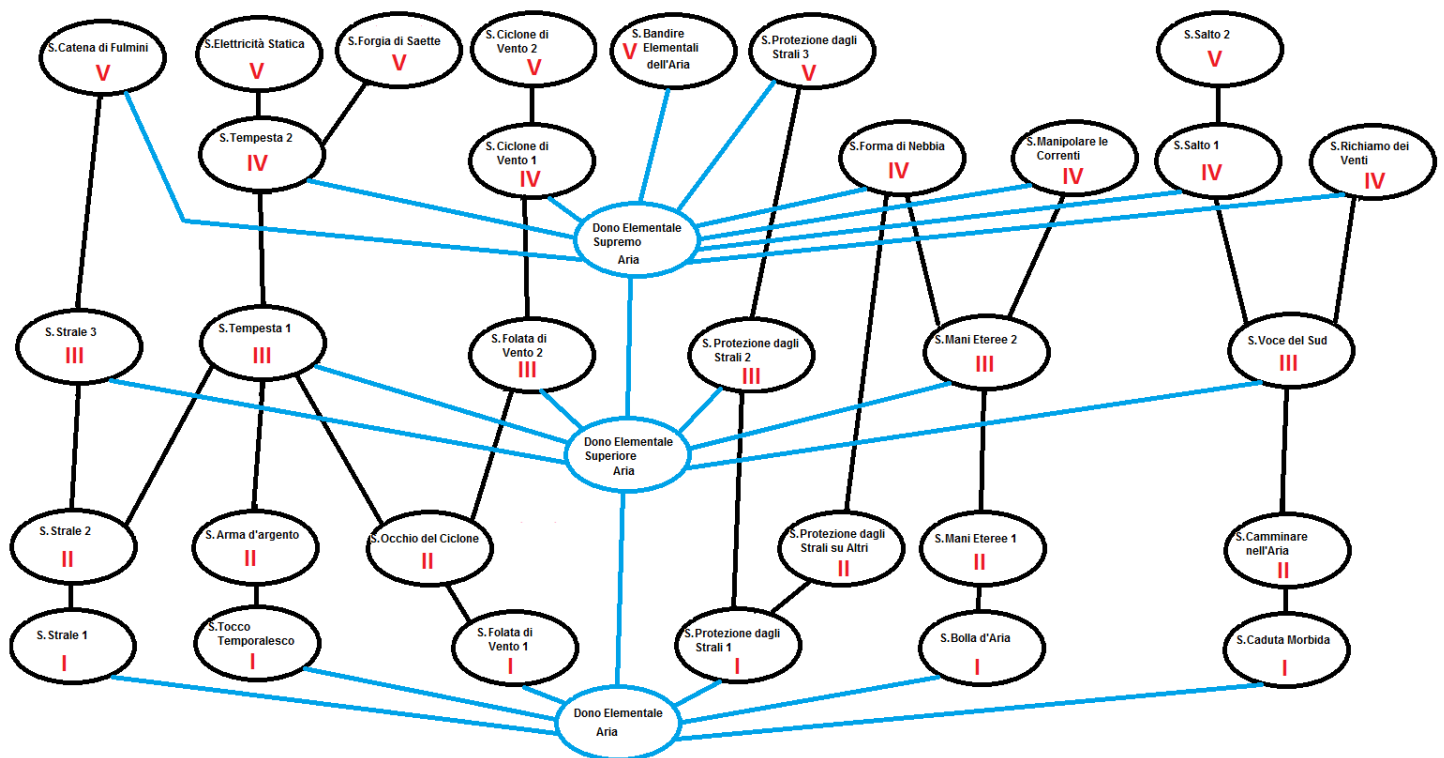
È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata SILVER.

Sortilegio: Tempesta 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Tempesta 1, Dono Elementale Supremo – Aria**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Voce del Sud {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore – Aria, Sortilegio: Camminare nell'Aria**Costo:** 3 PE

Dopo aver detto la formula di attivazione dell'incantesimo, l'Incantatore è in grado di dichiarare la chiamata HEALING DOMINATION contro un bersaglio entro 10 metri dopo aver pronunciato la frase “La calda e avvolgente Voce del Sud ti libera dalle tue costrizioni”.



MAGO - BUIO

Dono Elementale - Buio [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Buio, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è in grado di aumentare, attorno a sé, l'oscurità già naturalmente presente in una stanza. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Buio [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Conferisce al Nictomante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali del Buio. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Buio [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio*

Conferisce al Nictomante la capacità di sopravvivere sul Piano del Buio senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Manipolazione Oscura {I} [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Il Nictomante migliora le proprie capacità di controllo delle ombre. È ora in grado di affievolire la luce prodotta da una candela o da una piccola lampada a olio fin quasi ad annullarla. Può inoltre manipolare le ombre emesse da svariate fonti di luce (creando giochi d'ombra complessi). Infine, può usare questa Abilità per vedere nelle ombre narrative (in presenza di un Narratore).

Sortilegio: Arma Corrosiva {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Spegnere la Vita*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura ACID per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Camminare nelle Ombre 1 {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sacca d'Ombra*

Costo: 4 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio utilizza immediatamente il segnale di Invisibilità 1 con le stesse limitazioni dell'Abilità Nascondersi (tranne il tempo impiegato, ovviamente), pena l'interruzione del Sortilegio. Mentre si è nascosti si ottiene anche l'Abilità *Vista Acuta 1* che termina quando si esce dalla segnalazione di *Invisibilità*.

Sortilegio: Camminare nelle Ombre 2 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Camminare nelle Ombre 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio utilizza immediatamente il segnale di Invisibilità 2 con le stesse limitazioni dell'Abilità Nascondersi (tranne il tempo impiegato, ovviamente), pena l'interruzione del Sortilegio. Mentre si è nascosti si ottiene anche l'Abilità *Vista Acuta 2* che termina quando si esce dalla segnalazione di *Invisibilità*.

Sortilegio: Fiotto Acido 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID.

Sortilegio: Fiotto Acido 2 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiotto Acido 1*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID.

Sortilegio: Fiotto Acido 3 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Fiotto Acido 2*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE ACID.

Sortilegio: Lama dell'Inconscienza {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Lama Nera***Costo:** *4 PE*

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT STUN al prossimo colpo in corpo a corpo.

Sortilegio: Lama Nera {III} [Cariche] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Arma Corrosiva***Costo:** *3 PE*

L'Arma Corta del Bersaglio potrà dichiarare THROUGH (immodificabile) per i prossimi 3 colpi.

Sortilegio: Lama Oscura {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Lama Nera***Costo:** *4 PE*

L'Arma del Lanciatore potrà aggiungere il prefisso REPEAT al prossimo colpo in corpo a corpo.

Sortilegio: Maledizione del Segreto {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Terrore 1***Costo:** *4 PE*

Dopo aver pronunciato la Formula, il Lanciatore può indicare un Bersaglio entro 10 metri contro il quale portare la Chiamata “KEEP DOMINATION: NON PARLARE DI/DEL...” e indicare un argomento del quale il Bersaglio non può parlare con un massimo di quattro parole di senso compiuto. Con questo Sortilegio non è possibile impedire ad un Incantatore di lanciare i propri Sortilegi.

Sortilegio: Maledizione della Distrazione {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Maledizione del Segreto***Costo:** *3 PE*

Dopo aver pronunciato la Formula, il Lanciatore può indicare un Bersaglio entro 10 metri contro il quale portare la Chiamata “DOMINATION: IGNORAMI”.

Sortilegio: Maledizione della Vita {II} [Attivo, Duraturo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco Mortale***Costo:** *2 PE*

Il Lanciatore, toccando un bersaglio umanoide in Sanguinamento al momento del lancio del sortilegio ottiene immediatamente 1 PF Temporaneo (è il primo ad essere scalato e termina con lo stato di Sanguinamento) o può immediatamente auto-dichiararsi HEALING 1. Con questa Abilità non si può ottenere più di 1 PF Temporaneo.

Sortilegio: Fili del Burattinaio{IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sigillo Maledetto***Costo:** *4 PE*

Il Nictomante può dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION, seguita da uno di questi comandi:

-Attacca Lui/Lei

-Difendi Me/Lui/Lei

Sortilegio: Sigillo Maledetto {III} [giornGiornaliero] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Maledizione della Vita***Costo:** *1PS+XPE*

Quando il Nictomante lancia il Sortilegio Sigillo, può imprimervi una forza di Buio in grado di sprigionarsi quando il Sigillo viene sovrascritto o infranto da un'altra Creatura. La forza del Sigillo Maledetto varia in base alla seguente spesa di energia:

● Con 2 PE può aggiungere la Chiamata FEAR

● Con 5 PE può aggiungere la Chiamata FEAR 2

● Con 8 PE può aggiungere la Chiamata MASS FEAR NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO

● Con 10 PE può aggiungere la Chiamata MASS KEEP FEAR NEL RAGGIO DI 3 METRI DAL SIGILLO

Se il Sortilegio è sovrascritto, la vittima dell'effetto (nel caso della spesa fino a 5 PE) è l'Incantatore che appone il nuovo Sigillo.

Se, invece, il Sigillo viene infranto da uno o più Personaggi con l'uso dell'Abilità Forza, è il PG più vicino al Cartellino a subire la chiamata (sempre nel caso della spesa fino a 5 PE)

Il Lanciatore può comunque attraversare il Sigillo senza far scattare la trappola. Il Sortilegio permane anche se l'Incantatore entra nello stato di Sanguinamento. Segnalare sul Cartellino Sigillo l'eventuale Effetto scaturito dalla sua sovrascrittura o rottura.

Sortilegio: Fili della Dominatrice {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fili del Burattinaio*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Nictomante può dichiarare ad un bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION, seguita da uno di questi comandi:

- Attacca Lui/Lei
- Difendi Me/Lui/Lei
- Resta Immobile
- Portami X (con X un oggetto o persona)

Se la chiamata non viene resistita, il lanciatore chiamata può reiterare il sortilegio sullo stesso bersaglio dopo un minuto (o a compimento del compito indicato con il DOMINATION) spendendo 2 PE, non necessariamente impartendo lo stesso comando (massimo 1 comando aggiuntivo)

Sortilegio: Obliare Memoria {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurità Profonda, Sortilegio: Maledizione della Distrazione*

Costo: 2 PS

Al Bersaglio, consenziente o inerme, viene cancellata la memoria a breve termine. L'Incantatore può decidere un periodo temporale a proprio piacimento della giornata di Gioco in corso (dal TIME IN fino al momento del lancio del Sortilegio). Il Bersaglio dimentica tutto quello che è successo in quel lasso di tempo. Il Lanciatore può decidere, comunicandolo al Bersaglio, se quest'ultimo ricorda o meno i fatti cancellati al prossimo TIME IN.

Sortilegio: Oscurità Profonda {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Sacca d'Ombra*

Costo: 4 PE

Il Nictomante si fonde così bene con le ombre naturali da sparire in piena vista. Il Lanciatore può, immediatamente dopo aver pronunciato la Formula, utilizzare la segnalazione di Invisibilità 2, ma dovendo restare fermo sul posto. Non può parlare (neanche sussurrare), muoversi o impugnare alcuna arma (può però tenere oggetti non offensivi tra le mani). Per il resto, valgono le medesime restrizioni descritte nell'Abilità Nascondersi.

Sortilegio: Prigione dell'Incubo {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Volto dell'Incubo*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP FEAR 2.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Buio*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2*

Costo: 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 ACID.

Sortilegio: Sacca d'Ombra {II} [Giornaliero] - 4 PAB**Requisiti:** Manipolazione Oscura**Costo:** 2 PE

Il Sortilegio crea uno spazio di oscurità all'interno di una borsa dell'Incantatore. Il Lanciatore ottiene l'effetto dell'Abilità *Nascondere Oggetti 1* per gli oggetti relativi alla borsa incantata.

Sortilegio: Spegner la Vita {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Buio**Costo:** 1 PE

La connessione del Nictomante con il suo Piano si fa più forte. È in grado di incanalare la propria energia per spegnere l'energia vitale di piccoli esseri viventi (come piccole piante, fiori, insetti). Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Terrore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Buio**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR.

Sortilegio: Terrore 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore - Buio, Sortilegio: Terrore 1**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

Sortilegio: Tocco Mortale {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Buio**Costo:** 1 PE

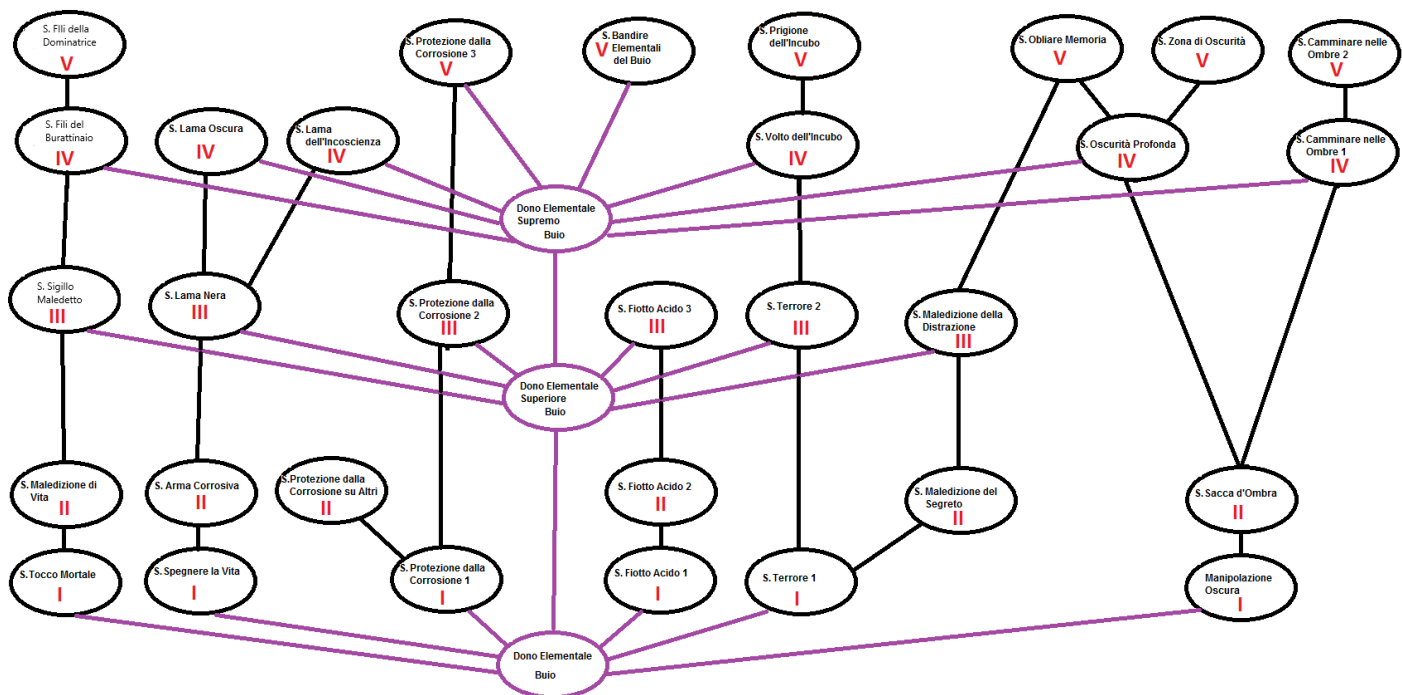
Il Lanciatore può utilizzare questo Sortilegio solo su una creatura in Sanguinamento, alla quale dichiarare: "Il tempo di questo Sanguinamento si dimezza". Un Bersaglio può subire solo una volta un Effetto di riduzione del tempo di Sanguinamento.

Sortilegio: Volto dell'Incubo {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Supremo - Buio, Sortilegio: Terrore 2**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata FEAR.

Sortilegio: Zona di Oscurità {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Oscurità Profonda**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il Nictomante amplia le ombre attorno a lui in modo da inglobare anche degli alleati. Il Lanciatore e due Bersagli consenzienti o inermi possono, immediatamente dopo aver pronunciato la Formula, utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 2*, ma dovendo restare fermi sul posto. Non possono parlare (neanche sussurrare), muoversi o impugnare alcuna arma (possono però tenere oggetti non offensivi tra le mani). Per il resto, valgono le medesime restrizioni descritte nell'Abilità *Nascondersi*. Il Sortilegio cade solo per chi infrange le limitazioni. L'incantatore, dopo aver pronunciato la formula, deve sussurrare ai bersagli "Sei in Invisibilità 2 finché rimani in silenzio e fermo sul posto"



MAGO - FUOCO

Calore Interiore {I} [Passiva] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Fuoco*

Il Piromante è in grado di aumentare il proprio calore corporeo in modo da poter resistere a temperature ben al di sotto dello 0. Inoltre, è capace di concentrare il proprio calore corporeo nelle mani; così facendo può dare fuoco a oggetti infiammabili o sciogliere piccoli strati di ghiaccio. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale - Fuoco [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Fuoco, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di generare piccole fiammelle utili per accendere candele o torce. Nessuno di questi effetti è in grado di infliggere Danni.

Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Fuoco [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Fuoco*

Conferisce al Piromante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali del Fuoco. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Fuoco [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Fuoco*

Conferisce al Piromante la capacità di sopravvivere sul Piano della Luce senza subire gli effetti negativi del Piano del Fuoco. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Arma Infuocata {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Arma Ustionante*

Costo: 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare DOUBLE BURN per i prossimi 3 colpi.

Sortilegio: Arma Ustionante {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Raggio Rovente 1, Calore Interiore*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura BURN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Cauterizzare Ferite 1 {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tocco Bruciante*

Costo: 2 PE

È possibile utilizzare questo Sortilegio solo su una creatura in Sanguinamento. Dopo aver pronunciato il Sortilegio è possibile dichiarare a un Bersaglio: "Il tuo tempo di Sanguinamento dura 5 minuti in più". Non è possibile utilizzare questo Sortilegio più di una volta sullo stesso Bersaglio. Non funziona sulle ferite FATAL.

Sortilegio: Cauterizzare Ferite 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Cauterizzare Ferite 1*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore può dichiarare a un Bersaglio toccato, inerme o consenziente, la Chiamata HEALING 1 seguito dalla Chiamata PAIN 2.

Sortilegio: Ciclo della Fenice {V} [Giornaliero] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sudario di Fuoco 3*

Costo: 1 PS

Se il Lanciatore finisce in Sanguinamento, può auto-dichiararsi le Chiamate HEALING KEEP, HEALING 2. Dopo averlo fatto, l'incanto termina e deve essere rilanciato.

Sortilegio: Incenerire {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tocco del Sultano*

Costo: 1 PS e 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ZERO BURN.

Sortilegio: Pelle Lavica {I} [Intervallo, Risposta] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco***Costo:** *1 PE*

Dopo aver pronunciato la Formula, il Piromante ricopre il proprio corpo con un sottile strato di lava incandescente. Se viene toccato con le mani nude (o con qualsiasi altra parte del corpo, anche sui vestiti) da una Creatura, può immediatamente dichiararle BURN. Se il contatto è prolungato, può dichiarare BURN ogni 10 secondi. Non è mai possibile utilizzare volutamente il proprio corpo come arma in combattimento (lanciandosi addosso a qualcuno, per esempio), ma è possibile bruciare una Creatura (ponendo attenzione alle interazioni fisiche tra Giocatori) in una situazione non concitata (durante una lite scenica, ad esempio). Ogni BURN lanciato successivo al primo equivale alla spesa di 1 PE. Qualunque abuso di questa Abilità o violazione delle interazioni sicure tra Giocatori, comporterà provvedimenti FG.

Sortilegio: Pioggia di Fuoco 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 3***Costo:** *4 PE*

È possibile dichiarare fino a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Pioggia di Fuoco 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Pioggia di Fuoco 1***Costo:** *1 PS e 2 PE*

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco***Costo:** *1 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1***Costo:** *3 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 2***Costo:** *1 PS*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 1 {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1***Costo:** *2 PE*

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 2 {IV} [Intervallo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri 1***Costo:** *4 PE*

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco***Costo:** *1 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Raggio Rovente 1***Costo:** *2 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN.

Sortilegio: Sangue Bollente 1 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Ustionare 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BERSERK.

Sortilegio: Sangue Bollente 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Sangue Bollente 1***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BERSERK 2.

Sortilegio: Sigillo Esplosivo {IV} [Giornaliero] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Cauterizzare Ferite 2, Sortilegio: Sudario di Fuoco 2***Costo: 1 PS + X PE (Vedi Descrizione)**

Quando il Piromante lancia il Sortilegio Sigillo, può imprimervi una forza di Fuoco esplosiva in grado di sprigionarsi quando il Sigillo viene sovrascritto o infranto da un'altra Creatura. La forza del Sigillo Esplosivo varia in base alla seguente spesa di energia:

- Con 2 PE può aggiungere la Chiamata BURN
- Con 5 PE può aggiungere la Chiamata DOUBLE BURN
- Con 8 PE può aggiungere la Chiamata TRIPLE BURN
- Con 10 PE può aggiungere la Chiamata ZERO BURN

Se il Sortilegio è sovrascritto, la vittima del Danno è l'Incantatore che appone il nuovo Sigillo. Se, invece, il Sigillo viene infranto da uno o più Personaggi con l'uso dell'Abilità Forza, è il PG più vicino al Cartellino a subire i Danni.

Il Lanciatore può comunque attraversare il Sigillo senza far scattare la trappola. Il Sortilegio permane anche se l'Incantatore entra nello stato di Sanguinamento. Segnalare sul Cartellino Sigillo l'eventuale Effetto scaturito dalla sua sovrascrittura o rottura.

Sortilegio: Sudario di Fuoco 1 {II} [Risposta] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Pelle Lavica***Costo: 2 PE**

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno BURN all'attaccante.

Sortilegio: Sudario di Fuoco 2 {III} [Risposta] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Sudario di Fuoco 1***Costo: 3 PE**

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno DOUBLE BURN all'attaccante.

Sortilegio: Sudario di Fuoco 3 {IV} [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Sudario di Fuoco 2***Costo: 4 PE**

Permette di dichiarare, in risposta a un colpo subito in corpo a corpo, un Danno TRIPLE BURN all'attaccante.

Sortilegio: Superbia del Sultano {V} [Intervallo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Tocco del Sultano***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata DOMINATION fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Tocco Bruciante {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco***Costo:** *1 PE*

All'infuori del combattimento, il Lanciatore può, toccando una creatura inerme o consenziente, dichiarargli la chiamata PAIN. La chiamata può essere ripetuta ogni 10 secondi finché viene mantenuto il contatto. Il sortilegio termina appena si lascia il contatto con il bersaglio.

Sortilegio: Tocco del Sultano {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo - Fuoco, Sortilegio: Raggio Rovente 3, Sortilegio: Arma Infuocata***Costo:** *1 PS e 2 PE*

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare ZERO BURN per il prossimo colpo.

Sortilegio: Tortura del Calderone {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Ustionare 2, Sortilegio: Sangue Bollente 2***Costo:** *1 PS e 2 PE*

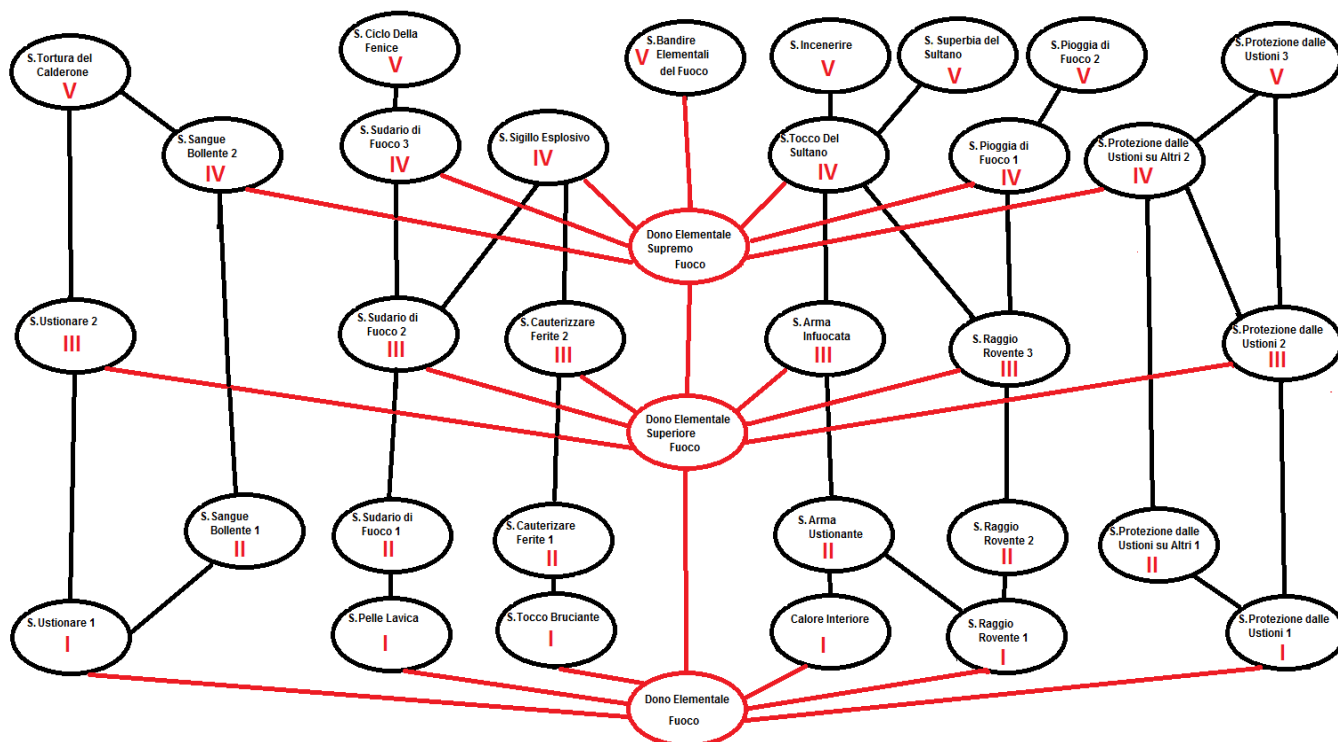
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP PAIN 2.

Sortilegio: Ustionare 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Fuoco***Costo:** *1 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PAIN.

Sortilegio: Ustionare 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore - Fuoco, Sortilegio: Ustionare 1***Costo:** *3 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PAIN 2.



MAGO - LUCE

Dono Elementale - Luce [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Affinità elementale Luce, Conoscenze Arcane

Il Personaggio è capace di creare della luce fioca dalle mani (può utilizzare una piccola torcia camuffata, ma la luce deve essere fioca e indiretta).

Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Luce [Passivo] - 8 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Luce

Conferisce al Fotomante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali della Luce. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Luce [Passivo] - 12 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore - Luce

Conferisce al Fotomante la capacità di sopravvivere sul Piano della Luce senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Fascio di Luce {I} [Attivo, Duraturo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono Elementale - Luce

Il Personaggio è capace di focalizzare la sua luce in un potente fascio (può utilizzare una lampada adeguatamente camuffata). Il Personaggio può, inoltre, dissipare le ombre attorno a sé o rianimare piccole piante morenti. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Analisi dell'Aura {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Svelare i Misteri**Costo: 1 PS**

Permette al Lanciatore, toccando un Bersaglio, di conoscere tutti i Sortilegi ed effetti attivi sull'analizzato, arrivando a riconoscere eventuali alterazioni Runiche minori ma senza riconoscere le Rune.

Sortilegio: Arma del Sole 1 {III} [Cariche] - 6 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Arma Ustionante**Costo: 3 PE**

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare DOUBLE BURN per i prossimi 5 colpi se compiuti contro Non Morti o Elementali del Buio riconosciuti dall'Incantatore come tali (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

Sortilegio: Arma del Sole 2 {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Arma del Sole 1**Costo: 4 PE**

L'Arma dell'Incantatore potrà dichiarare TRIPLE BURN per i prossimi 5 colpi se compiuti contro Non Morti o Elementali del Buio riconosciuti come tali (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

Sortilegio: Arma Ustionante {II} [Cariche] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Raggio Rovente 1, Sortilegio: Fascio di Luce**Costo: 2 PE**

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura BURN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Distorsione {IV} [Risposta] - 8 PAB**Requisiti:** Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Lucente Saldezza, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2**Costo: 4 PE**

Quando Il Lanciatore riceve una Chiamata di Danno in corpo a corpo ottiene RD 2 per il colpo appena subito e, anche se finisce in Sanguinamento, può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere FG, spostandosi immediatamente di 5 passi in una qualsiasi direzione e ricomparire nel medesimo stato fisico (se si era finiti in Sanguinamento si ricompare in Sanguinamento). Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno e l'ambiente circostante (non può, ad esempio, passare attraverso una porta chiusa se c'è una piccola finestrella verso l'interno della stanza).

Sortilegio: Esplosione Luminosa {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Frastornare 2*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata STUN 1.

Sortilegio: Falci di Luce 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Raggio Rovente 3*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata BURN.

Sortilegio: Falci di Luce 2 {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Falci di Luce 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare fino a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Frastornare 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN.

Sortilegio: Frastornare 2 {III} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Frastornare 1*

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN 2.

Sortilegio: Lucente Saldezza {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Santuario*

Costo: 3 PE

Il Bersaglio toccato (che può essere il Lanciatore stesso) ottiene l'immunità alla dislocazione non volontaria. Per tutta la durata del Sortilegio può quindi dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata TELEPORT a cui non è consenziente.

Sortilegio: Preveggenza {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Analisi dell'Aura*

Costo: 4 PE

Il Fotomante ottiene RD 3 dagli attacchi portati uscendo dalla Segnalazione di *Invisibilità*.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Luce*

Costo: 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 2*

Costo: 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 BURN.

Sortilegio: Protezione dalle Ustioni su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Protezione dalle Ustioni 1*

Costo: 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono Elementale - Luce***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Raggio Rovente 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Raggio Rovente 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Dono Elementale Superiore – Luce, Sortilegio: Raggio Rovente 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN.

Sortilegio: Rinfrancare {I} 1[Risposta] - 2 PAB*Requisiti: Dono Elementale - Luce***Costo: 1 PE**

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di HEALING FEAR 1 in risposta ad una chiamata FEAR da lui subita.

Sortilegio: Rinfrancare 2 {II} [Risposta] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Rinfrancare 1***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Incantatore può dichiarare la Chiamata di MASS HEALING FEAR in risposta ad una chiamata FEAR effettuata.

Sortilegio: Santuario 1 {II} [Intervallo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Rinfrancare 1***Costo: 2 PE**

Il Lanciatore ottiene RD 1 a qualsiasi danno. Non può usare armi (neanche per parare), né alcuna Abilità (ad esclusione delle abilità di Conoscenza e Decifrazione).

Sortilegio: Santuario Superiore {V} [Duraturo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Distorsione***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il Lanciatore ottiene RD 3 a qualsiasi danno. Non può usare armi (neanche per parare), né alcuna Abilità (ad esclusione delle abilità di Conoscenza e Decifrazione).

Sortilegio: Scorcio del Futuro {I} [Risposta] - 2 PAB*Requisiti: Dono Elementale - Luce***Costo: 1 PE**

Il Personaggio ha sviluppato la capacità di vedere brevi stralci di futuro. Se subisce l'Effetto di una trappola può applicare un RD 1 al Danno subito.

Sortilegio: Sguardo dell'Imperatore {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma del Sole 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DISMISS se esso è un Non Morto o un Elementale del Buio riconosciuto (il Lanciatore deve essere certo della tipologia di creatura).

Sortilegio: Sguardo dell'Imperatrice {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Esplosione Luminosa***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP STUN.

Sortilegio: Svelare i Misteri {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Scorcio del Futuro, Sortilegio: Fascio di Luce***Costo:** 2 PE

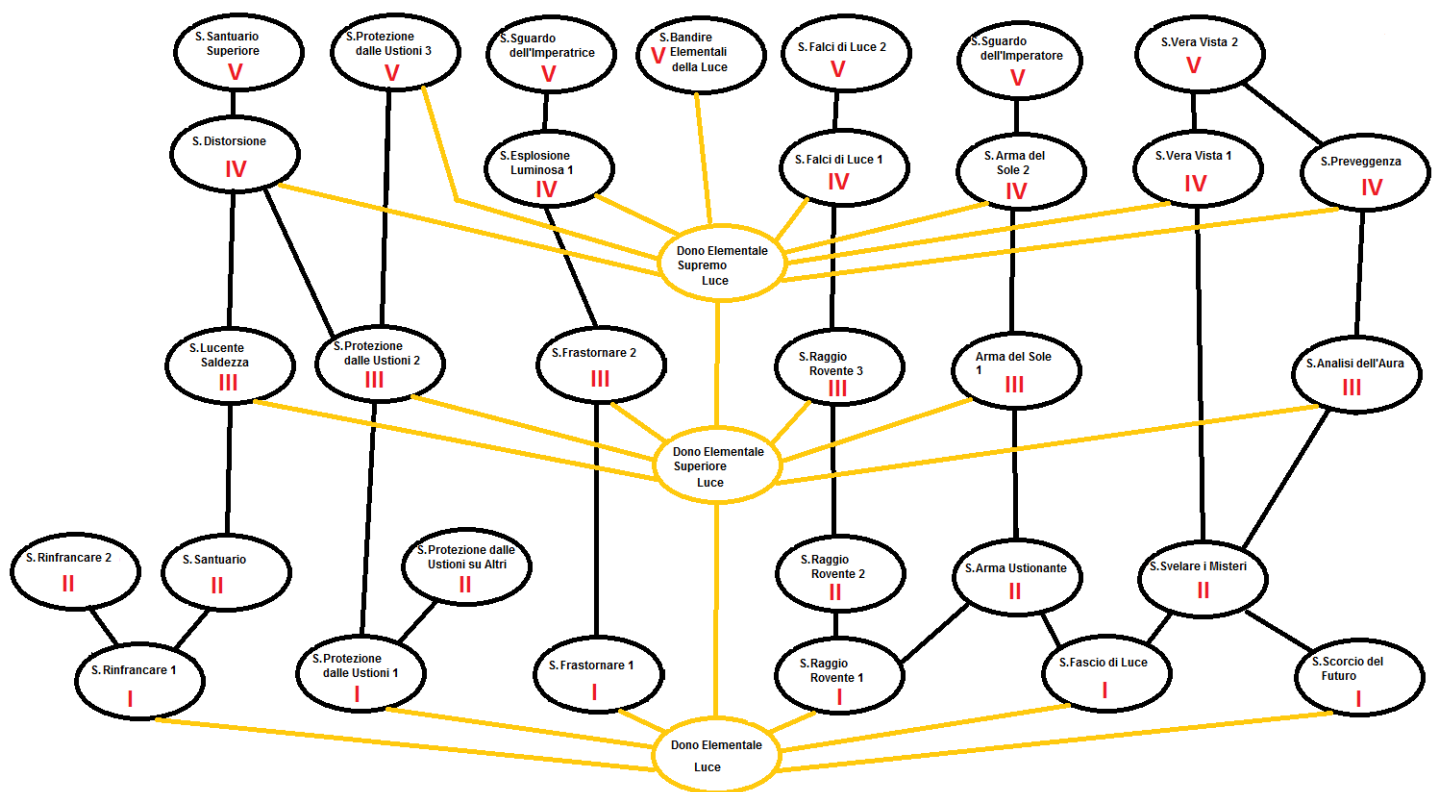
Il Lanciatore tocca un testo in codice e ne svela i segreti. Può decifrare quel testo come se possedesse l'Abilità *Decifrare Scritture 2*. La procedura è mistica, non intellettuale, quindi il Fotomante non può utilizzare questa Abilità per aiutare qualcuno in un tentativo di decifrazione, né ricevere aiuti.

Sortilegio: Vera Vista 1 {IV} [Intervallo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Luce, Sortilegio: Svelare i Misteri***Costo:** 4 PE

Il Fotomante ottiene la capacità di discernere le ombre e comprendere chi vi nasconde. Ottiene l'Abilità *Vista Acuta 1* per la durata del Sortilegio.

Sortilegio: Vera Vista 2 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Vera vista 1, Sortilegio: Preveggenza***Costo:** 1 PS e 2 PE

Il Fotomante ottiene la capacità di discernere le ombre e comprendere chi vi nasconde. Ottiene l'Abilità *Vista Acuta 2* per la durata del Sortilegio.



MAGO - TERRA

Dono Elementale - Terra [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Affinità elementale Terra, Conoscenze Arcane*

Il Personaggio è capace di spostare piccoli sassi, limitate quantità di terra e piccoli oggetti metallici entro 10 metri. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Superiore - Terra [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Terra*

Conferisce al Geomante la capacità di capire e parlare il linguaggio degli Elementali della Terra. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Dono Elementale Supremo - Terra [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Terra*

Conferisce al Geomante la capacità di sopravvivere sul Piano della Terra senza subire gli effetti negativi del Piano. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Figlio delle Profondità {I} [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Terra*

Il Personaggio è così legato alla Terra da sapere sempre come muoversi nelle sue profondità (tunnel, cunicoli, grotte, “dungeon”, etc.). È quindi sempre in grado di riconoscere il nord, percepire piccoli dislivelli e, più in generale, sa sempre come uscirne (utilizzabile solo in presenza di un Narratore).

Sortilegio: Arma Corrosiva {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiotto d'Acido 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura ACID per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Colpo Distruttore {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Martello del Forgiatore*

Costo: 4 PE

L'Arma del Lanciatore dichiara CRUSH DOUBLE ACID per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Corpo di Pietra {I} [Duraturo, Risposta] - 2 PAB

Requisiti: *Dono Elementale - Terra*

Costo: 1 PE

Il Geomante ha il pieno controllo del proprio peso corporeo e può aumentarlo fino a rendersi non spostabile dal terreno se non con l'uso di Forza 2 o di due persone con Forza 1.

Sortilegio: Corrosione {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiotto d'Acido 3, Sortilegio: Pioggia Acida 2*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT ACID.

Sortilegio: Duro Come il Granito 1 {II} [Duraturo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Corpo di Pietra*

Costo: 2 PE

Il Lanciatore ottiene 2 PA Temporaneo non cumulabile con altri PA.

Sortilegio: Duro come il Granito 2 {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Duro come il Granito 1*

Costo: 4 PE

Il Lanciatore ottiene 4 PA Temporanei non cumulabili con altri PA.

Sortilegio: Fiotto d'Acido 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra***Costo:** *1 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID.

Sortilegio: Fiotto d'Acido 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto d'Acido 1***Costo:** *2 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID.

Sortilegio: Fiotto d'Acido 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2***Costo:** *3 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE ACID.

Sortilegio: Fulmine Tellurico {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Colpo Distruttore***Costo:** *5 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata CRUSH ACID seguito da una chiamata TRIPLE ACID.

Sortilegio: Manto d'Acido {III} [Risposta] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2***Costo:** *3 PE*

Il Lanciatore può dichiarare la Chiamate DOUBLE ACID in risposta a un colpo subito in corpo a corpo

Sortilegio: Martello del Forgiatore {III} [Cariche] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Percezione Tellurica, Sortilegio: Tocco della Forgia***Costo:** *3 PE*

L'Arma del Lanciatore dichiara STRIKE DOWN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Percezione Tellurica {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra***Costo:** *1 PE*

Il Geomante è in grado, poggiando una mano sul terreno e mantenendo la posizione per almeno 30 secondi, di percepire le creature che calpestano il terreno attorno a sé (100m2). Può sapere, indicativamente, se ci sono creature umanoidi che camminano o sostano e, eventualmente, in quale direzione. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Sortilegio: Pietrificare {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Rostro del Basilisco***Costo:** *1 PS e 2 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP PARALYZE.

Sortilegio: Pioggia Acida 1 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Fiotto d'Acido 2***Costo:** *3 PE*

L'incantatore può dichiarare fino a 3 danni di natura ACID ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata DOUBLE ACID.

Sortilegio: Pioggia Acida 2 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Pioggia Acida 1***Costo:** *4 PE*

L'incantatore può dichiarare fino a 4 danni di natura ACID ripartiti tra più bersagli, posti entro 10 metri, come meglio preferisce. Un bersaglio può ricevere al massimo una chiamata DOUBLE ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra***Costo:** *1 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore – Terra, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1***Costo:** *3 PE*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 2 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 2***Costo:** *1 PS*

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata una RD 3 ACID.

Sortilegio: Protezione dalla Corrosione su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Protezione dalla Corrosione 1***Costo:** *2 PE*

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 ACID.

Sortilegio: Rostro del Basilisco {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Tutt'uno con la Terra***Costo:** *4 PE*

L'Arma del Lanciatore dichiara KEEP PARALYZE per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Sabbie Mobili {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Scossa Tellurica 2***Costo:** *4 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT STRIKE DOWN.

Sortilegio: Scossa Tellurica 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale - Terra***Costo:** *1 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

Sortilegio: Scossa Tellurica 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Superiore-Terra, Sortilegio: Percezione Tellurica, Sortilegio: Scossa Tellurica 1***Costo:** *3 PE*

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN 2.

Sortilegio: Statua di Pietra {V} [Attivo, Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Duro Come il Granito 2***Costo:** *1 PS e 2 PE*

Il Personaggio deve porre le mani incrociate sul petto con i pugni rivolti verso l'alto. Il Lanciatore ottiene RD 3 e può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate Effetto di Primo e Secondo cerchio, fintanto che rimane fermo nella posizione indicata. Non può parlare, ma mantiene la vista e l'udito dell'ambiente circostante. Il Sortilegio termina anche se si subisce un Effetto non resistito o se si subisce un colpo non ridotto dalla RD (ZERO, FATAL, MORTAL); nel secondo caso il colpo non va a colpire direttamente l'incantatore, che quindi non subisce un eventuale danno, (Tranne se la chiamata ha un moltiplicatore FATAL o MORTAL) ma dissolve soltanto il sortilegio. (l'incantatore deve comunque simulare il colpo subito).

Sortilegio: Terremoto 1 {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Dono Elementale Supremo – Terra, Sortilegio: Scossa Tellurica 2***Costo:** *4 PE*

È possibile dichiarare a tre Bersagli entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

Sortilegio: Terremoto 2 {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Terremoto 1***Costo:** *1PS e 2 PE*

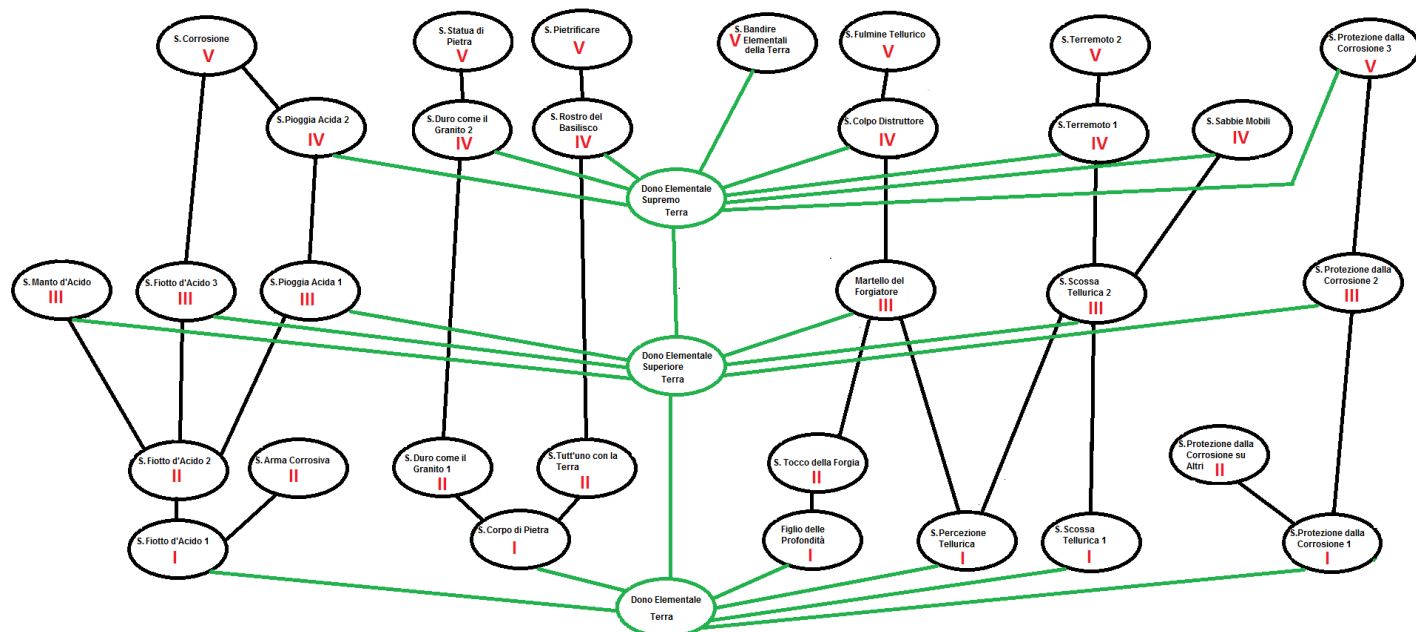
È possibile dichiarare a quattro Bersagli entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

Sortilegio: Tocco della Forgia {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Figlio delle Profondità**Costo:** 2 PE

Il Lanciatore ottiene la capacità di riparare parzialmente le armature danneggiate dei compagni. Toccando un'armatura può ripristinare metà dei PA persi (arrotondato per difetto) con un minimo di 1.

Sortilegio: Tutt'uno con la Terra {II} [Intervallo, Risposta] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Corpo di Pietra**Costo:** 1 PE

Il Personaggio, finché si trova su terreno naturale o roccia non lavorata, non può essere spostato con l'uso della Forza, se non lo desidera (continua a subire comunque Effetti come REPEL e FEAR). Può quindi dichiarare INAMOVIBILE.



SACERDOTE - GENERICO

Conoscenza Iconografia [Conoscenza] - 2 PAB

Requisiti: *Fede*

Il Personaggio possiede una conoscenza delle Religioni di Elempos, frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio degli scritti teologici sa riconoscere eventuali artefatti legati ai Nove. Inoltre, prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni (se presenti o pertinenti) circa le forme di culto del luogo di destinazione del prossimo Evento. Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO. Può servire in specifiche situazioni narrative.

Conoscenze Proibite [Conoscenza] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Percepire il divino, Sortilegio: Spezzare maledizione, Rito: Esorcismo*

Il Personaggio possiede una conoscenza elementare del Nulla, frutto di studi e intuito personale. Conosce il linguaggio usato dai grandi stregoni, i domini dei Demoni e la natura di ciò che un tempo fu Elem-Yarg.

Dono di {Nome divinità} [Passiva] - 0 PAB

Requisiti: *Fede in {Nome divinità}*

Il Personaggio possiede una forte fede nei confronti di uno dei Nove dei, che gli consente di poter lanciare sortilegi propri dei domini della divinità scelta, invocando il nome. Può avere usi narrativi.

Rito: Benedire l'Acqua {II} [Rito] - 4 PAB

Requisiti: *Conoscenza Iconografia*

Costo: 2 PS

Il sacerdote benedice un'ampolla d'acqua che, se lanciata contro un bersaglio Non-morto, Elementale, Spirito o Anima, è in grado di dichiarare la chiamata DOUBLE HOLY.

Può inoltre essere utilizzata in sostituzione di 2 PE durante l'esecuzione di "Esorcismo" o durante un rituale legato alla Divinità della medesima fede del sacerdote.

Una volta consumata in uno qualsiasi dei precedenti modi, l'ampolla e l'acqua rimanente perdono qualsiasi proprietà.

Rito: Consacrare {IV} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: *Rito: Protezione Divina*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote consacra luogo alla propria Divinità. Il luogo consacrato dev'essere affine ai Domini della Divinità e non più grande di 15 metri quadri. Un luogo consacrato può fornire, a discrezione della narrazione, alcuni bonus di tipo narrativo.

Rito: Esorcismo {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: *Rito: Consacrare*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote è in grado di scacciare l'influenza o la possessione di un'Entità esterna al Piano Materiale (come uno Spirito, un Elementale, etc.) su una creatura Bersaglio, inerme o consenziente. L'Entità che influenza il Bersaglio potrebbe ribellarsi, costringendo il Sacerdote a spendere più PE (in questo caso il Narratore avvertirà il Giocatore) o scatenare ulteriori conseguenze nefaste.

Rito: Protezione Divina {III} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Rito: Benedire l'Acqua*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli, che condividano la sua medesima Fede. I personaggi ottengono 1 PF aggiuntivo, che è il primo ad essere utilizzato, e che può essere curato, ma solo fino al prossimo Intervallo.

Non è possibile utilizzare questo rito più di 1 volta al giorno, sui medesimi bersagli.

Sortilegio: Analizzare l'Aura {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Percepire il Divino*

Costo: 4 PE

Toccando un Bersaglio, inerme o consenziente, per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- "Fuori Gioco: sei Benedetto da uno dei nove?". Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi derivanti da riti o benedizioni.
- "Fuori Gioco: sei Posseduto da un'entità?". Il Bersaglio deve dichiarare se è sotto l'effetto di una possessione

Sortilegio: Arma Sacra {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Dardo Sacro 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura HOLY per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Dardo Sacro 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Conoscenza Iconografia**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata HOLY

Sortilegio: Dardo Sacro 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Dardo Sacro 1**Costo:** 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE HOLY

Sortilegio: Dardo Sacro 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Dardo Sacro 2**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE HOLY

Sortilegio: Globo Sacro {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Protezione dal Sacro 3, Sortilegio: Pioggia di Dardi Sacri**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il sacerdote diviene immune al descrittore KEEP.

Sortilegio: Percepire il divino {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Percepire l'Aura**Costo:** 3 PE

Toccando un oggetto, il sacerdote è in grado di stabilire se un oggetto sia toccato da un potere divino, al pari di un artefatto, e a quale dei Nove è consacrato tale oggetto. Inoltre, è in grado di determinarne i poteri. Alcuni occultamenti, maledizioni o effetti narrativi, potrebbero modificare gli esiti del sortilegio.

Sortilegio: Percepire l'Aura {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Conoscenza Iconografia**Costo:** 2 PE

Toccando un Bersaglio per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande nell'ordine che si preferisce:

- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Chiamate Effetto?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha in corso effetti attivi e il loro effetto.
- “Fuori Gioco: sei Bersaglio di Aggravanti?”. Il Bersaglio deve dichiarare se ha effetti KEEP o REPEAT attivi.

Sortilegio: Pioggia di Dardi Sacri {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Dardo Sacro 3**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare fino a quattro Bersagli entro 10 metri un numero di chiamate HOLY pari a 4. È possibile unire tali chiamate in una o più, fino ad un moltiplicatore massimo di TRIPLE (ad esempio dichiarando a due Bersagli, rispettivamente, le chiamate HOLY e TRIPLE HOLY, oppure le chiamate DOUBLE HOLY e DOUBLE HOLY). Non è mai possibile colpire un bersaglio più di una volta.

Sortilegio: Protezione dal Sacro 1 {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** Conoscenza Iconografia**Costo:** 1 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 1 HOLY

Sortilegio: Protezione dal Sacro 2 {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Protezione dal Sacro 1**Costo:** 3 PE

Il Lanciatore acquisisce fino alla fine della durata dell'intervallo una RD 2 HOLY

Sortilegio: Protezione dal Sacro 3 {V} [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Protezione dal Sacro 2**Costo:** 1 PS

Il Lanciatore acquisisce fino al sanguinamento una RD 3 HOLY

Sortilegio: Protezione dal Sacro su Altri {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Protezione dal Sacro 1**Costo:** 2 PE

Il Bersaglio acquisisce fino alla fine della durata una RD 1 HOLY

Sortilegio: Sigillo {IV} [Giornaliero] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Percepire il Divino

Costo: 1 PS + X PE (Vedi Descrizione)

Il Lanciatore può sigillare magicamente un oggetto che sia effettivamente chiudibile (scrigno, diario con lucchetto, borsa, sacchetto, porta, etc.). Sull'oggetto dovrà essere apposto un adesivo Sigillo, fornito dallo Staff evento, sul quale indicare il numero di PE investiti nel Sigillo (minimo 1 e massimo 10).

Il Lanciatore può ignorare il Sigillo senza che esso perda di efficacia. Un altro Incantatore può sovrascrivere il Sigillo con un altro di potenza superiore (cioè investendo un numero maggiore di PE e PS), apponendo un ulteriore adesivo e avendo così la possibilità di aprire l'oggetto.

Il Sigillo cade in ogni caso alla fine della giornata di Gioco. Il Sigillo può essere spezzato dichiarando un valore di Forza, o una somma di questi, superiore ai PE investiti nel Sigillo

Sortilegio: Spezzare Maledizione {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio; Protezione dal Sacro 3

Costo: 1 PS e 2 PÉ

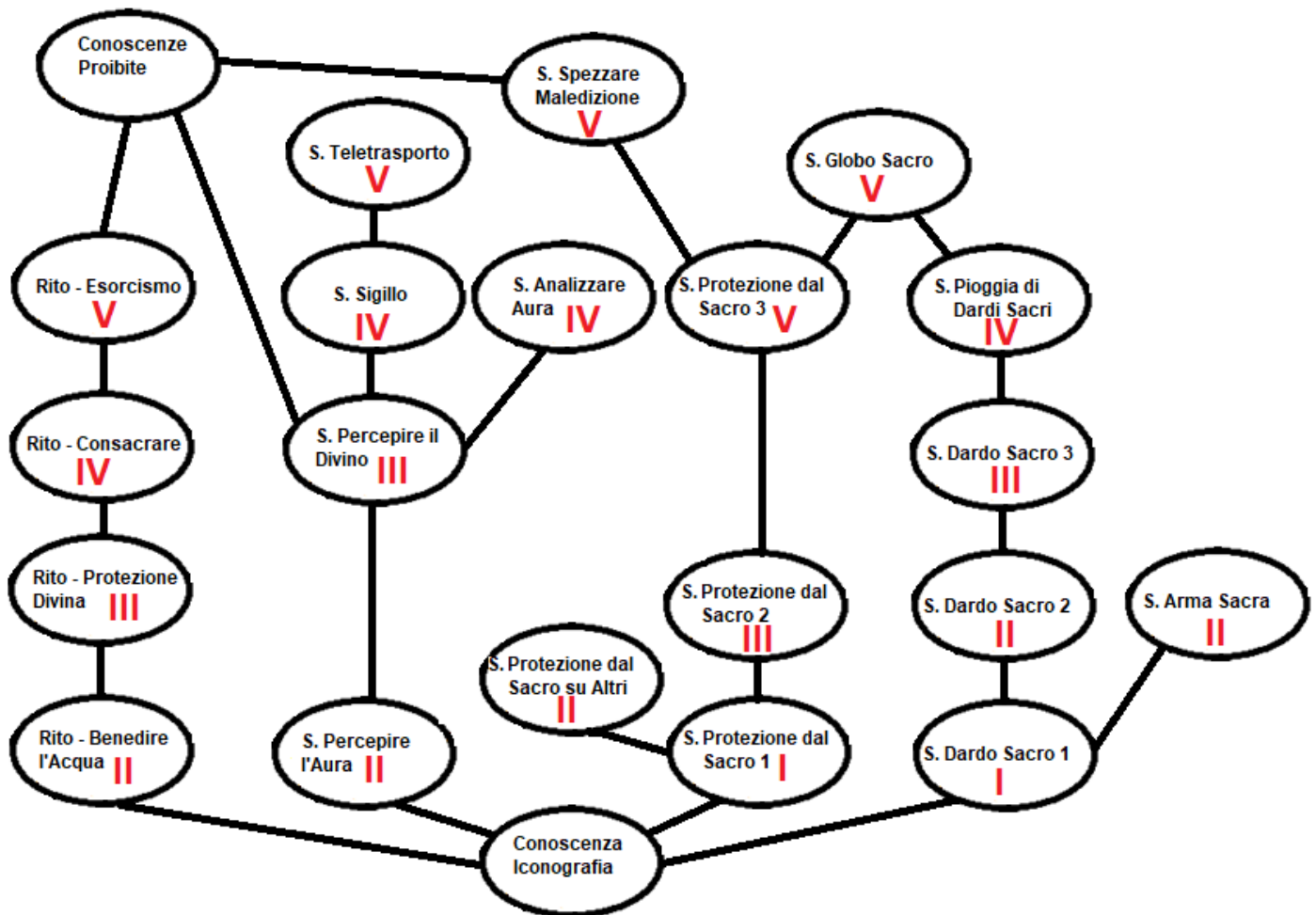
Toccando un bersaglio, il sacerdote può dichiarare la chiamata HEALING KEEP.

Sortilegio: Teletrasporto {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sigillo

Costo: 1 PS e 2 PĒ

Dopo il lancio del Sortilegio, il Personaggio dichiara la Chiamata TELEPORT a sé stesso e a una creatura inerme o consenziente e ritorna a uno dei Circoli Rituali conosciuti.



SACERDOTE - ACRON

Rito: Guardiani del sepolcro {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Sepoltura divina*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- Immunità alla chiamata FEAR 1, solo se prodotta da non morti
- Possono autodichiararsi HEALING 1, quando mandano in sanguinamento un bersaglio

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Immunità alla chiamata FEAR 2, solo se prodotta da non morti
- Possono autodichiararsi HEALING 2, quando mandano in sanguinamento un bersaglio

Rito: Medium {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Guardiani del sepolcro*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una seduta spiritica, durante la quale può porre fino a 5 domande agli spiriti dei defunti del luogo ove si trova, le cui risposte potranno essere affermativa (SI), negativa (NO), oppure non chiare (INCERTO).

Le risposte, compatibilmente con la narrazione, potranno giungere anche il giorno dopo l'esecuzione di questo rito. Può avere effetti narrativi.

Rito: Sepoltura divina {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Acron*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per le esequie di un defunto.

Con tale rito è possibile conservare un corpo per almeno 10 giorni e renderlo estremamente difficile da rianimare come non morto, corporeo o spettrale. È inoltre possibile comprendere se l'anima del defunto sia o meno giunta al Giudizio del Sommo.

Sortilegio: Arma Acida {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Consunzione 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura ACID per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Arma dei ghiacci {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Colpo dell'assassino*

Costo: 4 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare KEEP PARALYZE, imm modificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Artigli spettrali {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Forma spettrale, Sortilegio: Scorrere delle Ere*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata THROUGH TRIPLE HOLY

Sortilegio: Aura di morte {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Giusta sepoltura*

Costo: 2 PE

Il Sacerdote dimezza il tempo di Sanguinamento di un Bersaglio toccato. Per fare ciò dovrà dichiarare, sussurrando al Bersaglio "FG: Dimezza il tempo di Sanguinamento". Tale Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con Sortilegio: Aura di morte superiore.

Sortilegio: Aura di morte superiore {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Aura di morte*

Costo: 3 PE

Il Sacerdote riduce di un minuto il tempo di Sanguinamento di un Bersaglio toccato. Per fare ciò dovrà dichiarare, sussurrando al Bersaglio "FG: Riduci di un minuto il tempo di Sanguinamento". Tale Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con Sortilegio: Aura di morte.

Sortilegio: Bevisangue {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Tocco Vampirico***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare DOUBLE THROUGH, immodificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo. Se il colpo non viene parato, e non viene risposta la chiamata NO EFFECT, il lanciatore può autodichiararsi HEALING 2.

Sortilegio: Colpo dell'assassino {III} [Cariche] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma Acida***Costo: 3 PE**

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare il descrittore THROUGH per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Consunzione 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Acron***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID

Sortilegio: Consunzione 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Consunzione 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID

Sortilegio: Consunzione 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Consunzione 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE ACID

Sortilegio: Dominio sui morti 1 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Terrore 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI

Sortilegio: Dominio sui morti 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Dominio sui morti 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI

Sortilegio: Falce del Sommo {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma dei ghiacci, Sortilegio: Consunzione 3***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare ZERO HOLY, immodificabile, con il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Falsa vita {III} [Intervallo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Aura di Morte***Costo: 3 PE**

Il personaggio si considera, a tutti gli effetti, un non morto. Subirà tutte le chiamate rivolte ai non morti (Indicate dalla dicitura SUI NON MORTI), ed entra immediatamente in sanguinamento se subisce la chiamata DISMISS, ma ottiene 1pf aggiuntivo e l'immunità alle malattie ed ai veleni narrativamente provenienti da nubi/gas. Se esaminato con apposite Abilità, il Sacerdote deve rispondere di essere morto. Può avere usi narrativi

Sortilegio: Forma spettrale {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Falsa vita***Costo: 4 PE**

Al termine della formula, il Sacerdote può utilizzare il segnale di Nascosto 4 per il tempo esatto di 30 secondi, ed esplorare liberamente l'ambiente in cui si trova, ma non può interagire con alcunché. Allo scadere del tempo, torna corporeo e subisce la chiamata STUN 3.

Sortilegio: Giusta sepoltura {I} [Intervallo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Acron***Costo: 1 PE**

Il lanciatore ottiene l'abilità *Trasportare 2* al solo fine di trasportare un bersaglio in sanguinamento.

Sortilegio: Memoria d'orrore {V} [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Volto della Morte

Costo: 1 PS e 2 PE

Il sacerdote diviene immune alla chiamata FEAR 1, prodotta da Creature Non-Morte. Può avere usi narrativi.

Sortilegio: Necromante {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Dominio sui morti 2

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata DOMINATION SUI NON MORTI: ESEGUI TUTTI I MIEI ORDINI.

Sortilegio: Scorrere delle Ere {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Consunzione 3

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamate HOLY, DOUBLE HOLY, TRIPLE HOLY, in quest'ordine con la cadenza di una al secondo.

Sortilegio: Signore delle Malattie {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Untore

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT STRIKE DOWN 2.

Sortilegio: Terrore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Acron

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR.

Sortilegio: Terrore 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Terrore 1

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

Sortilegio: Tocco Vampirico {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Colpo dell'assassino

Costo: 4 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare THROUGH, immodificabile, per il prossimo colpo portato con armi in corpo a corpo. Se l'attacco colpisce e ha effetto, il Lanciatore può autodichiararsi HEALING 1.

Sortilegio: Untore {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Consunzione 3

Costo: 1 PS e 2 PE

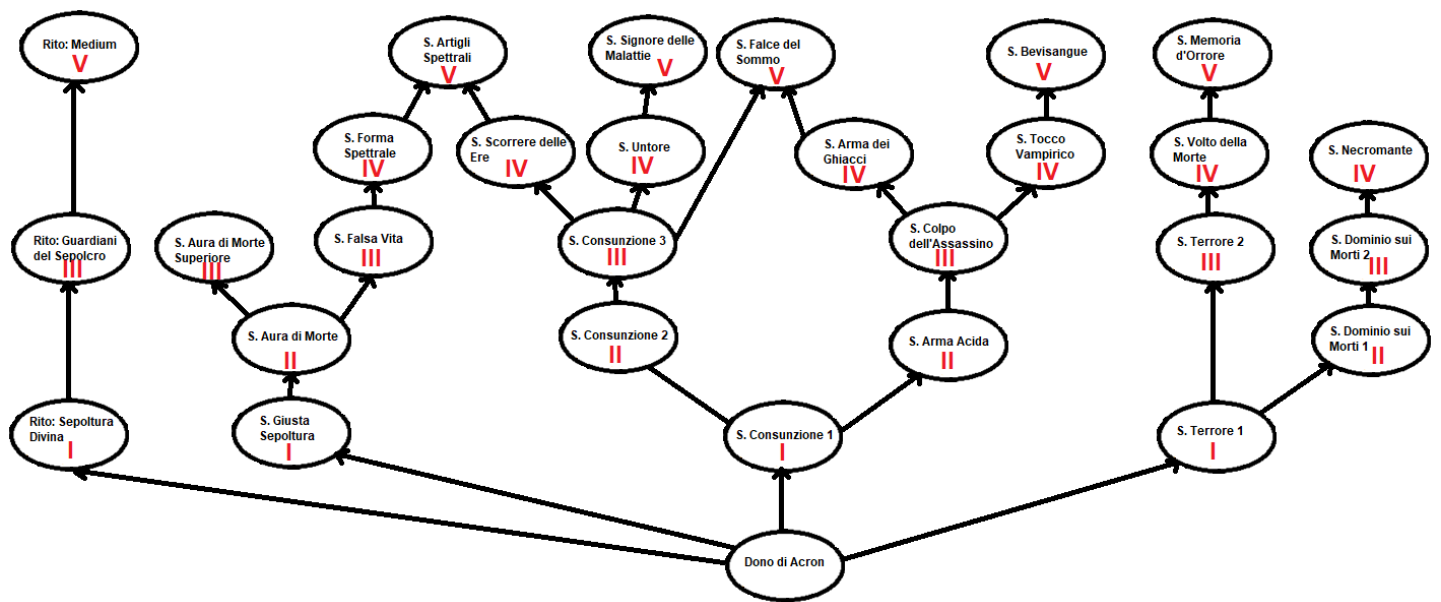
Il sacerdote diviene immune al descrittore REPEAT

Sortilegio: Volto della morte {IV} [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Terrore 2

Costo: 4 PE

Il sacerdote può dichiarare la Chiamata FEAR in risposta ad un colpo subito in corpo a corpo.



SACERDOTE – ALENORE

Rito: Cerimonia del riposo {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: Protezione del focolare

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per le il trapasso di un'anima.

Il Sacerdote può inviare, al termine del rito, un'Anima consenziente o meno al giudizio di Acron, toccandola, invocando la presenza della divinità.

Se il rito ha effetto, l'anima disincarnata non potrà più presentarsi sul piano materiale e il sacerdote può porre una domanda, che riguardi il defunto, alla Dea, la cui risposta giungerà compatibilmente ai tempi della narrazione, anche a fine evento.

Rito: Matrimonio {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per un matrimonio.

Da quel momento se uno dei due coniugi muore (ovvero supera il termine di 10 minuti dello stato di Sanguinamento, oppure subisce la Chiamata MORTAL), l'altro può auto-dichiararsi MORTAL e restituire la vita al partner toccato (entro 15 minuti), dichiarando HEALING MORTAL, HEALING 1 + STUN 3. Tutti gli Effetti e le Chiamate precedentemente attive sul Bersaglio morto svaniscono.

N.B: il Personaggio che si sacrifica non potrà più tornare in vita e sarà morto definitivamente, e il Giocatore dovrà cambiare Personaggio.

N.B 2: i Personaggi che subiscono questo Rito otterranno Amore Immortale come nota in Scheda.

N.B.3: I Personaggi non possono beneficiare dello stesso rito più di una volta nella vita del personaggio

Rito: Protezione del focolare {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: Matrimonio

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti legandoli misticamente ad un focolare, ovvero una costruzione abitabile grande almeno 45 mq.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo, a patto di rimanere entro 5 metri dal luogo scelto come focolare:

- Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- Se utilizzano il sortilegio teletrasporto, possono selezionare come destinazione uno degli ingressi del focolare
- Possono dichiarare NO EFFECT contro la prima chiamata DOMINATION subita

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo, a patto di rimanere entro 5 metri dal luogo scelto come focolare:

- Possono dichiarare DISMISS su uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporato, spirito dell'onda), spendendo 1 PS, per una sola volta.
- Ottengono 1 PA aggiuntivo
- Ottengono l'immunità alla chiamata FEAR 1

Sortilegio: Affascinare {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Placare la mente, Sortilegio: Aura di Maestosità

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio, toccandolo, la chiamata DOMINATION: AMAMI.

Sortilegio: Arma della passione {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Arma della protezione

Costo: 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura BURN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Arma della protezione {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare REPEL, immodificabile, per i prossimi due colpi portati con armi in corpo a corpo.

Sortilegio: Aura di Maestosità {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sdegno 2

Costo: 4 PE

Il sacerdote può dichiarare la Chiamata REPEL in risposta ai prossimi due colpi subiti in corpo a corpo.

Sortilegio: Bandire spiriti {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scacciare spiriti***Costo: 1 PS e 2 PE**È possibile dichiarare a uno **spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda)** entro 10 metri la chiamata DISMISS**Sortilegio: Danza di protezione {III} [Intervallo] - 6 PAB***Requisiti: Sortilegio: Proteggere l'amore***Costo: 3 PE**

Il sacerdote ottiene RD 1 e la possibilità di dichiarare NO EFFECT alle prime due chiamate d'Effetto di primo cerchio subite; tuttavia non può attaccare, lanciare sortilegi o utilizzare abilità offensive.

Sortilegio: Fiamma di passione 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Alenore***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN

Sortilegio: Fiamma di passione 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamma di passione 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN

Sortilegio: Fiamma di passione 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamma di passione 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN

Sortilegio: Fiamme danzanti {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamma di passione 3, Sortilegio: Sdegno 2***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN.

Sortilegio: Furia della passione {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamme danzanti, Sortilegio: Arma della passione***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT DOUBLE BURN.

Sortilegio: Ispirare {II} [Cariche] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Oltre l'illusione***Costo: 2 PE**

Un Bersaglio toccato riduce di 30 secondi l'utilizzo della prossima Abilità di creazione (non Sortilegio o Manovra) che utilizzerà. Questo Sortilegio non è cumulabile sul medesimo Bersaglio, né con altri Sortilegi che riducono il tempo dell'utilizzo delle Abilità.

Sortilegio: Manto di rose {V} [Intervallo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Aura di Maestosità***Costo: 5 PE**

Il bersaglio ottiene 2 PA, non cumulabili con altri PA; può inoltre dichiarare la chiamata DOMINATION: NON ATTACCARMI, in risposta al prossimo colpo subito in corpo a corpo

Sortilegio: Memoria d'amore {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Ispirare***Costo: 3 PE**Dopo aver pronunciato la Formula, il Sacerdote è in grado di restituire i ricordi legati ad una persona amata ad un Bersaglio toccato e consenziente. Per assicurarsi che si tratti davvero di Amore e non di menzogna, può lanciare sul Bersaglio, sempre se consenziente, (prima della restituzione) una Chiamata *DOMINATION: Rispondi sinceramente: amavi davvero quella persona?* Per utilizzare questo Sortilegio è necessaria la presenza di un Narratore.**Sortilegio: Oltre l'illusione {I} [Attivo] - 2 PAB***Requisiti: Dono di Alenore***Costo: 1 PE**

Il Sacerdote può disperdere eventuali illusioni presenti su un oggetto o un individuo Bersaglio che ne alterino in qualche modo l'aspetto o la voce. Illusioni molto complesse possono resistere a questo Sortilegio. Per utilizzare questo Sortilegio è necessaria la presenza di un Narratore.

Sortilegio: Pensiero del vero amore {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Tenero abbraccio, Sortilegio: Memoria d'amore

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Lanciatore ottiene l'immunità alla chiamata DOMINATION fino al prossimo riposo. Ogni volta che resiste alla chiamata deve spendere 2 PE.

Sortilegio: Placare la furia {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Quietare spiriti

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a due Bersagli entro 10 metri la chiamata HEALING BERSERK.

Sortilegio: Placare la mente {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Placare la furia

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio, toccandolo, la chiamata HEALING DOMINATION.

Sortilegio: Proteggere l'amore {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 1 PE

Il sacerdote ottiene un singolo utilizzo dell'abilità *Scudo del Grifone*

Sortilegio: Quietare spiriti {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a uno **spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda)** entro 10 metri la chiamata DOMINATION: CALMATI

Sortilegio: Scacciare spiriti {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Quietare spiriti

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a uno **spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda)** entro 10 metri la chiamata FEAR 2

Sortilegio: Sdegno 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Alenore

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL.

Sortilegio: Sdegno 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Sdegno 1

Costo: 3 PE

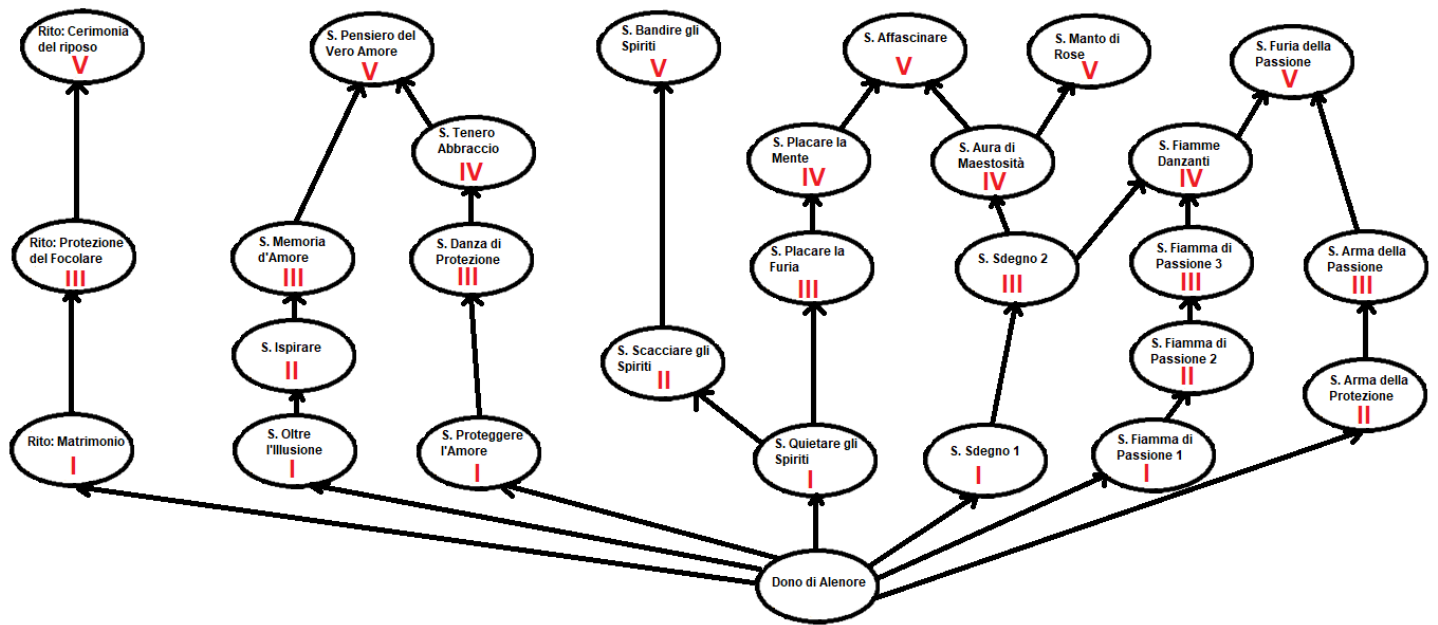
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEL 2.

Sortilegio: Tenero abbraccio {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: Danza di protezione

Costo: 4 PE

Quando un bersaglio, indicato dal sacerdote al termine del sortilegio, esaurisce i PF, può, prima di entrare nello stato di Sanguinamento, utilizzare il segnale di non presenza per spostarsi di 20 passi verso il sacerdote, se presente.



SACERDOTE - ELADIEL

Leccarsi le ferite {III} [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sangue nel sangue*

Costo: 3 PE

Il personaggio, all'inizio del successivo intervallo, può autodichiararsi HEALING 1, al costo indicato.

Rito: Caccia selvaggia {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Fertilità*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti legandoli misticamente ad un focolare, ovvero una costruzione abitabile grande almeno 45mq.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo o da tiro (non da lancio)
- Possono utilizzare l'abilità Nascondersi, di un cerchio superiore (massimo Nascondersi 3, ma non ottengono l'abilità se già non la possedevano).
- RD 1 SILVER

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Ottengono l'abilità Nascondersi 1, se non la possedevano.
- Possono alternare la natura HOLY a quella SILVER ai colpi portati con armi in corpo a corpo o da tiro (non da lancio)

Rito: Fertilità {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Eladiel*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una cerimonia druidica, avente come bersaglio un'area di 10 metri di raggio, oppure un bersaglio.

L'area (che deve essere naturale, e non artificiale, come una casa) o il bersaglio diventano incredibilmente fecondi, e si mondano di eventuali malattie o veleni, mistici o naturali (in caso di creatura bersaglio questa subisce le chiamate HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING FATAL, HEALING 1)

Rito: Visione {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Caccia Selvaggia*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per chiedere alla dea di concedergli una visione.

Il Sacerdote può porre una singola domanda alla sua Divinità, la cui risposta giungerà tramite una visione. Tali visioni devono essere interpretate dal Sacerdote, in quanto spesso criptiche.

Ripetute richieste in merito ad un medesimo argomento, così come richieste di avere una visione sul proprio futuro, sono viste come fastidiose dalla divinità e vanno ad inficiare il dominio di Namaris; potrebbero avere conseguenze nefaste.

La risposta potrebbe giungere anche a fine evento, compatibilmente con la narrazione

Sangue nel sangue {II} [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Alito di vita*

Costo: Variabile

Il personaggio, se bersaglio di chiamate HEALING seguite da un moltiplicatore, può spendere un numero di PE pari ai suoi punti ferita ancora mancanti o inferiore, per guarirsi del tutto o in parte, del numero di PE spesi.

Sortilegio: Alito di vita {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Eladiel*

Costo: 1 PE

Il personaggio può prolungare il tempo di sanguinamento di un bersaglio di 3 minuti. Il sortilegio non è cumulabile con altri utilizzi del medesimo o altri incantesimi atti a prolungare il tempo di sanguinamento.

Sortilegio: Arma Argentea {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Dono di Eladiel*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Cacciatore Divino {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Arma Argentea*

Costo: 3 PE

L'Arma del Bersaglio, che deve essere necessariamente un arco, potrà dichiarare il descrittore THROUGH e la Natura SILVER per i prossimi 3 colpi

Sortilegio: Cometa 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Eladiel***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN

Sortilegio: Cometa 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Cometa 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN

Sortilegio: Cometa 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Cometa 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN

Sortilegio: Istinto Animale {I} [Intervallo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Eladiel***Costo: 1 PE**Il personaggio beneficia dell'abilità *Seguire e Nascondere Tracce 1*.**Sortilegio: Istinto Sovrannaturale {III} [Intervallo] - 6 PAB***Requisiti: Sortilegio: Senso del pericolo***Costo: 3 PE**

Il personaggio beneficia di RD 1 ACID

Sortilegio: Luce Perforante {IV} [Cariche] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Cacciatore divino***Costo: 4 PE**L'Arma del Bersaglio, che deve essere necessariamente un arco, potrà dichiarare il descrittore THROUGH e la Natura BURN per i prossimi 3 colpi.**Sortilegio: Manto di Stelle {V} [Intervallo] - 10 PAB***Requisiti: Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Istinto sovrannaturale***Costo: 1 PS + X PE**

Il sacerdote può dichiarare la chiamata DOUBLE BURN in risposta ad ogni colpo subito in corpo a corpo, al costo di 2 PE per ogni chiamata

Sortilegio: Passo del Druido {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Senso del pericolo***Costo: 4 PE**

Il Sacerdote è in grado di spostarsi di 10 metri in una direzione qualsiasi, utilizzando il segnale di FUORI GIOCO, camminando veloce, senza fermarsi, e senza interagire con nulla, a patto che si trovi in una zona boschiva (ovvero vi sia la presenza di alberi, grossi cespugli, etc.).

Sortilegio: Pioggia di Stelle {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Trappola mistica 2***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare fino ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN

Sortilegio: Preservare la Vita {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Alito di vita***Costo: 2 PE**

Il sacerdote, dopo aver pronunciato il sortilegio, mantenendo il contatto con un bersaglio, può interrompere il conteggio del suo sanguinamento. Sarà cura del personaggio comunicarlo al giocatore. Se il contatto si interrompe il conteggio ricomincia da dove si era interrotto.

Sortilegio: Purificare il Veleno {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Preservare la vita***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio toccato la chiamata HEALING REPEAT.

Sortilegio: Ripresa {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Leccarsi le ferite***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata HEALING 1.

Sortilegio: Senso del Pericolo {II} [Risposta] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: Istinto animale

Costo: 2 PE

Il personaggio beneficia di RD 1 contro una chiamata di danno portata uscendo dal segnale di *Nascondersi*

Sortilegio: Trappola di Rovi {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Pioggia di Stelle, Sortilegio: Passo del druido

Costo: 1 PS e 2 PÉ

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP PARALYZE 2

Sortilegio: Trappola Mistica 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Eladiel*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN

Sortilegio: Trappola Mistica 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: Trappola mistica 1

Costo: 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN 2.

Sortilegio: Trasporto Arboreo {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Passo del druido

Costo: 1 PS e 2 PE

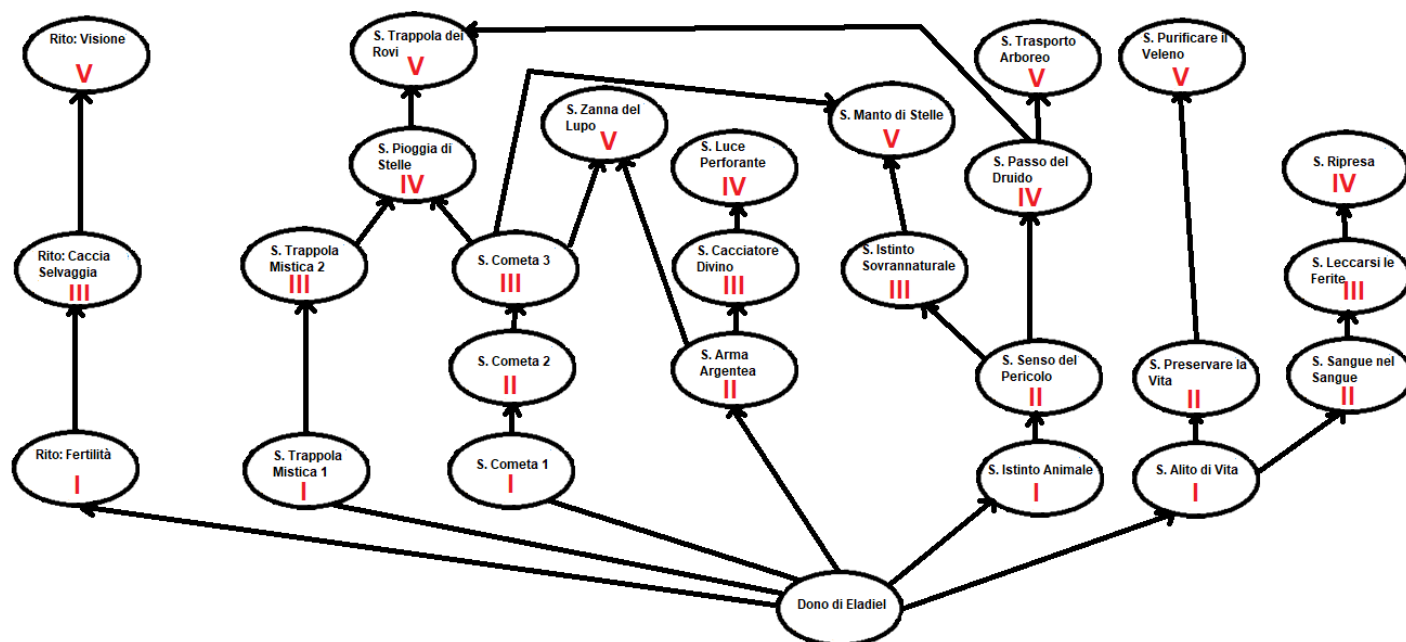
Il Sacerdote può teletrasportarsi toccando un albero, ad un altro albero, entro 40 passi che si trovi a portata di vista, verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere e che potrebbe raggiungere camminando Fuori Gioco. Dopo aver pronunciato il Sortilegio deve utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco e muoversi velocemente fino all'albero prescelto, per poi riapparire immediatamente.

Sortilegio: Zanna del Lupo {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: Sortilegio: Cometa 3, Sortilegio: Arma Argentea

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del personaggio potrà dichiarare THROUGH DOUBLE SILVER per i prossimi 3 colpi in corpo a corpo.



SACERDOTE - GALTEA

Rito: Antiche memorie {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Benedire Circoli*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per chiedere alla dea di concedergli una stilla di conoscenza.

Il Sacerdote può porre due domande legate ad un oggetto, che dovrà essere il focus di tale rito.

Le risposte saranno chiare se le domande lo saranno altrettanto.

Ripetute richieste in merito ad un medesimo argomento, così come richieste di avere una visione sul proprio futuro, sono viste come fastidiose dalla divinità e vanno ad inficiare il dominio di Eladiel e/o Namaris; potrebbero avere conseguenze nefaste.

La risposta potrebbe giungere anche a fine evento, compatibilmente con la narrazione

Rito: Benedire Circoli {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Salvezza della memoria*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote, che deve effettuare il rito all'interno di un circolo rituale, benedice fino a tre Bersagli consenzienti e il circolo stesso.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo e fino a che rimangono entro 5 metri dal circolo:

- Colpi di Natura HOLY o MAGIC portati con armi in corpo a corpo
- RD1 contro ogni natura di danno

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo, e fino a che rimangono entro 5 metri dal circolo:

- Ottengono l'abilità Sigillo Rituale e Sigillo Rituale Supremo (utilizzabile solo alla caduta del sigillo rituale originario)

Inoltre, a scelta del celebrante, il prossimo Rituale celebrato in quel Circolo rituale, potrà durare 1 minuto in meno o richiedere 2 Reagenti (Rari o Comuni) in meno.

Rito: Salvezza della memoria {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Galtea*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per una cerimonia mistica.

Il personaggio utilizza tale rito per restituire i ricordi perduti misticamente. Questo rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che è Namaris a custodire tali memorie perdute.

Sortilegio: Ali del drago {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Stordire 2*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata REPEL

Sortilegio: Arma dell'onda {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Zanna di drago*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare la natura HOLY, SILVER o MAGIC, a suo piacimento, per i prossimi cinque colpi portati con armi in corpo a corpo, anche modificandola tra un colpo e l'altro.

Sortilegio: Bandire elementali {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Guarire elementali, Sortilegio: Zanna di Drago*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Elementale Bersaglio entro 10 metri la chiamata DISMISS

Sortilegio: Comprendere elementali {II} [Duraturo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Eredità arcana*

Costo: 2 PE

Il personaggio è in grado di comprendere il linguaggio di un elementale, come se possedesse la relativa affinità elementale.

Sortilegio: Eredità Arcana {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Galtea*

Costo: 2 PE

Il personaggio ottiene l'abilità *Conoscenza Arcana*

Sortilegio: Folgore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Galtea***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER

Sortilegio: Folgore 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Folgore 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE SILVER

Sortilegio: Folgore 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Folgore 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE SILVER

Sortilegio: Glifo del sapere {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Indagine mistica***Costo: 4 PE**

Il Sacerdote è in grado di comprendere il senso di uno scritto cancellato, bruciato o distrutto se è ancora presente almeno il 50% dello scritto originario.

Sortilegio: Guarire elementali {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Comprendere elementali***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Elementale o Effigie del Fuoco o della Luce Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN; in alternativa è possibile dichiarare a un Elementale o Effigie dell'Aria o dell'Acqua Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER; in alternativa è possibile dichiarare a un Elementale o Effigie del Buio o della Terra Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID.

Sortilegio: Indagine mistica {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Maestro della conoscenza***Costo: 3 PE**

Il Sacerdote può leggere, per una volta, qualsiasi Cartellino che abbia come requisito una qualsiasi Abilità di Conoscenza, come se possedesse quell'abilità.

Sortilegio: Intuito dell'alchimista {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Galtea***Costo: 1 PE**

Il Sacerdote (o un Bersaglio toccato), riduce il tempo di produzione di un Filtro Alchemico di 30 secondi, fino ad un minimo di un minuto. Il contatto col Bersaglio deve essere mantenuto fino alla fine dell'utilizzo dell'Abilità da parte del Bersaglio. Questo Sortilegio non è cumulabile con le Specializzazioni di Alchimia.

Sortilegio: Maestro della conoscenza {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Intuito dell'alchimista***Costo: 2 PE**

Lanciando questo Sortilegio su un testo redatto dal Sacerdote stesso, questo diviene comprensibile in ogni lingua. Il Sacerdote deve aggiungere la nota: "FG: Comprensibile in qualsiasi lingua" in calce al testo, ma ben visibile.

Sortilegio: Maledizione degli stolti {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Ali del Drago, Sortilegio: Glifo del Sapere***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP STUN 2

Sortilegio: Manto dell'onda {V} [Duraturo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Ali del drago***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il personaggio ottiene RD 3 VOID

Sortilegio: Non interferire {IV} [Duraturo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scaglia di drago***Costo: 4 PE**Il personaggio ottiene 4PA e RD 1 contro qualsiasi natura di danno. Non può usare armi, neanche per parare, oppure usare alcuna Abilità ad eccezione di Abilità *Conoscenza*.

Sortilegio: Preservare la conoscenza {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Glifo del sapere**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il personaggio può ripristinare i ricordi perduti se mancanti nella Giornata di Gioco di un Bersaglio toccato.

Sortilegio: Progresso tecnologico {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Intuito dell'alchimista**Costo:** 2 PE

Il Personaggio dimezza il tempo necessario a un Bersaglio toccato per l'utilizzo delle Abilità di Ingegneria. Questo Sortilegio non è cumulabile sullo stesso Bersaglio.

Sortilegio: Scaglia di drago {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Squama di drago**Costo:** 3 PE

Il Sacerdote ottiene 2PA e RD 1 MAGIC non cumulabili con altri PA o RD.

Sortilegio: Squama di drago {II} [Duraturo] - 4 PAB**Requisiti:** Dono di Galtea**Costo:** 2 PE

Il Sacerdote ottiene RD 1 MAGIC.

Sortilegio: Stordire 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Galtea**Costo:** 1 PE

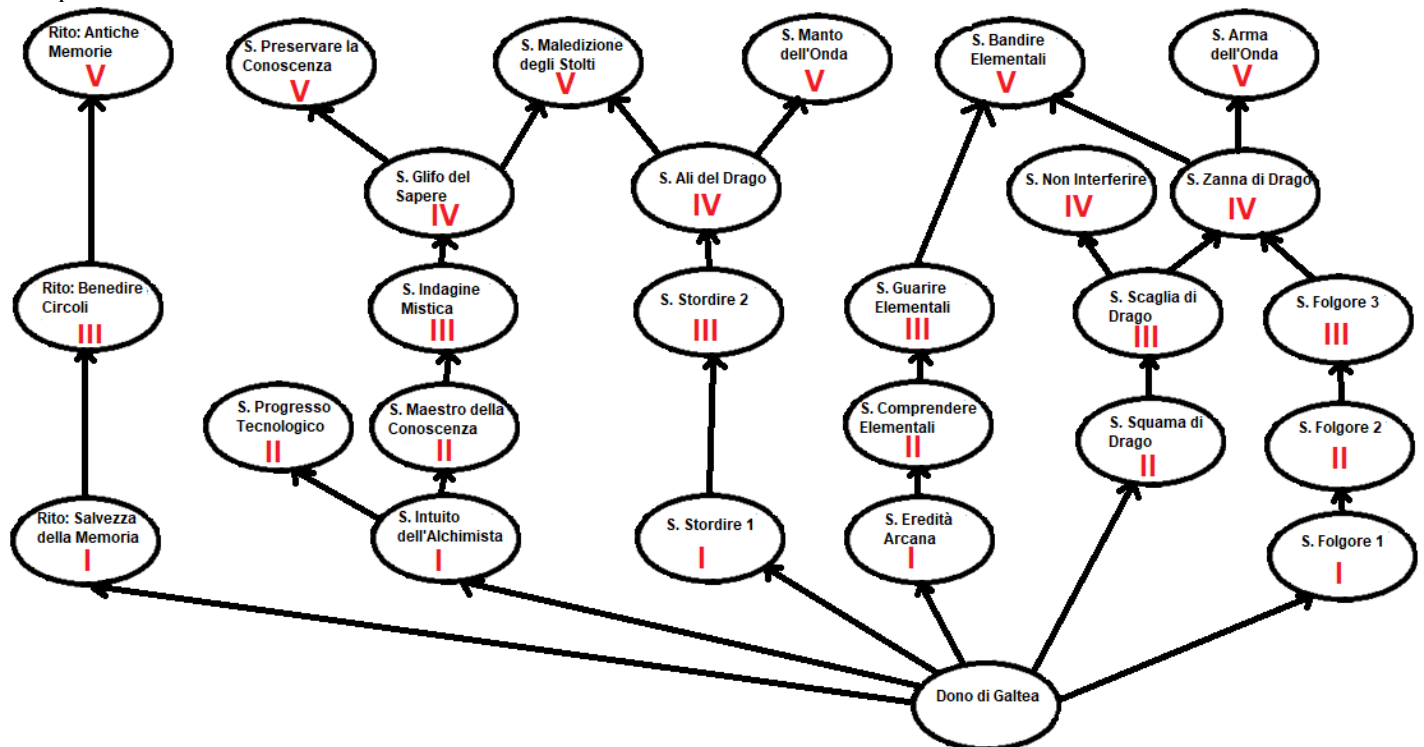
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN

Sortilegio: Stordire 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Stordire 1**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN 2

Sortilegio: Zanna di drago {IV} [Cariche] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Folgore 3, Sortilegio: Scaglia di drago**Costo:** 4 PE

L'Arma del sacerdote potrà dichiarare DOUBLE MAGIC, immodificabile, per i prossimi tre colpi portati con armi in corpo a corpo.



SACERDOTE - IDERAN

Rito: Nuovo Inizio {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 2 PS

Durante il Rito dovrà selezionare un Bersaglio consenziente che desideri ottenere un nuovo inizio. In tal modo il Sacerdote può eliminare le competenze desiderate del Bersaglio dalla memoria di quest'ultimo (senza alcuna Chiamata. È un effetto permanente ma narrativo).

In tal modo è possibile anche dimenticare alcune abilità in scheda, ottenendo indietro i PAB delle relative abilità.

N.B: il personaggio non può sottoporsi a questo Rito per più di una volta durante la sua stessa vita. Il personaggio che si sottopone al Rito, ottiene in Scheda la nota: "Inversione di rotta". Eseguire forzatamente un secondo Rito del Nuovo inizio, farebbe infuriare la Divinità.

Questo rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che Galtea si oppone alla perdita della memoria e della conoscenza.

Rito: Squali degli abissi {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Nuovo Inizio*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura HOLY o SILVER portati con armi in corpo a corpo
- RD 1 SILVER

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Immunità alla chiamata STRIKE DOWN fino al secondo cerchio

Rito: Fonte della giovinezza {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Squali degli abissi*

Costo: 2 PS

Il sacerdote benedice un contenitore d'acqua, quale un'ampolla o una bottiglia, che otterranno le seguenti capacità:

- Aumenta di 1 cerchio le chiamate derivanti da sortilegi con tag *[Guarigione]* lanciati dal portatore.
- Il portatore dell'ampolla può versare il suo contenuto completamente, su una fonte o un oggetto divenuto velenoso o malato al fine di ripristinare il suo stato originario
- Può essere usata per benedire una nave
- Se il portatore dell'ampolla, finisce in sanguinamento, l'ampolla perde i suoi poteri definitivamente, ma il portatore subisce la chiamata HEALING KEEP, HEALING REPEAT, HEALING FATAL, HEALING 1.

Sortilegio: A testa alta {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: Dono di Ideran

Costo: 1 PE

Il lanciatore può dichiarare NO EFFECT contro la prima chiamata STRIKE DOWN subita

Sortilegio: Acqua miracolosa {IV} [Giornaliero] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Anfibio*

Costo: 4 PE + 1 Dose di Reagente Comune - Ideran

Il sacerdote benedice un'ampolla d'acqua che, se versata su un bersaglio, consente di dichiarare HEALING 1. Il liquido incantato è identificabile unicamente dai Sortilegi *Analisi dell'Aura* e *Conoscenza dei Liquidi* che ne comprendono gli effetti.

N.B: è necessario usare i Cartellini Pozione per indicare l'effetto dell'Unguento, specificando però (con una nota in calce) che NON si tratta di un preparato alchemico.

Sortilegio: Anfibio {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Fortuna del Marinaio*

Costo: 3 PE

Il Lanciatore è in grado di respirare in qualsiasi condizione ambientale (in alta quota, sott'acqua, strangolato, etc.) si trovi. Inoltre, può dichiarare NO EFFECT alle Chiamate REPEAT prodotte da effetti ambientali (fumo, gas, etc.) che riguardino l'aria o la respirazione.

Sortilegio: Arma Folgorante {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Conoscenza dei Liquidi*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Canto della sirena {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Manto della Tempesta, Sortilegio: Tuono Stordente 2***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare ad un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: SEGUIMI.

Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono di Ideran***Costo: 1 PE**

Il Lanciatore è in grado di sfruttare il proprio legame con Ideran per analizzare approfonditamente un liquido. Dopo aver pronunciato la Formula, è in grado di capire se un liquido è contaminato (narrativamente) e può capire se al suo interno sia stata versata una Pozione (potendo leggere quindi il Cartellino relativo).

Sortilegio: Fiotto mistico 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** *Dono di Ideran***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata SILVER

Sortilegio: Fiotto mistico 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto mistico 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE SILVER

Sortilegio: Fiotto mistico 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto mistico 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE SILVER

Sortilegio: Fortuna del marinaio {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Lingua degli Abissi***Costo: 2 PE**

Il lanciatore può dichiarare NO EFFECT contro la prossima chiamata EFFETTO di primo cerchio oppure applicare RD2 contro la prossima chiamata di danno, se una di queste è derivata da trappole o effetti ambientali narrativi.

Sortilegio: Ira del mare {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Canto della Sirena, Sortilegio: Terrore degli Abissi***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT DOUBLE SILVER.

Sortilegio: Manto della tempesta {III} [Risposta] - 6 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Nodo Maestro***Costo: 3 PE**

Il lanciatore può dichiarare REPEL in risposta alle prime due Chiamate di Danno subite in corpo a corpo o a distanza.

Sortilegio: Morso del drago marino {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Fiotto mistico 3, Sortilegio: Resistere al Destino***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare a un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID.

Sortilegio: Nodo maestro {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: A Testa Alta***Costo: 2 PE**

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità Maestro del Nodo 2.

Sortilegio: Prestanza dello Stallone {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Scuotiterra***Costo: 3 PE**

Il lanciatore ottiene un bonus di +1 a FORZA, +1 a DESTREZZA e acquisisce per la durata del sortilegio l'abilità Trasportare 1

Sortilegio: Resistere al Destino {III} [Giornaliero] - 6 PAB**Requisiti:** *Sortilegio: Arma Folgorante***Costo: 3 PE più 2 PE per resistere**

Il lanciatore è in grado di resistere all'effetto legato ad una sostanza ingerita, spendendo 2 PE per dichiarare NO EFFECT alla chiamata, ponendo fine al sortilegio.

Sortilegio: Lingua degli abissi {I} [Intervallo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Ideran*

Costo: 1 PE

Il lanciatore è in grado di comprendere e farsi comprendere, da elementali dell'acqua e creature anfibie, legate al mare o comunque a quest'elemento.

Sortilegio: Rotta Verso Casa {V} [Giornaliero, Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Canto della Sirena, Sortilegio: Acqua Miracolosa*

Costo: 1 PS (per il rito) e 5 PE (per l'attivazione)

L'incantatore designa in qualsiasi momento della giornata un luogo che fungerà da fulcro di richiamo nei casi di estremo pericolo. Per farlo deve pronunciare una formula di almeno 1 minuto nella quale richiamerà l'attenzione del Dio. Dopo un minuto dovrà spendere 1 PS. Successivamente, durante la giornata, pronunciando ad alta voce la frase "Ideran guidami verso casa" e spendendo 5 PE, potrà dichiarare TELEPORT su sé stesso e tornare al punto designato mantenendo una segnalazione di FG. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno. Un fulcro funziona solo per un richiamo, e deve essere ricreato spendendo nuovamente 1 minuto di formula e 1 PS.

Sortilegio: Scuotiterra {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Conoscenza dei Liquidi*

Costo: 2 PE

Il Lanciatore può dichiarare con la propria arma tre chiamate STRIKE DOWN

Sortilegio: Terrore degli abissi {IV} [Attivo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tuono stordente 2, Sortilegio: Fiotto mistico 3*

Costo: 4 PE

È possibile dichiarare a un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata FEAR.

Sortilegio: Tuono stordente 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Ideran*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN.

Sortilegio: Tuono stordente 2 {III} [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tuono stordente 1*

Costo: 3 PE

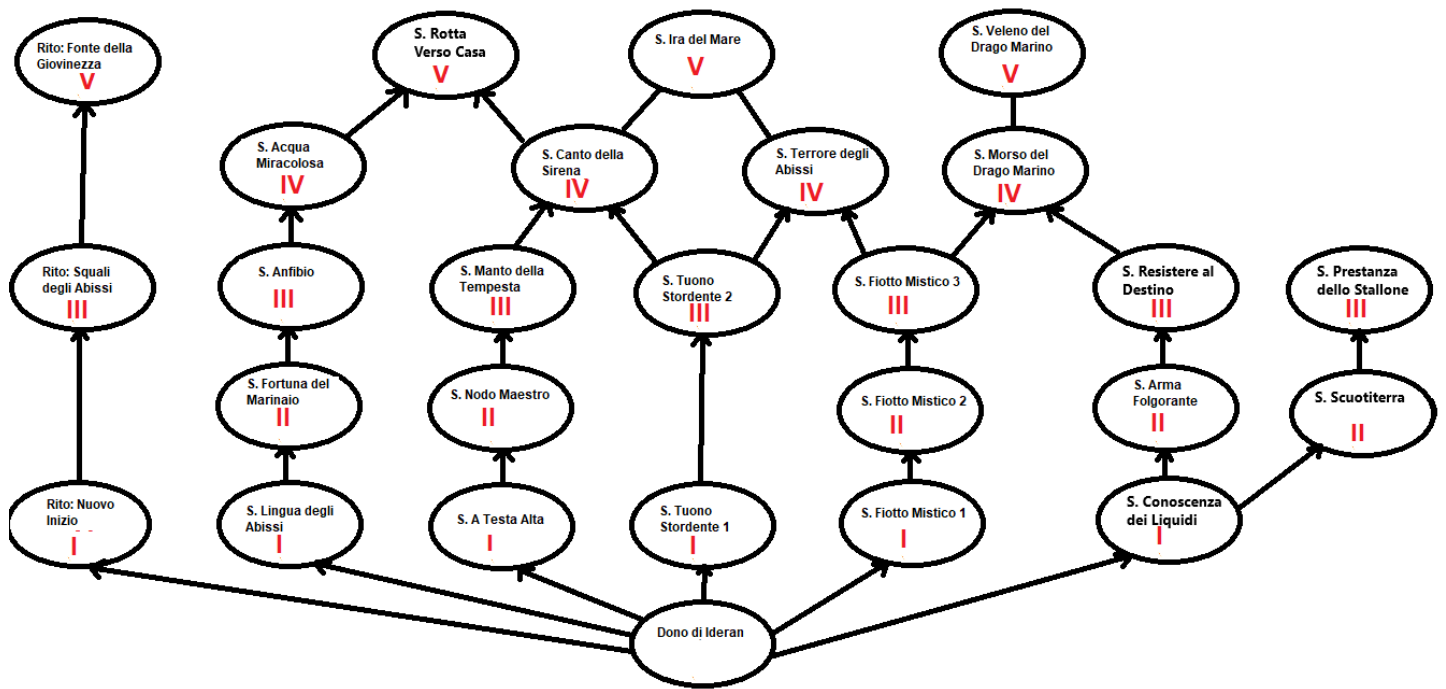
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN 2.

Sortilegio: Veleno del drago marino {V} [Cariche] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Morso del drago marino*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma del Lanciatore potrà dichiarare REPEAT DOUBLE ACID con il prossimo colpo, portato con armi in corpo a corpo



SACERDOTE - KENTHAR

Rito: Covo di vipere {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Prigione spiritica*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura ACID portati con armi in corpo a corpo
- Immunità alla chiamata PAIN 1

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Immunità alla chiamata PAIN 2
- +2 PF

Rito: Prigione spiritica {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Kenthar*

Costo: 2 PS

Il sacerdote predispone quanto necessario per imprigionare l'anima di un defunto.

Con questo rito è possibile incantare un contenitore, in modo che, se un bersaglio trapassa in presenza del contenitore, o un'anima sia bandita, sia possibile, dichiarando "IO SONO IL CARCERIERE DELLE ANIME", imprigionarla all'interno del contenitore. Se il contenitore viene distrutto o aperto, l'anima viene liberata. Non è possibile utilizzare l'urna come contenitore sostitutivo per un rituale di resurrezione. Il suo scorretto utilizzo potrebbe far infuriare i Nove, in quanto sottrarre un'anima al suo giudizio per fini personali, è considerato un grave peccato.

Rito: Urna dell'Odio {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Covo di vipere*

Costo: 2 PS

Il sacerdote si prepara alla creazione dell'urna dell'odio.

Durante il Rito dovrà far inserire a 8 personaggi, un foglietto con scritto il nome dell'essere che più odiano all'interno di un'urna. Alla fine del Rito, il Sacerdote estrae quattro nomi casualmente. Se almeno tre nomi identificheranno lo stesso Bersaglio, il bersaglio del rito subirà, per i prossimi cinque giorni, la chiamata KEEP PAIN 3, KEEP BURN ZERO, all'alba del giorno.

In caso contrario tutti i partecipanti subiranno la chiamata KEEP PAIN 2.

Sortilegio: Arma del torturatore {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Fiamme infernali 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura BURN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Banchetto d'odio {III} [Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sacro torturatore*

Costo: 3 PE

Il lanciatore può dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata BERSERK, oppure subirla, dichiarando, prima di subire l'effetto, la chiamata PAIN 2 ad un bersaglio entro 10 metri (anche la stessa fonte della chiamata BERSERK)

Sortilegio: Bandire spiriti {V} [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Tormentare gli spiriti*

Costo: 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda) entro 10 metri, la chiamata DISMISS.

Sortilegio: Catene del carceriere {II} [Attivo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Dolore 1*

Costo: 2 PE

È possibile dichiarare a uno spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda) entro 10 metri la chiamata PARALYZE 2.

Sortilegio: Dolore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Kenthar*

Costo: 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PAIN.

Sortilegio: Dolore 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Dolore 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata PAIN 2.

Sortilegio: Fiamme infernali 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Kenthar***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN

Sortilegio: Fiamme infernali 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamme infernali 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN

Sortilegio: Fiamme infernali 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamme infernali 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN

Sortilegio: Fiamme punitive {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio Furia omicida***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare la chiamata ZERO BURN con il prossimo colpo

Sortilegio: Furia omicida {IV} [Cariche] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Fiamme infernali 3, Sortilegio: Arma del torturatore***Costo: 4 PE**

Dopo aver pronunciato la Formula, il Sacerdote deve indicare un Bersaglio a distanza ed inveire contro di esso con almeno 10 parole. Ottiene RD2 contro il prossimo colpo portato da quel Bersaglio, e può dichiarare, in corpo a corpo, le proprie Chiamate con Moltiplicatore +1 (massimo TRIPLE) per i prossimi due colpi.

Sortilegio: Infiammare gli animi 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Kenthar***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BERSERK.

Sortilegio: Infiammare gli animi 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Infiammare gli animi 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BERSERK 2.

Sortilegio: Manipolare il caos {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Infiammare gli animi 2, Sortilegio: Dolore 2***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare ad un massimo di tre Bersagli entro 10 metri la chiamata PAIN o la chiamata BERSERK, anche diversificate tra loro.

Sortilegio: Mente imperscrutabile {IV} [Intervallo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Banchetto dell'Odio, Sortilegio: Infiammare gli animi 2***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare NO EFFECT in risposta alla prossima chiamata DOMINATION di primo cerchio subita.

Sortilegio: Morso del serpente {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Furia Omicida, Sortilegio: Sangue Venefico***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare la chiamata KEEP DOUBLE ACID con il prossimo colpo

Sortilegio: Riflesso della colpa {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Mente inscrutabile, Sortilegio: Manipolare il Caos***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: RIVELAMI IL TUO PEGGIOR RICORDO. Se tale Chiamata ha effetto può dichiarare sul medesimo Bersaglio, la chiamata KEEP PAIN 2. Altrimenti può dichiarare, sul medesimo bersaglio, la Chiamata THROUGH TRIPLE BURN.

Sortilegio: Sacro torturatore {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sadiche risa**Costo:** 2 PE

Il lanciatore può dichiarare la Chiamata PAIN 2 a tocco su un Bersaglio legato ed inerme. Al termine di questa Chiamata, se ha avuto effetto e non è stata resistita, può dichiarare la Chiamata DOMINATION: RISPONDI SINCERAMENTE ALLA MIA PROSSIMA DOMANDA. È possibile usare questo sortilegio solamente una volta per bersaglio. Deve essere usato in presenza di un narratore.

Sortilegio: Sadiche risa {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Kenthar**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare la chiamata HEALING PAIN a tocco, auto-infliggendosi la chiamata PAIN 2.

Sortilegio: Sangue Alchemico {II} [Risposta] - 4 PAB**Requisiti:** Dono di Kenthar**Costo:** 2 PE

Il Bersaglio dichiara ACID in risposta ad un colpo subito in corpo a corpo.

Sortilegio: Sangue Venefico {III} [Risposta] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sangue alchemico**Costo:** 3 PE

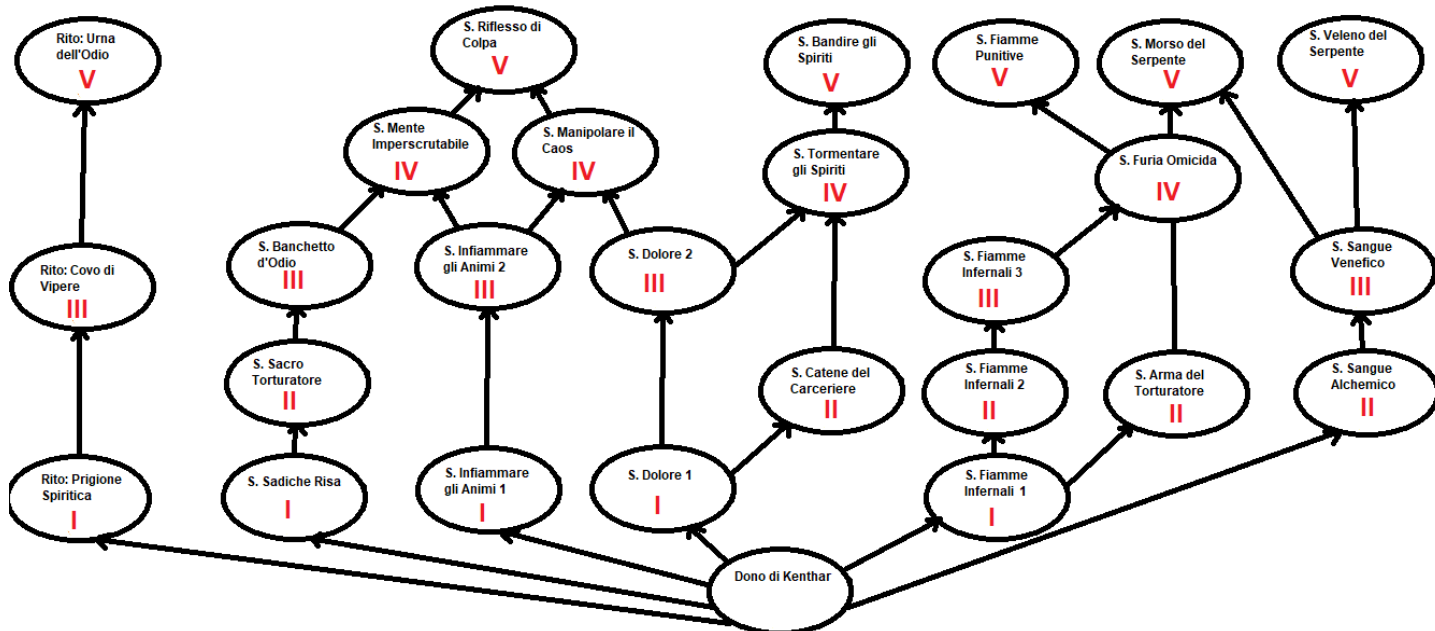
Il Bersaglio dichiara THROUGH ACID in risposta ad un colpo subito in corpo a corpo.

Sortilegio: Tormentare gli spiriti {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Catene del carceriere, Sortilegio: Dolore 2**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare a uno **spirito disincarnato (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda)** entro 10 metri la chiamata REPEAT PAIN 2.

Sortilegio: Veleno del serpente {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sangue Venefico**Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT DOUBLE ACID



SACERDOTE - NAMARIS

Rito: Patto divino {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 2 PS

Il sacerdote può consacrare un accordo in nome della divinità.

Durante il rito dovrà selezionare dai due ai quattro Bersagli, che vogliano stringere tra loro un patto e che dovranno avere un ruolo nel rito. Costoro dovranno stabilire i termini del patto e il Sacerdote dovrà ripeterli agli astanti. Da quel momento coloro che hanno stretto il patto beneficiano della nota in scheda *Patto Divino*:

● *Patto divino*: il patto stretto tra 1 o più PG o PNG dura fintanto che le condizioni decise al momento del Rito non vengono meno o si risolve il patto. Se viene volontariamente infranto il/i Personaggio subisce immediatamente una Chiamata FATAL seguita da una chiamata TELEPORT immediata ai piedi di colui che ha celebrato il rito.

N.B: un Patto non è un giuramento. Entrambe le parti DEVONO impegnarsi nel cedere qualcosa di equivalente in favore di reciproci benefici.

N.B.2: Non è mai possibile essere parte di più Riti del Patto contemporaneamente. Tuttavia, una volta risolto il primo, è possibile sottoporvisi di nuovo.

Rito: Sciame di ragni {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Patto divino*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura ACID portati con armi in corpo a corpo
- Immunità alla chiamata PARALYZE 1

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Ottengono l'abilità *Nascondersi* 1
- Ottengono RD 1 ACID

Rito: Velo oscuro {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Sciame di ragni*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per benedire un individuo.

Il sacerdote sceglie un bersaglio consenziente. Dal termine del rito, fino alla prossima ora, le azioni di un individuo diventano non divinabili tramite sortilegi ed estremamente difficili da individuare tramite rituali (ma non da rune o sue emulazioni).

Questo rito non è esente da rischi, considerando che Raleos si oppone fortemente agli individui che tentano di sottrarsi al loro sguardo.

Sortilegio: Ammantarsi nel buio 1 {IV} [Intervallo] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Oscurare*

Costo: 4 PE

Il Sacerdote ottiene un utilizzo dell'Abilità *Nascondersi* 1, rispettandone i termini di utilizzo.

Sortilegio: Ammantarsi nel buio 2 {V} [Intervallo] - 10 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Ammantarsi nel buio 1*

Costo: 1 PS e 2 PE

Il Sacerdote ottiene un utilizzo dell'Abilità *Nascondersi* 2, rispettandone i termini di utilizzo.

Sortilegio: Antichi misteri {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Namaris*

Costo: 1 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità *Decifrare scritture* 1

Sortilegio: Artiglio del gatto {III} [Cariche] - 6 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Morso del ragno*

Costo: 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare THROUGH immodificabile, per i prossimi 3 colpi, portati con armi in corpo a corpo o da lancio.

Sortilegio: Celare il segreto 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Celare il segreto 1***Costo: 3 PE**

Il lanciatore può cifrare una pagina di un testo da lui redatto. Dopo aver lanciato il Sortilegio, il Personaggio deve scrivere sul fronte e sul retro del foglio FG: RICHIESTE DECIFRARE SCRITTURE 3

Sortilegio: Chitina dello scorpione {IV} [Duraturo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Artiglio del Gatto***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il lanciatore ottiene 2 PA non cumulabili con altri PA derivanti da armature o sortilegi. Ottiene inoltre RD 1 ACID

Sortilegio: Custode dei segreti {V} [Risposta] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scrigno del sapere, Sortilegio: Disperazione***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il sacerdote può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata DOMINATION atta a fargli rivelare informazioni: neanche sotto tortura, è possibile fargli rivelare forzatamente quella informazione per il resto della giornata.

Sortilegio: Disperazione {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Paralisi del Sonno 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: RIVELAMI IL TUO PIÙ GRANDE SEGRETO. Successivamente, se tale chiamata ha effetto, può dichiarare la chiamata STUN 2 sul medesimo Bersaglio.

Sortilegio: Freccia d'ombra 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Namaris***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID

Sortilegio: Freccia d'ombra 2 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Freccia d'ombra 1***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID

Sortilegio: Freccia d'ombra 3 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Freccia d'ombra 2***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE ACID

Sortilegio: Giocarsi Tutto {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scatto Felino***Costo: 3 PE**

Il lanciatore, durante una trattativa commerciale (ma non un'asta), lancia una moneta, non truccata: se esce testa il Sacerdote può lanciare una Chiamata DOMINATION: ACCETTA LA MIA ULTIMA OFFERTA a colui con cui sta trattando (senza pronunciare la Formula).

Sortilegio: Maschera di Artaios {IV} [Intervallo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Giocarsi Tutto***Costo: 4 PE**

Se indossa una maschera, il lanciatore può dichiarare NO EFFECT alla prima Chiamata DOMINATION, subita.

Sortilegio: Morso del ragno {II} [Cariche] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Freccia d'ombra, Sortilegio: Scatto Felino***Costo: 2 PE**

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura ACID per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Obliare {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scrigno del sapere***Costo: 1 PS e 2 PE**

Il lanciatore è in grado di rimuovere i ricordi dell'ultima ora di gioco, da un bersaglio inerme o consenziente. Il suo utilizzo deve essere comunicato ad un Narratore.

N.B: non è mai possibile utilizzare questo sortilegio più di una volta sullo stesso bersaglio, nel medesimo evento

Sortilegio: Oscurare {III} [Intervallo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Celare il Segreto 1**Costo:** 3 PE

Il lanciatore ottiene un utilizzo dell'abilità Nascondere oggetti 2.

Sortilegio: Paralisi del Sonno 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Namaris**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR.

Sortilegio: Paralisi del sonno 2 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Paralisi del Sonno 1**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata FEAR 2.

Sortilegio: Celare il segreto 1 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Antichi misteri**Costo:** 2 PE

Toccando un Bersaglio, il lanciatore diminuisce il Cerchio, o la somma di questi, dell'Abilità Decifrare Scritture, impiegata per comprendere un determinato testo. Il suo uso va comunicato solo al narratore

Sortilegio: Puntura dello scorpione {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Freccia d'Ombra 3, Sortilegio: Chitina dello Scorpione**Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata REPEAT DOUBLE ACID

Sortilegio: Scatto felino {I} [Intervallo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Namaris**Costo:** 1 PE

Il lanciatore ottiene l'abilità Destrezza 2.

Sortilegio: Scrigno del sapere {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Oscurare, Sortilegio: Celare il Segreto 2**Costo:** 4 PE

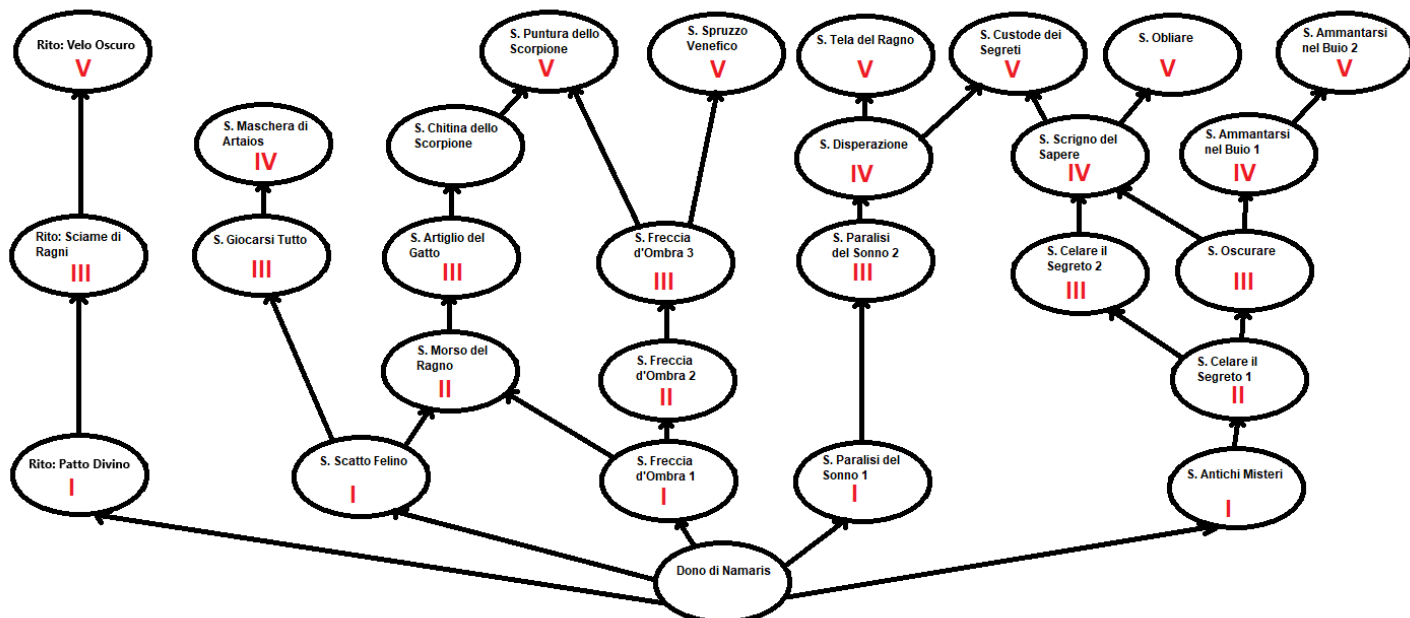
Il lanciatore può sigillare all'interno di uno scrigno i suoi ricordi della giornata di Gioco in corso. Da quel momento, ogni qual volta che toccherà quello scrigno, potrà ricordare quella giornata in ogni suo dettaglio. Non è mai possibile sigillare più di una giornata alla volta, neanche in scrigni diversi.

Sortilegio: Spruzzo venefico {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Freccia d'ombra 3**Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata THROUGH DOUBLE ACID

Sortilegio: Tela del ragno {V} [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Disperazione**Costo:** 1 PS e 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP PARALYZE 2



SACERDOTE - RALEOS

Rito: Giudici erranti {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Giudizio divino*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura BURN portati con armi in corpo a corpo
- Immunità alla chiamata FEAR 1

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- Aumentano di 1 cerchio il rank dell'abilità *Vista acuta*, utilizzato (massimo rank 3)
- Ottengono RD 1 VOID

Rito: Giudizio divino {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Raleos*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote può dare inizio al Rito del Giudizio.

Durante il rito dovrà scegliere fino a 3 Personaggi che vogliano sottoporsi al Rito del Giudizio, nominati "Penitenti". Ciascuno di loro dovrà declamare un peccato commesso ad alta voce, dopodiché il sacerdote dichiarerà la chiamata FATAL BURN su ognuno di loro.

Se nessuno dei Penitenti si sottrae alla chiamata del sacerdote, non cerca di svincolare l'argomento e confessa un vero peccato (sottrarre i biscotti dal barattolo non vale, ad esempio), tutti loro subiscono la chiamata HEALING FATAL, HEALING 1 e ottengono RD1 MONDANA fino al prossimo intervallo.

Se anche uno solo di loro si sottrae o viene meno ai vincoli del rito, il sacerdote si autodichiara la chiamata BURN FATAL, ed il rito ha immediatamente termine.

Rito: Giuramento {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Giudici erranti*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote predispone quanto necessario per il rito del Giuramento.

Il sacerdote sceglie un bersaglio consenziente.

Costui deve pronunciare un sacro giuramento di protezione o verità, nei confronti di un altro individuo o di un oggetto, i cui termini dovranno essere definiti dal bersaglio stesso.

Da quel momento, se l'oggetto del giuramento si trova entro 5 metri da lui ottiene l'abilità SCUDO DEL GRIFONE su quella persona o oggetto ed ottiene RD2 a seguito dell'utilizzo di tale abilità, contro il danno appena ricevuto.

Se il Bersaglio del Rito dovesse venir meno al suo giuramento, subirebbe la chiamata FATAL, seguita dalla chiamata TELEPORT ai piedi del sacerdote.

Il rito non è esente da rischi, soprattutto considerando che Ideran si oppone a vincoli così stringenti.

N.B.: non è possibile eseguire più riti del giuramento sul medesimo bersaglio

Sortilegio: Allerta della sentinella {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Araldo di verità*

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene RD2 MONDANA contro il prossimo colpo, portato in corpo a corpo, uscendo dal segnale di *Nascosto*, di qualsiasi rank

Sortilegio: Araldo di verità {I} [Attivo] - 2 PAB

Requisiti: *Dono di Raleos*

Costo: 1 PE

È possibile auto-dichiararsi la chiamata DOMINATION: DIRO' SOLO LA VERITA.

Sortilegio: Arma dell'alba {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Arma purificante, Sortilegio: Sguardo Rovente 2*

Costo: 1 PS e 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare DISMISS immodificabile per i prossimi 2 colpi.

Sortilegio: Arma dell'apogeo {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: *Sortilegio: Sguardo Rovente 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura BURN per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Arma purificante {III} [Cariche] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma dell'apogeo***Costo: 3 PE**

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Bagliore 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Raleos***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN.

Sortilegio: Bagliore 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Bagliore 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STUN 2.

Sortilegio: Bandire non morti {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma dell'alba, Sortilegio: Scacciare Non Morti 2***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio Non-morto entro 10 metri la chiamata DISMISS

Sortilegio: Difensore della realtà {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Sguardo Rovente 3, Sortilegio: Furia del Giusto 2, Sortilegio: Sguardo della Sentinella***Costo: 1 PS e 4 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DISMISS

Sortilegio: Furia del giusto 1 {III} [Risposta] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Allerta della sentinella***Costo: 3 PE**

Il lanciatore dichiara DOUBLE BURN al primo colpo ricevuto in corpo a corpo se l'avversario sta uscendo dal segnale di Nascosto (di qualsiasi rank)

Sortilegio: Furia del giusto 2 {IV} [Risposta] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Furia del Giusto 1***Costo: 4 PE**

Il lanciatore dichiara TRIPLE BURN al primo colpo ricevuto in corpo a corpo se l'avversario sta uscendo dal segnale di Nascosto (di qualsiasi rank)

Sortilegio: Punire l'abominio {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Arma dell'alba, Sortilegio: Bandire Non Morti***Costo: 1 PS e 2 PE**L'Arma del lanciatore potrà dichiarare TRIPLE HOLY immodificabile per i prossimi 5 colpi, portati in corpo a corpo contro non morti e **spiriti disincarnati (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda).****Sortilegio: Riflesso dell'Ajevac {V} [Cariche] - 10 PAB***Requisiti: Sortilegio: Arma dell'Alba, Sortilegio: Sguardo Rovente 3***Costo: 1 PS e 4 PE**L'Arma del lanciatore potrà dichiarare ZERO HOLY immodificabile per i prossimi 2 colpi, portati in corpo a corpo contro bersagli non morti e **spiriti disincarnati (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo, spirito dell'onda)****Sortilegio: Rincuorare spirito {I} [Attivo] - 2 PAB***Requisiti: Dono di Raleos***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare la chiamata MASS HEALING FEAR NEL RAGGIO DI 3 METRI

Sortilegio: Scacciare non morti 1 {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Rincuorare spirito***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio non morto entro 10 metri la chiamata REPEL

Sortilegio: Scacciare non morti 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Scacciare non morti 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio non morto entro 10 metri la chiamata REPEL 2.

Sortilegio: Scudo dei deboli {II} [Intervallo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Rincuorare spirito**Costo:** 2 PEIl lanciatore ottiene un utilizzo dell'Abilità *Scudo del Grifone*.**Sortilegio: Scudo della fede {III} [Intervallo] - 6 PAB****Requisiti:** Sortilegio: Scudo dei deboli**Costo:** 3 PEIl lanciatore ottiene RD 1 contro i danni portati da non morti e **spiriti disincarnati (elementale, anima dei paradisi, celestiale, non morto incorporeo)** (ma non spiriti dell'onda)**Sortilegio: Scudo invalicabile {IV} [Intervallo] - 8 PAB****Requisiti:** Sortilegio: Scudo della fede**Costo:** 4 PE

Il lanciatore ottiene RD 2 MONDANA finché impugna correttamente uno scudo

Sortilegio: Sguardo della sentinella {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Bagliore 2, Sortilegio: Furia del Giusto 1**Costo:** 4 PE + 2 PE a uso

Il lanciatore ottiene l'utilizzo dell'abilità Vista Acuta 2 per la durata dell'Intervallo. Ogni uso dell'Abilità costa 2 PE.

Sortilegio: Sguardo Rovente 1 {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Raleos**Costo:** 1 PE

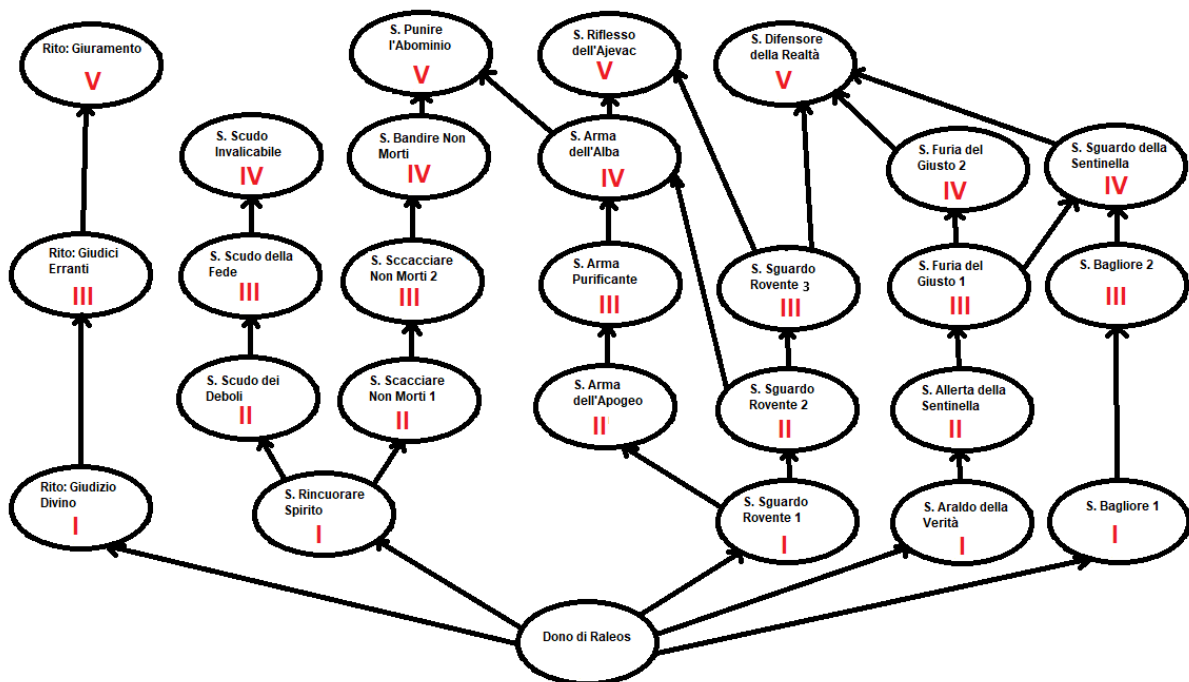
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata BURN

Sortilegio: Sguardo Rovente 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sguardo Rovente 1**Costo:** 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE BURN

Sortilegio: Sguardo Rovente 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Sguardo Rovente 2**Costo:** 3 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE BURN



SACERDOTE - VORNAT

Rito: Duello mistico {I} [Rito] - 6 PAB

Requisiti: *Dono di Vornat*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote può dare inizio al Rito del Duello.

Durante il Rito dovrà scegliere 2 Personaggi che vogliano sottoporsi al Rito del Duello, nominati “Duellanti”.

Ciascuno di loro dovrà declamare il motivo per cui vogliono sottoporsi a tale duello, dopodiché dovranno combattere fintanto che uno dei due duellanti non si arrenda o vada in Sanguinamento.

Alla fine del Rito, il Sacerdote potrà dichiarare la Chiamata HEALING FATAL, HEALING 10 sul Duellante in Sanguinamento.

Il duellante vincente, ottiene la seguente Abilità:

- **Ammantato di Vittoria [Duraturo]:** Il Personaggio ottiene Colpi di Natura HOLY a sua scelta (Descrittore e Moltiplicatore applicabili normalmente).

N.B: I duellanti dovranno avere, la medesima possibilità di riuscire a vincere il duello. Il duello di un sergente contro un cadetto, ad esempio non porterà nessun beneficio al vincitore e non farà altro che spazientire la Divinità.

Rito: Risveglio del guerriero {III} [Rito] - 8 PAB

Requisiti: Rito: *Duello Mistico*

Costo: 2 PS+1PS per ogni bersaglio oltre al terzo (+2 minuti di tempo di lancio per ogni bersaglio aggiunto)

Il sacerdote benedice fino a tre Bersagli consenzienti.

Questi, se non condividono la medesima fede del sacerdote, ottengono le seguenti abilità, fino al prossimo Intervallo:

- Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo
- Immunità alla chiamata FEAR 1

Se invece condividono la medesima fede del sacerdote, oltre a quanto scritto sopra, ottengono le seguenti abilità fino al prossimo Intervallo:

- RD 1 MONDANA
- Immunità a STRIKE DOWN 1

Rito: Risveglio delle Armi {V} [Rito] - 10 PAB

Requisiti: Rito: *Risveglio del guerriero*

Costo: 2 PS

Il Sacerdote sceglie un'arma oggetto, e ne risveglia lo spirito.

Tramite tale risveglio il sacerdote può porre 5 domande allo spirito dell'arma, che riguardino la sua fabbricazione o il suo utilizzo.

Le risposte potrebbero giungere anche al time out, compatibilmente con la narrazione.

Da quel momento, per il resto della giornata, chi impugna quell'arma potrà dichiarare con essa le nature HOLY, ACID, BURN o SILVER a sua scelta.

Deve essere usato in presenza di un narratore.

Sortilegio: Arma del veterano {IV} [Cariche] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Placcatura Mistica*, Sortilegio: *Forza del Leone*

Costo: 4 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare moltiplicatore aumentato di uno (fino ad un massimo di TRIPLE), per i prossimi 3 colpi portati in corpo a corpo.

Sortilegio: Arma della Terra {II} [Cariche] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Pugno di roccia 1*

Costo: 2 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura ACID per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Armatura della fede {II} [Intervallo] - 4 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Perizia dell'artigiano*, Sortilegio: *Coraggio*

Costo: 2 PE

Il lanciatore ottiene 2 PA aggiuntivi, cumulabili con altri PA

Sortilegio: Armatura della fede 2 {IV} [Duraturo] - 8 PAB

Requisiti: Sortilegio: *Armatura della Fede*

Costo: 4 PE

Il lanciatore ottiene 4 PA non cumulabili con altri PA

Sortilegio: Atterrare 1 {I} [Attivo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Vornat***Costo: 1 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN.

Sortilegio: Atterrare 2 {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Atterrare 1***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata STRIKE DOWN 2.

Sortilegio: Calore della Forgia {IV} [Cariche] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Placcatura mistica***Costo: 4 PE**

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura DOUBLE BURN per i prossimi 3 colpi.

Sortilegio: Carica indomita {IV} [Intervallo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 3, Sortilegio: Placcatura Mistica***Costo: 4 PE**

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare CRUSH con il prossimo colpo portato in corpo a corpo.

Sortilegio: Colpo Mistico {IV} [Attivo] - 8 PAB*Requisiti: Sortilegio: Pugno di roccia 3***Costo: 4 PE**

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata DOUBLE HOLY

Sortilegio: Coraggio {II} [Attivo] - 4 PAB*Requisiti: Sortilegio: Sapere dello stratega***Costo: 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOMINATION: ATTACCAMI AL MEGLIO DELLE TUE POSSIBILITÀ.

Sortilegio: Forgiatura mistica {I} [Intervallo] - 2 PAB*Requisiti: Dono di Vornat***Costo: 1 PE**

Il personaggio benedice un bersaglio o sé stesso: tutte le abilità di forgia, fino al prossimo riposo, richiederanno 30 secondi in meno per essere portate a termine.

Sortilegio: Fendente divino {V} [Cariche] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Presa del Titano, Sortilegio: Arma del veterano***Costo: 1 PS e 2 PE**

L'Arma del lanciatore potrà dichiarare ZERO HOLY con il prossimo colpo portato in corpo a corpo.

Sortilegio: Forza del leone {III} [Intervallo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Coraggio***Costo: 3 PE**Il lanciatore ottiene l'utilizzo dell'abilità *Forza 3* per la durata dell'Intervallo.**Sortilegio: Maledizione del penitente {V} [Attivo] - 10 PAB***Requisiti: Sortilegio: Atterrare 2, Sortilegio: Colpo Mistico***Costo: 1 PS e 2 PE**

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata KEEP STRIKE DOWN 2

Sortilegio: Martello Divino {V} [Attivo] - 10 PAB*Requisiti: Sortilegio: Carica Indomita, Sortilegio: Colpo Mistico***Costo: 5 PE**

È possibile dichiarare ad un massimo di due Bersagli entro 10 metri la chiamata CRUSH HOLY seguita da una chiamata DOUBLE HOLY

Sortilegio: Perizia dell'artigiano {III} [Attivo] - 6 PAB*Requisiti: Sortilegio: Forgiatura mistica***Costo: 3 PE**

È possibile dichiarare ad un Bersaglio toccato, la chiamata HEALING PA

Sortilegio: Placcatura mistica {III} [Cariche] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Arma della terra**Costo:** 3 PE

L'Arma impugnata dal Bersaglio potrà dichiarare la Natura SILVER per i prossimi 5 colpi.

Sortilegio: Presa del Titano {IV} [Intervallo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Forza del leone**Costo:** 4 PEIl lanciatore ottiene l'utilizzo delle abilità *Forza 4* e *Sfondare 1* per la durata dell'Intervallo.**Sortilegio: Pugno di roccia 1 {I} [Attivo] - 2 PAB****Requisiti:** Dono di Vornat**Costo:** 1 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata ACID

Sortilegio: Pugno di roccia 2 {II} [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Pugno di roccia 1**Costo:** 2 PE

È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata DOUBLE ACID

Sortilegio: Pugno di roccia 3 {III} [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Pugno di roccia 2**Costo:** 3 PE

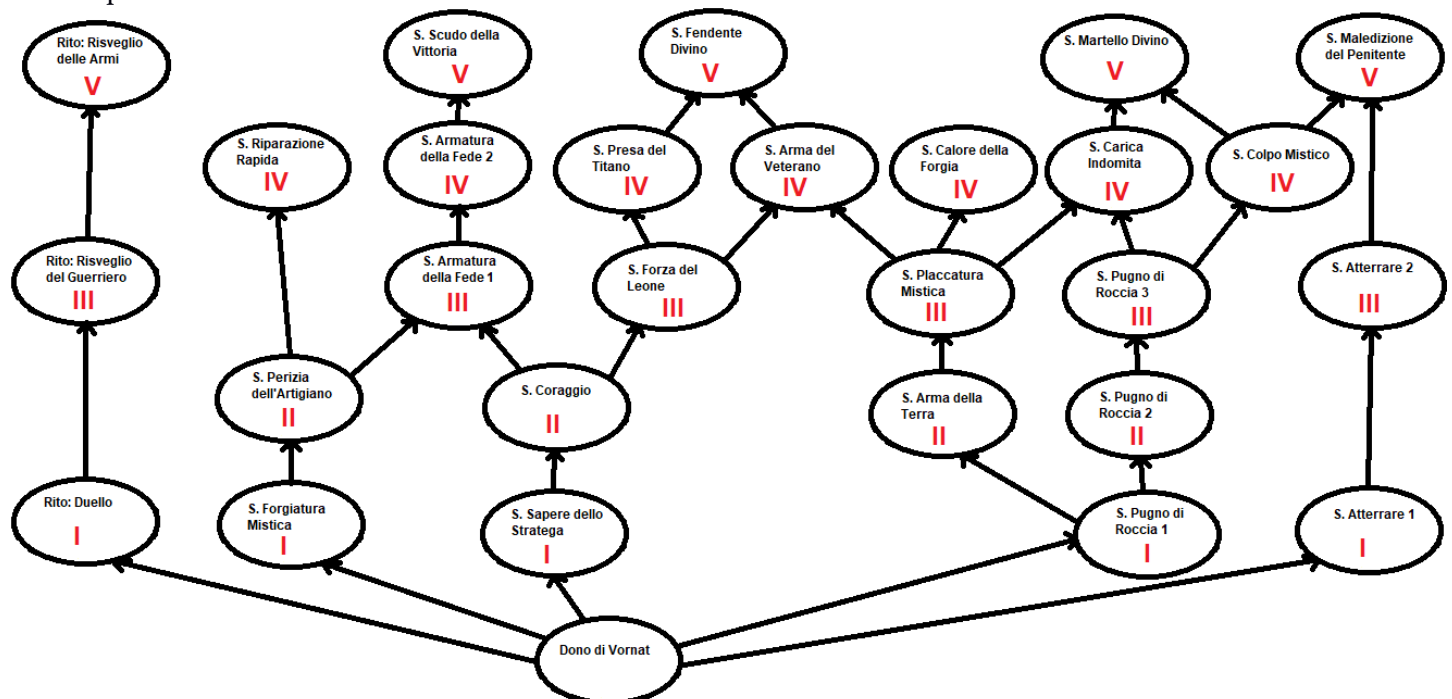
È possibile dichiarare a un Bersaglio entro 10 metri la chiamata TRIPLE ACID

Sortilegio: Riparazione rapida {IV} [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** Sortilegio: Perizia dell'artigiano**Costo:** 4 PE

È possibile dichiarare ad un oggetto Bersaglio toccato, la chiamata HEALING CRUSH

Sortilegio: Sapere dello stratega {I} [Attivo] - 2 PAB**Requisiti:** Dono di Vornat**Costo:** 1 PEIl lanciatore ottiene un utilizzo dell'abilità *Storico 1***Sortilegio: Scudo della vittoria {V} [Intervallo] - 10 PAB****Requisiti:** Sortilegio: Armatura della fede 2**Costo:** 1 PS e 2 PE

Il lanciatore, finché impugna correttamente uno scudo, ottiene RD 2 contro danni provenienti da sortilegi e sputafuoco, e solo da questi.



CREAZIONE – ARTIGIANO

Artigianato Base [Passiva] - 6 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Il personaggio può creare o riparare 1 oggetto di valore ogni infra-evento. Può, inoltre, creare o riparare oggetti aggiuntivi ogni infra-evento spendendo 1 PI per ognuno di loro.

Tipo	Spesa Aggiuntiva	Descrizione
Creazione Oggetto di Valore	Soldi pari al valore dell'oggetto in rame (minimo 5 monete di rame)	Si crea un oggetto di valore pari alla spesa sostenuta più 15 monete di rame.
Riparazione Oggetto di Valore	Soldi pari al valore dell'oggetto in Rame / 2	Si ripara un oggetto di valore riportandolo al suo valore originario.

Artigianato Esperto [Passiva] - 10 PAB

Requisito: Artigianato Materiali Speciali e Artigianato Strumenti

L'artigiano migliora le sue capacità ed è ora in grado di creare o riparare 2 oggetti ogni infra-evento e/o ogni PI speso. Inoltre, la sua versatilità fa sì che possa utilizzare eventuali ricette trovate in gioco per creare eventuali Oggetti Speciali.

Artigianato Materiali Speciali [Passiva] - 8 PAB

Requisito: Artigianato Base

L'artigiano può creare oggetti e armi placcate in materiali speciali che permettono di infliggere danni differenti (Es. Spade che infliggono BURN.). Il filo e/o la resistenza di tali armi durano un anno. Per poter creare tali oggetti è necessario possedere o comprare il materiale speciale che produce l'effetto voluto.

Artigianato Strumenti [Passiva] - 8 PAB

Requisito: Artigianato Base

L'artigiano, oltre a oggetti di valore, può attingere anche alla lista sottostante per decidere cosa creare.

Tipo	Spesa Aggiuntiva	Descrizione
Creazione Strumenti da Cerusico Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Cerusico Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità Cerusico, Cerusico Esperto e Antitossina di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Torturatore Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Torturatore Perfetti</u> che incrementano l'efficacia delle abilità Toccare i Nervi, Logorare i Nervi e Recidere i Nervi aumentando il Rank delle chiamate di Effetto che provocano a 2. Durata 1 anno
Creazione Strumenti da Fabbro Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Fabbro Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità da Fabbro (qualsiasi che richiedono di utilizzare la meccanica del Fabbro Base) di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Scasso Perfetti	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Scasso Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità Scassinare e Disattivare Congegni di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Strumenti da Alchimista Perfetto	15 monete rame	Si crea degli <u>Strumenti da Alchimista Perfetti</u> che riducono il tempo della abilità di creazione Pozioni / Unguenti / Bombe di 30 secondi (minimo 30 secondi). Durata 1 anno.
Creazione Manette Perfette	15 monete rame	Si crea delle <u>Manette Perfette</u> che aumentano di 1 il Livello Maestria del Nodo applicato quando si lega una persona.

Falsificare 1 [Passiva] - 6 PAB

Requisito: Riconoscere Falsi 1

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso che è riconoscibile utilizzando Riconoscere Falsi 1 ogni infra-evento. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre riconoscibile usando Riconoscere Falsi 1.

Mercato [Conoscenza] - 4 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Fornisce l'accesso al Mercato relativo al regno a cui ci si è associati. Tramite questo è possibile effettuare 1 operazione di compravendita ogni infra-evento. Come viene gestito il Mercato e cosa è possibile comprare verrà definito nell'Appendice D - Mercato&Mercato Nero.

Riconoscere Falsi 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Requisito: Riconoscere Valore 1

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Falsi BASE recante diversi Codici Falso. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile capire se l'Oggetto / Documento è stato contraffatto.

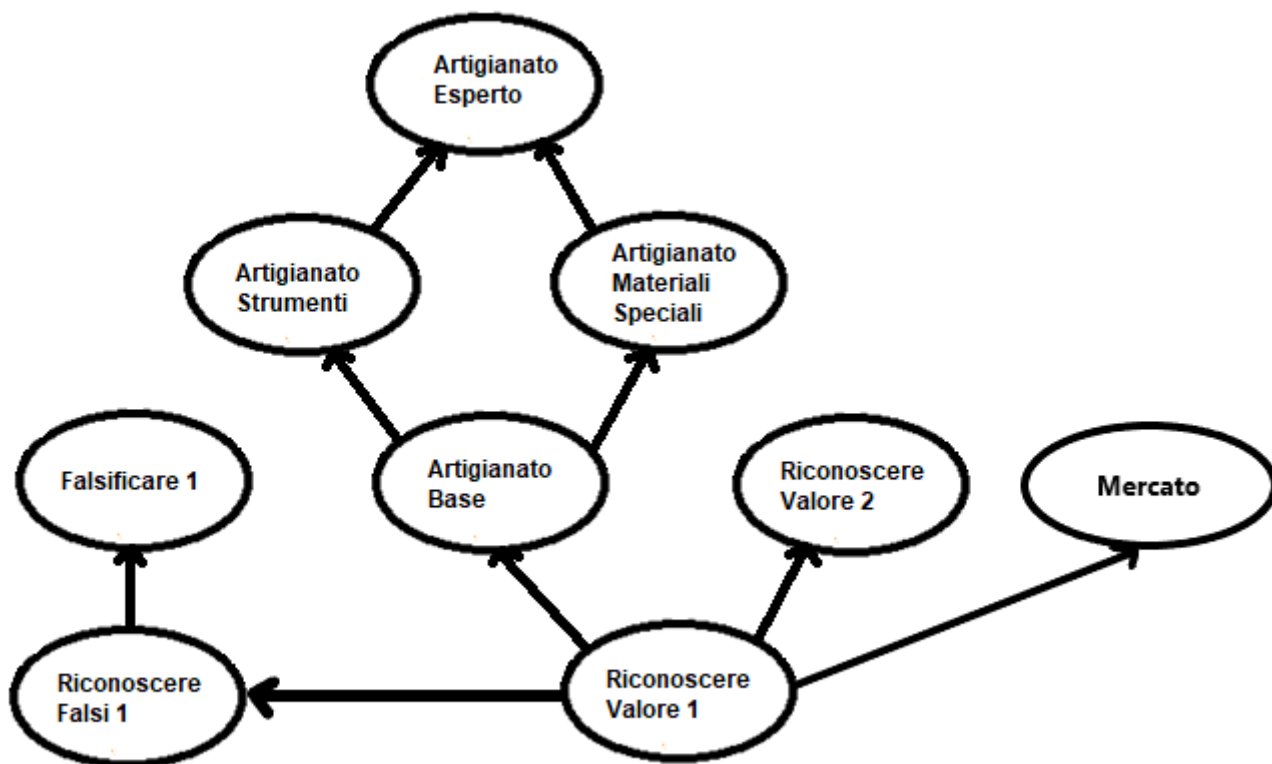
Riconoscere Valore 1 [Conoscenza] - 4 PAB

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Valore BASE recante diversi Codici Valore. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile stimare il valore di un Oggetto analizzato.

Riconoscere Valore 2 [Conoscenza] - 6 PAB

Requisito: *Riconoscere Valore 1*

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Valore AVANZATO recante diversi Codici Valore. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile stimare il valore di un Oggetto analizzato.



CREAZIONE – FABBRO

Uso della Forgia [Attivo] - 6 PAB

Il Personaggio acquisisce i rudimenti nell'utilizzo della Forgia.

- Bisogna rappresentare adeguatamente l'atto (utilizzando almeno un martello e del metallo su cui battere, come una piccola incudine) per almeno 2 minuti (minimo 30 secondi nel caso di qualcosa che riduca il tempo). In questo modo è possibile riparare gli oggetti o infondere potenziamenti temporanei (Armi, Strumenti, Armature, Scudi).
- Ogni oggetto può avere fino a 2 potenziamenti diversi legati alla forgia (non è mai possibile applicare due abilità di forgia diverse che influenzano la medesima caratteristica come due abilità che influenzano moltiplicatore, due abilità che influenzano descrittore o due abilità che influenzano natura) a meno che non sia descritto diversamente, oppure può applicare due volte la stessa abilità di forgia per aumentarne le cariche.
- Ogni potenziamento non consumato scade al TIME OUT a meno che non sia diversamente descritto.
- Inoltre il fabbro deve annotare su un cartiglio/nastrino o qualcos'altro di adeguatamente IG il proprio numero tessera e il tipo di effetto prodotto. Questo cartellino deve essere strappato al consumo della capacità della forgia (o appena c'è possibilità di farlo dopo il combattimento).
- Le lavorazioni sull'Armatura sono valide se si sta indossando la suddetta sul Torso e su almeno altre 2 locazioni valide.

Con questa abilità si ottiene la capacità, usando la forgia, di riparare gli oggetti afflitti da CRUSH.

FORGIA ARMI / STRUMENTI

Forgia Armi: Affilare [Forgia] - 6 PAB

Requisiti: Forgia Base Armi/Strumenti

Costo Reagenti: 1 Reagente affine al Fuoco.

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola arma (da mischia o da lancio) conferendole il moltiplicatore DOUBLE con i prossimi 4 attacchi sferrati dall'arma (che il colpo venga parato o vada a segno).

Forgia Armi: Irrobustire [Forgia] - 6 PAB

Requisiti: Forgia Base Armi/Strumenti

Costo Reagenti: 1 Reagente affine alla Terra.

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola arma (da mischia o da lancio) fornendole la resistenza al prossimo colpo CRUSH, non resistito con altra abilità, subito.

Forgia Armi: Lucente [Forgia] - 10 PAB

Requisiti: Forgia Superiore Armi/Strumenti

Costo: 1 PS

Costo Reagenti: 2 Reagenti affini alla Luce

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Arma (da mischia) conferendole il moltiplicatore ZERO immodificabile con i prossimi 2 colpi (che il colpo venga parato o vada a segno).

Forgia Armi: Placcatura Elementale [Forgia, Intervallo] - 6 PAB

Requisiti: Forgia Avanzata Armi/Strumenti

Costo: 2 PE

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Arma (da mischia) conferendole una NATURA diversa per tutto l'intervallo in cui l'arma viene usata per la prima volta. In alternativa è possibile creare 4 frecce / dardi / armi da lancio che una volta scoccati/lanciati dichiarino la natura richiesta (in questo caso allegare il cartellino alle singole frecce / dardi).

- Utilizzando 2 Reagenti affine all'Aria o all'Acqua è possibile applicare la natura SILVER
- Utilizzando 2 Reagenti affine al Fuoco o alla Luce è possibile applicare la natura BURN
- Utilizzando 2 Reagenti affine al Buio o alla Terra è possibile applicare la natura ACID

Se questa forgia viene utilizzata più volte sulla stessa arma conferendole più cariche, l'arma otterrà i benefici dell'abilità per un numero di intervalli pari al numero di cariche applicate. Non si possono avere placcatura di nature diverse.

Forgia Avanzata Armi/Strumenti [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: Forgia Base Armi/Strumenti

Quando si utilizza Uso della Forgia per applicare un potenziamento ad un oggetto, è possibile applicare due migliorie sulla stessa arma contemporaneamente (quindi entrambe in 2 minuti anziché 4). È comunque necessario pagare la spesa in PE/PS e reagenti per entrambe le abilità.

Forgia Base Armi/Strumenti [Forgia] - 4 PAB**Requisiti:** *Uso della Forgia***Costo:** 1 PE

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* è possibile migliorare una singola arma (escluse armi da tiro o armi da fuoco) conferendole un singolo colpo DOUBLE immodificabile con il prossimo attacco sferrato (che il colpo venga parato o vada a segno). ~~Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.~~

Forgia Superiore Armi/Strumenti [Forgia] - 8 PAB**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armi/Strumenti***Costo:** 3 PE

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* è possibile migliorare una singola Arma (da mischia o da lancio) conferendole un singolo colpo con il moltiplicatore TRIPLE immodificabile con il prossimo attacco sferrato (che il colpo venga parato o vada a segno). ~~Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.~~

Forgia Strumenti: Perfezionare [Forgia, Speciale] - 10 PAB**Requisiti:** *Forgia Superiore Armi/Strumenti***Costo:** 1 PS

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* ma con un tempo di 5 minuti invece che 2 di applicare una delle seguenti scelte:

- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati all'Acqua, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Cerusico rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità *Cerusico*, *Antitossina* e *Cerusico Esperto*. Questo effetto dura fino a fine evento.
- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati all'Aria, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Scasso rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità *Scassinare* e *Disattivare Congegni*. Questo effetto dura fino a fine evento.
- È possibile, utilizzando 3 Reagenti legati alla Luce, di perfezionare temporaneamente un set di strumenti da Alchimista rendendoli Perfetti (se non lo sono già). Quando vengono utilizzati riduci di 30 secondi (minimo 30 secondi) il tempo impiegato nelle abilità per creare Unguenti / Filtri / Bombe. Questo effetto dura fino a fine evento.

Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.

FORGIA ARMATURA / SCUDI

Forgia Armature: Indurimento [Forgia] - 6 PAB**Requisiti:** *Forgia Avanzata Armature/Scudi***Costo Reagenti:** 2 Reagenti legati alla Terra

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* è migliorare una singola Armatura che fornisce 6+ PA in modo che può ignorare il descrittore THROUGH dei prossimi 2 colpi con tale descrittore subiti.

Forgia Armature: Fortezza [Forgia] - 10 PAB**Requisiti:** *Forgia Superiore Armature/Scudi***Costo:** 1 PS**Costo Reagenti:** 2 Reagenti affini alla Terra

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* è migliorare una singola Armatura che fornisce 6+ PA in modo che può trasformare il prossimo FATAL MONDANO subito in uno ZERO.

Forgia Armature/Scudi: Irrobustire [Forgia] - 6 PAB**Requisiti:** *Forgia Base Armature/Scudi***Costo Reagenti:** 1 Reagente affine alla Terra.

Usando le stesse meccaniche di *Uso della Forgia* è possibile migliorare una singola Armatura o Scudo fornendole la resistenza al prossimo colpo CRUSH, non resistito con altra abilità, subito.

Forgia Avanzata Armature/Scudi [Passivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Forgia Base Armature/Scudi*

Quando si utilizza *Uso della Forgia* per applicare un potenziamento ad un oggetto, è possibile applicare due migliorie sulla stessa arma contemporaneamente (quindi entrambe in 2 minuti anziché 4). È comunque necessario pagare la spesa in PE/PS e reagenti per entrambe le abilità.

Forgia Armature/Scudi: Migliorare [Forgia] - 6 PAB**Requisiti:** Forgia Avanzata Armature/Scudi**Costo: 2 PE**

Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile applicare una delle seguenti scelte:

- È possibile migliorare una singola Armatura fornendole 1 PA addizionale (è il primo che viene sottratto in caso di danno).
- È possibile migliorare uno Scudo fornendo RD 3 MONDANO contro il prossimo attacco a distanza subito non veicolato da armi di tale natura.

~~Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.~~**Forgia Armature: Placcatura Elementale [Forgia, Intervallo] - 6 PAB****Requisiti:** Forgia Avanzata Armature/Scudi**Costo Reagenti: 2 Reagenti (vedi descrizione sotto)**Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è migliorare una singola Armatura fornendole una RD come descritto sotto che dura fino alla fine dell'intervallo in cui l'armatura viene danneggiata.

- Utilizzando 2 Reagenti affini all'Aria o all'Acqua è possibile applicare la RD 2 SILVER
- Utilizzando 2 Reagenti affini al Fuoco o alla Luce è possibile applicare la RD 2 BURN
- Utilizzando 2 Reagenti affini al Buio o alla Terra è possibile applicare la RD 2 ACID

Se questa forgia viene utilizzata più volte sulla stessa armatura conferendole più cariche, l'armatura otterrà i benefici dell'abilità per un numero di intervalli pari al numero di cariche applicate. Non si possono avere placcatura di nature diverse.

Forgia Base Armature/Scudi [Forgia] - 4 PAB**Requisiti:** Uso della Forgia**Costo: 1 PE**Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Armatura dandole la capacità di utilizzare RD 1 MONDANO al primo colpo subito di tale natura.~~Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.~~**Forgia Scudi: Corrosivo [Forgia] - 10 PAB****Requisiti:** Forgia Superiore Armature/Scudi**Costo Reagenti: 2 Reagenti affini al Buio**Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare un singolo Scudo conferendogli la capacità di dichiarare CRUSH sull'Arma sui prossimi due colpi parati in corpo a corpo.**Forgia Superiore Armature/Scudi [Forgia] - 8 PAB****Requisiti:** Forgia Avanzata Armature/Scudi**Costo: 3 PE**Usando le stesse meccaniche di Uso della Forgia è possibile migliorare una singola Armatura dandole la capacità di utilizzare RD 2 MONDANO al primo colpo subito di tale natura.~~Questa forgia non può essere cumulata con più cariche.~~



CREAZIONE – ALCHEMISTA

Creare Veleni [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di aggiungere il descrittore REPEAT ai propri Unguenti / Pozioni al costo di 1 reagente aggiuntivo a ricetta (del medesimo tipo).

Conoscere e Manipolare Composti [Passivo] - 4 PAB

Con questa Abilità il Personaggio è in grado di riconoscere l'effetto di Pozioni, Bombe e Unguenti presenti nel Regolamento, ed eventuali altre sostanze alchemiche. In funzione delle abilità Emulsionare (base, avanzato, superiore) e Pirotecnica (base, avanzato, superiore) è possibile creare pozioni/unguenti/bombe. Per ogni creazione alchemica, Bisogna rappresentare adeguatamente l'atto (utilizzando almeno un mortaio e pestello, possibilmente con strumentazione da alchimista tipo alambicchi, fiale eccetera) per almeno 2 minuti (minimo 30 secondi nel caso di qualcosa che riduca il tempo)

Emulsionare Avanzato [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Emulsionare Base*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Avanzati.

Emulsionare Base [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Base.

Emulsionare Superiore [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Pozioni o Unguenti Superiori.

Pirotecnica Avanzata [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Pirotecnica Base*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Avanzate.

Pirotecnica Base [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Base.

Pirotecnica Superiore [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: *Pirotecnica Avanzata*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di creare Bombe Superiori.

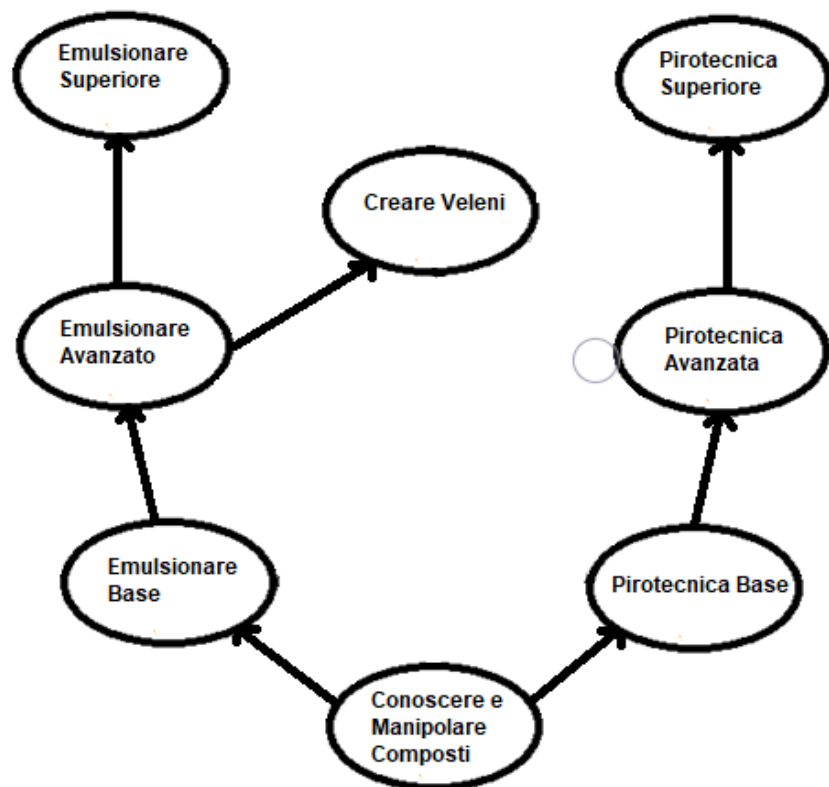
Miscelare Effetti [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: *Pirotecnica Base, Emulsionare Base*

Acquisendo questa capacità il personaggio è in grado di trasformare Ricette Bombe che producono un Chiamata di Effetto in Pozioni/Unguenti producono la medesima Chiamata di Effetto.

Unguenti: [Cariche] Se spalmato su un'arma dichiara lo Stesso Effetto della Bomba al prossimo colpo. [Attivo] Se applicata su un bersaglio produce la medesima chiamata.

Pozione: [Attivo] Se ingerita subisce lo Stesso Effetto della Bomba.



CREAZIONE – INGEGNERE

Comprensione Ingegneristica Avanzata [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Base*

L'Abilità permette di analizzare i meccanismi semplici e intermedi. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento.

Permette di avere accesso a meraviglie Avanzate

Comprensione Ingegneristica Base [Passivo] - 2 PAB

Il Personaggio inizia il percorso di studi per analizzare e comprendere al meglio i meccanismi Ingegneristici. L'Abilità permette di analizzare i meccanismi e congegni semplici. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento. Permette di avere accesso a meraviglie Base. Senza questa abilità non è possibile utilizzare oggetti ingegneristici.

Comprensione Ingegneristica Superiore [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

L'Abilità permette di analizzare i meccanismi semplici, intermedi e complessi. Dopo 5 minuti di lavoro su un meccanismo è possibile comprenderne il funzionamento.

Permette di avere accesso a Meraviglie Superiori.

Creazione Meraviglie di Combattimento [Passiva] - 10 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento

~~Questa Abilità dà accesso alla creazione di oggetti descritti nella Tabella “Meraviglie in Combattimento”.~~

~~Ogni Cerechio nell'Abilità Comprensione Ingegneristica fornisce accesso a differenti Meraviglie.~~

~~Ogni oggetto Creato con questa Abilità dura per l'Evento successivo.~~

~~I PAB investiti nella Creazione delle Meraviglie (ma non quelli investiti nell'Abilità Creare Meraviglie in Supporto/Combattimento), tornano interamente al Giocatore al termine dell'Evento.~~

Creazione Meraviglie di Combattimento Avanzata [Passiva] - 20 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento.

Creazione Meraviglie di Combattimento Superiore [Passiva] - 30 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Combattimento.

Creazione Meraviglie di Supporto [Passiva] - 10 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

~~Questa Abilità dà accesso alla creazione di oggetti descritti nella Tabella “Meraviglie in Supporto”.~~

~~Ogni Livello nell'Abilità Comprensione Ingegneristica fornisce accesso a differenti Meraviglie.~~

~~Ogni oggetto Creato con questa Abilità dura per l'Evento successivo.~~

~~I PAB investiti nella Creazione delle Meraviglie (ma non quelli investiti nell'Abilità Creare Meraviglie in Supporto/Combattimento), tornano interamente al Giocatore al termine dell'Evento.~~

Creazione Meraviglie di Supporto Avanzata [Passiva] - 20 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

Creazione Meraviglie di Combattimento Superiore [Passiva] - 30 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie di Supporto.

Creazione Meraviglie Energetiche [Passiva] - 10 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Base*

Il personaggio guadagna 10 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche

Creazione Meraviglie Energetiche Avanzata [Passiva] - 20 PAB

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio guadagna ulteriori 20 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche.

Creazione Meraviglie Energetiche Superiore [Passiva] - 30 PAB**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*Il personaggio guadagna ulteriori 30 livelli Ingegno da spendere in Meraviglie Energetiche.**Decodificare Progetti Ingegneristici [Passiva] - 10 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Superiore*

Il Personaggio è in grado di comprendere e attuare meraviglie ingegneristiche create da altre persone tramite lo studio dei relativi progetti scritti.

Munizioni Potenziate [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Avanzata*Utilizzando reagenti l'ingegnere è in grado di creare Munizioni potenziate per armi da fuoco. Utilizzando strumenti ingegneristici e lavorando per 2 minuti (abilità/strumenti/altro che riduce il tempo di utilizzo di questa abilità non può mai portarla sotto i 30 secondi) può creare uno (o più) dei seguenti proiettili che scadono a fine Evento.

L'ingegnere deve annotare su un cartiglio/nastrino o qualcos'altro di adeguatamente IG il proprio numero tessera e il tipo di effetto prodotto. Questo cartellino, allegato ad una rappresentazione fisica della Munizione Potenziata creata, deve essere strappato al consumo della capacità della munizione.

Per utilizzare una munizione speciale è richiesto di simulare di caricarla nell'arma per 5 secondi.**N.B:** Non si può utilizzare più di una Munizione speciale a colpo.

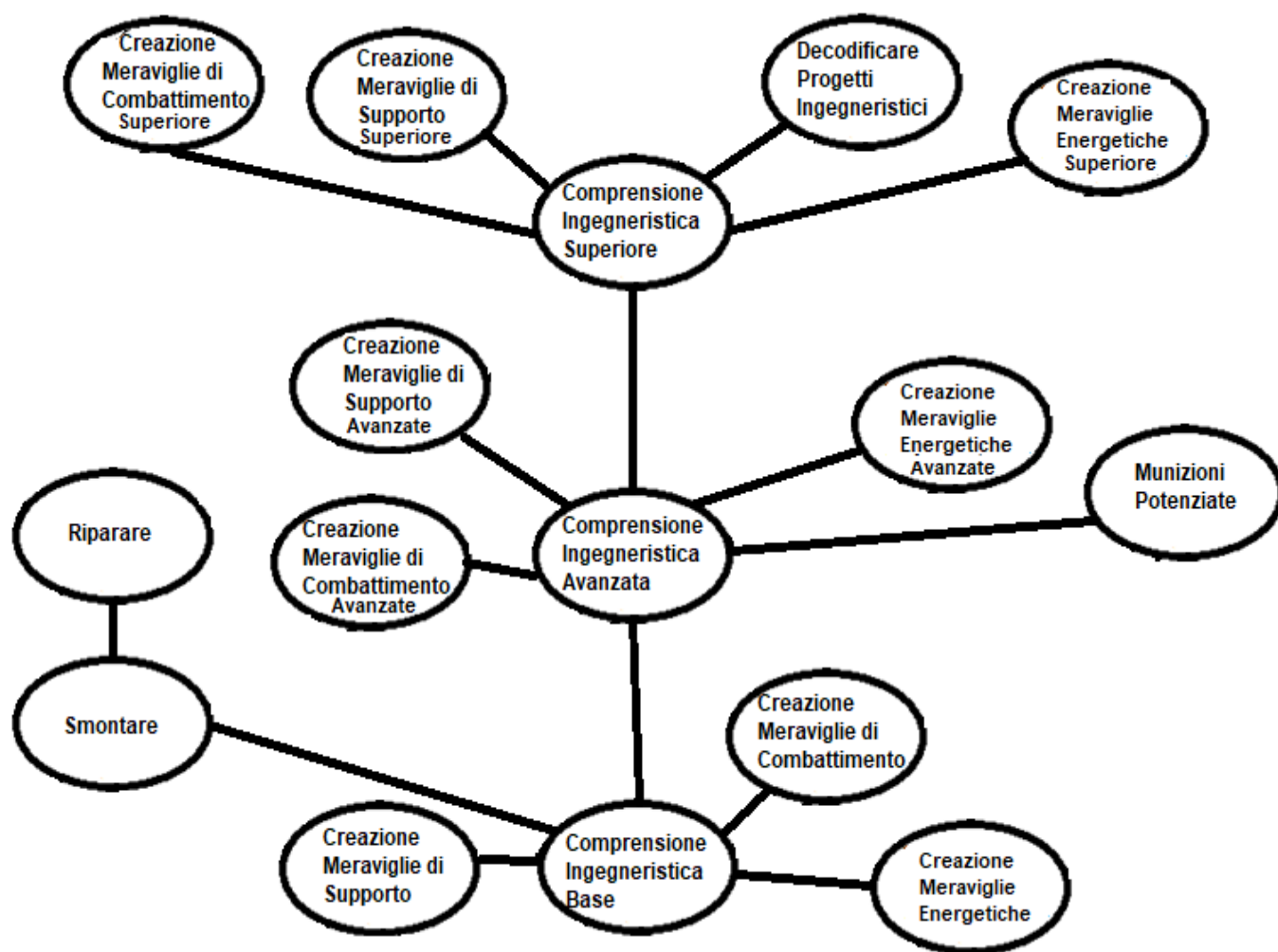
Nome	Costo	Effetto
4 x Munizione Incendiaria	2 Reagenti Fuoco o Luce	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la <u>natura DOUBLE BURN</u> .
4 x Munizione Folgorante	2 Reagenti Acqua o Aria	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la <u>natura DOUBLE SILVER</u> .
4 x Munizione Corrosiva	2 Reagenti Buio o Terra	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene la <u>natura DOUBLE ACID</u> .
2 x Munizione Dirompente	2 Reagenti Fuoco o Terra	Il colpo utilizzando questo proiettile ha il <u>moltiplicatore</u> incrementato di 1 (massimo TRIPLE).
Munizione a Frammentazione	2 Reagenti Buio o Aria	Il colpo utilizzando questo proiettile ottiene il <u>descrittore REPEAT</u> .
Munizione Esplosiva	1 PS e 2 Reagenti Luce o Fuoco	Utilizzabile solo con Moschetti. Il colpo utilizzando questo proiettile dichiara la Chiamata di Danno ZERO BURN . (immodificabile)
<u>Sacchetto di munizioni Incendiarie</u>	<u>2 Reagenti Fuoco o Luce</u>	<u>I proiettili utilizzati dichiarano BURN per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate</u>
<u>Sacchetto di munizioni folgoranti</u>	<u>2 Reagenti Acqua o Aria</u>	<u>I proiettili utilizzati dichiarano SILVER per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate</u>
<u>Sacchetto di munizioni corrosive</u>	<u>2 Reagenti Buio o Terra</u>	<u>I proiettili utilizzati dichiarano ACID per il prossimo intervallo in cui vengono utilizzate</u>

Riparare [Passiva] - 8 PAB**Requisiti:** *Smontare*

Il Personaggio è in grado di riparare meccanismi di complessità, al pari della propria comprensione Ingegneristici.

Con questa abilità inoltre il personaggio è in grado di usare le proprie abilità *Cerusico* e *Cerusico Esperto* su costrutti (tra cui gli Zestroj) e di ripararli.**Smontare [Attivo] - 6 PAB****Requisiti:** *Comprensione Ingegneristica Base*

Il Personaggio, con 2 minuti di lavoro, è in grado di smontare i meccanismi di complessità, al pari della propria comprensione Ingegneristica, e di estrarne alcuni componenti se presenti (Reagenti).



MISTICO – RITUALISMO

Dono del Ritualismo [Passivo/Attivo] - 2 PAB

Costo: 1 PE (vedi testo)

Il Personaggio, spendendo 1 PE, riesce a percepire la presenza di un Circolo Rituale e la sua posizione approssimativa rispetto a dove il Personaggio si trova (direzione e distanza indicativa). Inoltre, può percepire le modifiche in atto nell'Onda in prossimità della propria posizione. Potrà, ad esempio, percepire se è in atto un Rituale, se è presente un Incanta-Luogo o qualsiasi altra alterazione che influisce sull'Onda nelle vicinanze.

Infine, può interagire con i Circoli Rituali e, durante un Rituale attivo, può decidere di donare o sottrarre energia al Rituale in atto se si trova al suo interno al momento della celebrazione.

Comprensione dei Circoli [Attivo/ Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Dono del Ritualismo*

Costo: 2 PE + 1 PE per domanda aggiuntiva

Il Personaggio può, infondendo potere all'interno di un Circolo Rituale, effettuare un veloce Rituale per avere informazioni sul Circolo analizzato. Maggiore potere immette, maggiori saranno le informazioni. Inoltre, viene automaticamente a conoscenza delle informazioni base relative al Circolo in questione (Allineamento Elementale, Allineamento Divino, Allineamento a un'Arte di Potere, Profondità, Rituali attivi, stabilità, etc.) e, se presente, chi è il Guardiano.

Ritualista Novizio [Attivo] - 6 PAB

Requisiti: *Comprensione dei Circoli*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Praticante [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Ritualista Novizio*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici e Intermedi e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Esperto [Attivo] - 14 PAB

Requisiti: *Ritualista Praticante*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici, Intermedi e Avanzati e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Maestro [Attivo] - 18 PAB

Requisiti: *Ritualista Esperto*

Il Personaggio è in grado di eseguire Rituali Codificati Semplici, Intermedi, Avanzati e Complessi e di effettuarli in qualsiasi Circolo Rituale o Vergenza dell'Onda in cui è possibile farlo.

Ritualista Sperimentale [Attivo] - 24 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di ideare Rituali originali e personalizzati, non codificati, dalla difficile esecuzione.

N.B: *Per eseguire un Rituale Sperimentale è sempre necessario comunicarlo preventivamente ad un Narratore (se in Evento), o comunicarlo al GA pre-Evento. Senza un adeguato preavviso, i Rituali potrebbero risultare più difficili.*

Focus Elementale [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di imprimere maggiore energia nei Rituali relativi all'Elemento a lui affine. Usando un particolare Focus di sua creazione, legato all'Elemento al quale è affine, è in grado di effettuare i Rituali sopra citati consumando in maniera più efficiente l'energia spesa. Quando effettua quei Rituali, per ogni PE speso, 2 Candele verranno conteggiate nel Rituale, riducendo di fatto i costi in PE della metà senza però variare costi in reagenti o tempo di esecuzione

Focus Divino [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Ritualista Maestro*

Il Personaggio è in grado di imprimere maggiore energia nei Rituali relativi alla Divinità alla quale è fedele. Usando un particolare Focus di sua creazione, legato alla Divinità alla quale è fedele, è in grado di effettuare i Rituali sopra citati consumando in maniera più efficiente l'energia spesa. Quando effettua quei Rituali, per ogni PE speso, 2 Candele verranno conteggiate nel Rituale, riducendo di fatto i costi in PE della metà senza però variare costi in reagenti o tempo di esecuzione

Vergenza dell'Onda [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Ritualista Praticante***Costo:** 5 PE

Il Personaggio è in grado di creare un Circolo Rituale temporaneo e artificiale attorno a sé stesso nel raggio 10 metri dichiarando esplicitamente cosa sta facendo a gran voce. La Vergenza è a tutti gli effetti equiparabile a un Circolo Rituale che permane finché il Personaggio non va in Sanguinamento, si allontana di più di 20 passi da dove ha creato la Vergenza o la rilascia spontaneamente. Il Personaggio non può mantenere una Vergenza per più di 30 minuti. La profondità del Circolo creato è di *Passaggio*, nel quale è possibile eseguire *Rituali Codificati Semplici*.

Attingere all'Onda [Passivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Ritualista Esperto, Soffio del Drago*

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di lanciare i Sortilegi che conosce senza seguire le normali regole di Casting. È in grado, quindi, di muoversi liberamente, di avere le mani occupate e non può essere interrotto da ferite. Paga comunque il costo in PE dei Sortilegi che lancia, deve comunque pronunciarne la Formula e la durata di casting rimane invariata.

Strale del Drago [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Ritualista Novizio*

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di colpire a distanza i propri Bersagli con la Chiamata MAGIC o HOLY senza alcun costo in PE e senza dover dire alcuna Formula. Può comunque scagliare uno Strale del Drago ogni 10 secondi.

Soffio del Drago [Attivo] - 6 PAB**Requisiti:** *Ritualista Praticante, Strale del Drago***Costo:** 6 PE

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, è in grado di colpire fino a tre Bersagli contro i quali portare una Chiamata TRIPLE MAGIC ciascuno senza dover pronunciare alcuna Formula. Questa chiamata può essere ripetuta al massimo una volta ogni 10 secondi.

Scaglie del Drago [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Ritualista Maestro***Costo:** 1 PS

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, ottiene una RD 2.

Invincibilità del Drago [Duraturo] - 10 PAB**Requisiti:** *Ritualista Maestro***Costo:** 1 PS

Mentre il Personaggio è all'interno di un Circolo Rituale attivo durante l'esecuzione di un Rituale del quale è Ritualista o Contributore, può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate di Effetto fino al Cerchio 1.

Sigillo Rituale [Attivo] - 4 PAB**Requisiti:** *Dono del Ritualismo***Costo:** 5 PE

Palesando la sua volontà (FG: *“Io sono il Sigillo”*) il Personaggio crea una barriera impenetrabile attorno al Circolo di pietre che delimitano il Circolo Rituale. Tale barriera non può essere abbattuta con mezzi mondani, Magici o Sacri. È impervia a qualsiasi Danno o Effetto e niente e nessuno può attraversarla dall'esterno verso l'interno, ma proiettili mistici possono attraversarla dall'interno verso l'esterno. La barriera permane fino alla fine del Rituale in atto, finché il Sigillo non va in Sanguinamento o si allontana più di 10 metri dal Circolo Rituale o subisce una chiamata TELEPORT o DISPEL. Il Personaggio che detiene il Sigillo può, comunque, farlo cadere a suo piacimento. Una volta caduto il Sigillo non è più possibile crearne un altro per il medesimo Rituale.

Sigillo Rituale Supremo [Attivo] - 8 PAB**Requisiti:** *Sigillo Rituale***Costo:** 5 PE

Come *Sigillo Rituale* ma comunicando FG *“Io sono il Sigillo Supremo”*. Il Personaggio crea una barriera che ha le stesse caratteristiche di quella creata dall'Abilità Sigillo Rituale. Rispetto a quest'ultima, però, il Personaggio è in grado di prendere il controllo di una barriera precedentemente eretta da un Sigillo Rituale e di diventare a tutti gli effetti il Sigillo di quel Rituale. Inoltre, a differenza di un Sigillo Rituale, un Sigillo Rituale Supremo può essere eretto anche se il precedente Sigillo del Rituale in atto è caduto ricreando, quindi, immediatamente la barriera di protezione.

Robustezza dell'Onda [Passivo] - 10 PAB**Requisiti:** *Sigillo Rituale Supremo*

Attivando l'Abilità Sigillo Rituale (o Sigillo Rituale Supremo), il PG ottiene RD 1.

Stoicismo dell'Onda [Attivo] - 10 PAB**Requisiti:** Sigillo Rituale Supremo**Costo:** 1 PS

Attivando l'Abilità Sigillo Rituale (o Sigillo Rituale Supremo), il PG può dichiarare NO EFFECT a tutte le Chiamate di Effetto fino a Cerchio 1.

Divinizzazione dell'Arma [Duraturo] - 4 PAB**Requisiti:** Dono del Ritualismo**Costo:** 3 PE

Se il personaggio di trova e rimane entro 20 metri da un circolo rituale o da un ritualista che ha creato una vergenza mentre è in atto un rituale, può dichiarare colpi con Natura HOLY. Questo Effetto dura finché il Rituale è attivo.

Arcanizzazione dell'Arma [Duraturo] - 4 PAB**Requisiti:** Dono del Ritualismo**Costo:** 3 PE

Se il personaggio di trova e rimane entro 20 metri da un circolo rituale o da un ritualista che ha creato una vergenza mentre è in atto un rituale, può dichiarare colpi con Natura MAGIC. Questo Effetto dura finché il Rituale è attivo.



Abilità Territoriali & Razze

Alcune Abilità non fanno parte dei normali alberi ma sono definite come Abilità Speciali. Esse hanno prerequisiti particolari che esulano dalle altre abilità ma vanno a verificare altre caratteristiche del personaggio quali la Razza e la Regione di Appartenenza.

Abilità Territoriali

Queste Abilità rappresentano le influenze culturali che hanno contribuito a formare il Personaggio: tradizioni, stili di vita, diffusione di arti, mestieri, religioni, persino la disponibilità di risorse naturali o le condizioni più o meno aspre del territorio possono aver avuto un forte effetto sul carattere, sulle conoscenze o sul fisico del Personaggio, o possono influire sull'opinione che le altre persone hanno di lui.

Per rappresentare questi effetti, le seguenti Abilità sono accessibili esclusivamente in creazione (o, nel caso di Personaggi già creati, esclusivamente in occasione della prima Scheda che venga compilata in occasione di un Evento), e non possono essere cambiate in seguito, nemmeno se il Personaggio “trasloca” da un Territorio all'altro: non sono tratti legati alla contingenza delle sue condizioni di vita attuali, ma rappresentano invece le sue radici culturali, non solo geografiche.

Solo per giustificati motivi IG, e solo con l'approvazione del GA, che dovrà vagliare il background del Personaggio e gli eventi legati al suo Gioco, sarà possibile scegliere una nuova Abilità Territoriale. A discrezione del GA, questo comporterà la perdita della precedente Abilità Territoriale.

Ducato di Forteroccia

Abilità - *Vigore del Sottosuolo* [Passivo] - 6 PAB

Gli abitanti del Ducato di Forteroccia sono abituati al duro lavoro in miniera, alle dure condizioni imposte dal terreno impervio e al trascorrere gran parte del proprio tempo lontani dalla luce del sole. Per questo motivo, acquisiscono le Abilità *Forza 2* e *Trasportare 1*.

Ducato del Drago

Abilità - *Laborioso* [Passivo] - 6 PAB

Il Ducato del Drago è celebre per i suoi cittadini industriosi e predisposti al duro lavoro. Questo spirito imprenditoriale ha fatto nascere una vera e propria classe sociale dedicata al commercio e all'artigianato di qualità, ed essere cresciuto in mezzo a questa “borghesia” ha permesso al Personaggio di apprendere le basi di un mestiere. Ottiene le abilità *Riconoscere Valore 1* e *Riconoscere Falsi 1*,

Principato di Calenedel

Abilità - *Arte della Guerra Elfica* [Passivo] - 6 PAB

Nel Principato di Calenedel vengono tenute nella massima considerazione le discipline marziali e magiche legate alle antiche tradizioni del Popolo degli Elfi. È facile aver imparato a tirare con l'arco, e quasi tutti sono in grado di operare minimi Sortilegi arcani. Il Personaggio ottiene le Abilità *Armi da Tiro* e *Istruzione Accademica*.

Regno di Angamor

Abilità - *Orgoglio di Angamor* [Risposta] - 6 PAB

Costo: 2 PE (vedi testo)

Il Regno di Angamor è l'erede di una lunga tradizione di orgoglio militare, grazie a cui disciplina, onore e severa compostezza sono valori che vengono trasmessi a tutti i livelli della società. Un Personaggio formatosi in questo clima culturale ha imparato a non piegarsi facilmente e a non concedere la propria fiducia se non quando è stata propriamente guadagnata. Ottiene la capacità di dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata STRIKE DOWN 1 e FEAR 1 subita scalandosi immediatamente 2 PE.

Regno del Grifone

Abilità - *Antico Retaggio* [Passivo] - 6 PAB

Il “Regno del Centro” risente molto dell'influenza dell'antica cultura di Mor; chiunque sia nato e cresciuto nei territori limitrofi dell'antica capitale ha avuto modo di respirarne le tradizioni, ammirarne l'arte e l'architettura e impararne gli insegnamenti. Questa familiarità consente al Personaggio di considerarsi in possesso delle Abilità *Usare Armi Medie* e *Dono del Ritualismo*.

Regno di Rocciapiè**Abilità - *Fisico Temprato* [Passivo] - 6 PAB**

Gli abitanti del Ducato di Rocciapiè sono abituati al duro lavoro in miniera, alle dure condizioni imposte dal terreno impervio e al trascorrere gran parte del proprio tempo lontani dalla luce del sole. Per questo motivo, acquisiscono le Abilità *Uso della Forgia*. In più, essendo abituato a vivere sotto della terra, sa sempre come muoversi nelle sue profondità (tunnel, cunicoli, grotte, “dungeon”, etc.). È quindi sempre in grado di riconoscere il nord, percepire piccoli dislivelli e, più in generale, sa sempre come uscirne (utilizzabile solo in presenza di un Narratore).

Regno del Tridente**Abilità - *Uomo di Mare* [Passivo, Conoscenza] - 6 PAB**

Il Regno del Tridente è l’erede della storica tradizione marinaresca del Granducato del Mare, dei seguaci di Ideran e dei Liberi Naviganti. Per questo motivo chiunque provenga dal Regno del Tridente conosce i rudimenti della navigazione. Ottiene le Abilità Maestro del Nodo 1, Destrezza 2 e Conoscenze Iconografica.

Signoria Libera di Treon**Abilità - *Libero a Tutti i Costi* [Risposta] - 6 PAB****Costo: 4 PE (vedi testo)**

La storia dell’isola di Treon è turbolenta a dir poco, fatta di continue invasioni, conquiste e dominazioni straniere; ognuna di queste ha però trovato risposta in un vigoroso moto di indipendenza e nella irriducibile voglia di libertà, il valore fondante del carattere di chiunque si voglia dire un figlio di Treon. Per questo motivo è molto difficile costringere il Personaggio a fare qualcosa, se non lo desidera: il Personaggio può dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata DOMINATION subita, al costo di 4 PE.

Tergetz**Abilità - *Addestramento Marziale* [Passivo, Conoscenza] - 6 PAB****Requisito: *Allineamento Divino Vornat***

Gli abitanti di Tergetz, i cosiddetti “Figli di Iaboth”, respirano la disciplina marziale fin dalla tenera età, e sono abituati da sempre a considerare l’addestramento militare come parte del normale, quotidiano corso della formazione di una persona. Sotto gli occhi del divino Vornat, infatti, chiunque nato e cresciuto qui riceve i rudimenti nell’uso delle armi e delle magie sacre. Il Personaggio ottiene le Abilità *Usare Armi a Due Mani* e *Conoscenza Iconografica*.

Territori di Caccia dei Pelleverde**Abilità - *Tenere Duro* [Passivo] - 6 PAB**

Gli abitanti di Lario, Ekol e Lagolungo hanno imparato a convivere con la sempre presente minaccia degli incursori pelleverde, e soprattutto con le condizioni di gravi ristrettezze in cui i territori si trovano ormai da anni. La maggior parte della popolazione ha trovato rifugio nelle Baronie vicine, ma coloro che sono rimasti, per scelta o per necessità, hanno imparato a non demordere neppure quando la situazione sembra disperata. Il tempo che il Personaggio può trascorrere nello Stato di Sanguinamento è di 15 minuti anziché 10.

Repubblica Elaviana**Abilità - *Fulcro Mercantile* [Passivo] - 6 PAB**

La Repubblica è una delle maggiori entità politiche e mercantili in Elavia, il cui successo degli ultimi anni è basato tanto sulla sua potenza militare ed economica, quanto sulle capacità diplomatiche dei suoi agenti. Chi si è formato nei territori della Repubblica ha avuto modo di vivere a stretto contatto con i migliori mercanti di tutta Elavia se non di tutta Elempos. Il Personaggio ottiene l’Abilità *Mercato* (ottenendone quindi l’accesso) e l’Abilità *Riconoscere valore 1*.

Territori Liberi di Raleos**Abilità - *Imparzialità* [Passivo, Attivo] - 6 PAB**

Gli abitanti dei territori rivendicati dall’Ecclesia di Raleos vengono educati alla più stretta osservanza delle leggi degli uomini, e ad esprimersi in maniera sincera, costi quel che costi. Al di là delle convenienze della politica, l’autorevolezza e l’imparzialità in materia giurisprudenziale dell’Ecclesia è riconosciuta in maniera universale, e questo rende il Personaggio un consigliere molto richiesto ed apprezzato nelle situazioni in cui è necessario emettere un giudizio in ambito mondano. Il Personaggio può auto-dichiararsi DOMINATION: *dirò solo la verità*. Questa abilità può avere degli usi narrativi. Inoltre, il Personaggio ha accesso alle più aggiornate notizie sui codici di legge Elaviani: prima di ogni Evento, il Personaggio può richiedere informazioni pre-Evento relative alle leggi che vigono nel luogo di destinazione del prossimo Evento.

Razze Comuni

Queste Razze vengono definite “Razze Comuni”. Hanno una popolazione numerosa sparsa per Elempos ed è facile incontrarle nella vita di tutti i giorni.

Ogni Razza Comune ha una Abilità accessibile esclusivamente in creazione (o, nel caso di Personaggi già creati, esclusivamente in occasione della prima Scheda che venga compilata in occasione di un Evento) che cerca di riassumere le caratteristiche psicologiche e fisiche della razza che verrà interpretata.

Elfi

Estetica: orecchie dalla punta lunga. Non può avere barba o baffi. Consigliati, ma non obbligatori, capelli lunghi. Consigliamo la scelta di questa Razza a Giocatori di statura medio/alta.

Abilità - *Legame all'Onda* [Passivo] - 6 PAB: gli Elfi sono una Razza profondamente legata all'Onda che tutto permea. Quando lanciano un Sortilegio, possono pagarne il costo in PE/PS x2 ed incrementare i Danni inflitti di +1 (massimo TRIPLE). **L'aumento del costo si applica prima di qualunque altra riduzione offerta da altre abilità o specializzazioni.**

Mezz'Elfi

Estetica: orecchie dalla punta corta. Può avere barba corta o baffi.

Abilità - *Retaggio di Sangue* [Risposta] - 6 PAB: i Mezz'Elfi sono una Razza orgogliosa e fiera del proprio retaggio di sangue, per questo non tollerano mancanza di rispetto da parte di Elfi o Umani. Possono dichiarare a distanza una Chiamata "DOMINATION: Porgimi le tue scuse!" (massimo 3 metri) ogni qualvolta qualcuno (Umano o Elfo) manchi palesemente di rispetto al Personaggio, nelle parole o nei gesti, al costo di 2 PE. Questa Abilità non può essere usata in combattimento.

Elfi Scuri

Estetica: orecchie a punta lunga da Elfo Scuro. Trucco nero sulla pelle visibile. Parrucca argentea o bianca. Sono consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto rosse.

Abilità - *Figlio della Notte* [Passivo] - 6 PAB: gli Elfi Scuri riescono a sfruttare il loro legame con il buio e l'oscurità per scomparire nelle ombre. Ottengono le Abilità *Destrezza 2*, *Nascondere Oggetti 1* e *Nascondersi 1*.

Nani

Estetica: barba folta e/o intrecciata. Consigliamo la scelta di questa Razza a Giocatori di statura medio/bassa.

Abilità - *Odio Atavico* [Passivo] - 6 PAB: i Nani sono guerrieri nati, e il loro percorso è segnato da un destino fatto di epiche battaglie e vittorie gloriose. Aggiungono +1 ad ogni Danno inflitto con le armi in corpo (massimo TRIPLE) a corpo contro i Pelleverde (Orchi e Goblin).

Dalmariani

Estetica: trucco bianco sulla pelle visibile e trucco nero intorno agli occhi e sulle labbra. Obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati. Non averle IG significa essersele fatte limare, un disonore considerato enorme. Lenti a contatto Rosse se il PG supera i 50 anni.

Abilità - *Istinto Primordiale* [Passivo] - 6 PAB: i Dalmariani sono aggressivi e poco inclini alla tolleranza. Aggiungono +1 ad ogni Danno inflitto con armi in corpo a corpo (massimo TRIPLE), al costo di 1 PE.

Lubian

Estetica: pelo corporeo su almeno il 20% del corpo visibile. Orecchie di pelo e folta coda pelosa. Mascherina in lattice da felino oppure trucco. Lunghe unghie finte. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con pupilla a fessura.

Abilità - *Richiamo della Natura* [Attivo] - 6 PAB: il richiamo selvaggio della natura è una forza irresistibile per i Lubian insieme alla loro incredibile curiosità e alla loro agilità felina. Ottengono le Abilità *Destrezza 2*, *Destrezza 3* e *Nascondere Oggetti 1*.

Thulfen

Estetica: pelo corporeo su almeno il 20% del corpo visibile. Orecchie di pelo e folta coda pelosa. Mascherina in lattice da canide oppure trucco. Lunghe unghie finte. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con pupilla a fessura.

Abilità - *Richiamo della Foresta* [Passiva] - 6 PAB: il richiamo selvaggio della natura è una forza irresistibile per i Thulfen e, unita al loro istinto e ai loro sensi sviluppati, fa di loro dei cacciatori perfetti. Ottengono le Abilità *Sopravvivenza*, *Sequire e Nascondere Tracce 1*, *Sequire e Nascondere Tracce 2* e *Cercare 1*.

Pelleverde - Orchi

Estetica: trucco verde sulla pelle visibile. Protesi o trucco da orco sul viso. Prop dedicati per l'abbigliamento. Sono consigliate, ma non obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati.

Abilità - *Forza Bruta* [Passiva] - 6 PAB: gli Orchi sono una Razza potente che della propria forza ha fatto una virtù. Ottengono l'Abilità *Forza 2* e *Forza 3*.

Pelleverde - Goblin

Estetica: orecchie verdi dalla punta corta. trucco verde sulla pelle visibile. Prop dedicati per l'abbigliamento. Sono consigliate, ma non obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati.

Abilità - *Sangue Velenoso* [Attivo] - 6 PAB: i Goblin sono una razza astuta ed incline alla disonestà. Sfruttando il loro sangue possono, dopo aver adeguatamente simulato di tagliarsi il palmo della mano, toccare un Bersaglio, dichiarando la Chiamata KEEP STUN. Per farlo consumano 1PF e devono impiegare almeno 10 secondi. Questa Abilità non è utilizzabile in combattimento.

Amegrin

Estetica: orecchie dalla punta corta. Abiti colorati ed eventuali imbottiture sul corpo.

Abilità – Mezz'uomo [Attivo] - 6 PAB: gli Amegrin sono una Razza solare e socievole. Mal digeriscono la violenza, e per questo cercano sempre un modo per divertirsi. Possono dichiarare contro un Bersaglio a distanza la Chiamata *DOMINATION: balla* (“con me” o “con lui/lei”) al costo di 2 PE. Questa Abilità non è utilizzabile in combattimento.

Razze Potenti

Queste Razze vengono definite “Razze Potenti” e hanno una storia passata particolare che rende gli appartenenti a queste razze come individui più unici che rari.

Ogni Razza Potente ha una serie di Malus, Caratteristiche e Abilità che vengono assegnate automaticamente al personaggio e che rappresentano le caratteristiche psicologiche e fisiche della razza che verrà interpretata.

Effigie Elementale Acqua/Aria/Terra/Buio/Fuoco/Luce - 60PAB

Storia: le Effigi sono state create dai Maghi Panoniani durante i lunghi anni di guerra tra la città magica e gli stati esteri. Create dalla fusione di un corpo mortale con uno Spirito Elementale minore in un macchinario Ingegneristico/Alchemico, sono state asservite al potere di Panon per lunghi anni. Solo dopo aver chiesto aiuto agli Eroi Elaviani che, sacrificandosi, hanno ottenuto la possibilità di utilizzare una Runa della Vita, le Effigi sono divenute a tutti gli effetti una delle Razze più potenti di Elempos. Oggi esistono sei differenti tipi di Effigi, ognuna di queste legate ad uno dei sei Elementi. Sono fertili tra loro, ma solo tra Effigi dello stesso Elemento.

Estetica: trucco su almeno il 20% del corpo visibile. Viso truccato almeno al 50%, con i colori predominanti del proprio Elemento (LUCE – bianco/oro, BUIO – nero, ARIA – azzurro/bianco, ACQUA – blu scuro/bianco, FUOCO – rosso/giallo, TERRA – marrone/verde). Sono consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con sfumature di colore legate all'Elemento.

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume in approvazione.

Vita media: 800 anni

Limitazioni:

- ❖ Non hanno accesso a nessun albero legato a sortilegi, ad eccezione degli alberi da Mago e Guarigione, e possono utilizzare
- ❖ unicamente l'albero affine al loro Elemento (e le Abilità generiche). Tutte gli alberi con abilità Mondane sono
- ❖ liberamente accessibili.
- ❖ Sono sensibili all'Elemento opposto (+1 Danno per ogni Danno ricevuto dall'Elemento opposto al proprio). Non è possibile resistere in nessun modo ai danni legati all'elemento opposto.
- ❖ Non possono legarsi ad un Totem.

Abilità:

- ❖ Cura Elementale: sono in grado di curarsi quando ricevono Danni affini al proprio Elemento (HEALING X = al Danno ricevuto. Una chiamata ZERO viene considerata come avente un valore di 4. Una Chiamata FATAL legata alla Natura proprio Elemento è pari ad un HEALING FATAL HEALING 4). BURN: Fuoco/Luce, ACID: Terra/Buio, SILVER: Aria/Acqua
- ❖ ❖ Sangue Elementale: Riduce il costo dei sortilegi legati alla propria lista di magia di 1 PE (minimo 1 PE)
- ❖ ❖ Guadagna Conoscenze Arcane, Dono elementale e Dono elementale Superiore
- ❖ ❖ Retaggio Elementale: sono immuni fino al secondo cerchio degli Effetti affini al loro Elemento. LUCE: STUN, BUIO: FEAR, ACQUA: PARALYZE, TERRA: STRIKE DOWN, ARIA: REPEL, FUOCO: PAIN
- ❖ Tutt'uno con l'Elemento: ottengono +1 PF in Creazione.

Progenie - 60PAB

Storia: Creature sedotte dal fascino dell'immortalità e dal potere, le Progenie Vampiriche vennero create dai Vampiri del Volgand per agire in loro vece durante le proibitive ore del giorno. Un tempo Mortali, ricevettero il primo morso che li avrebbe condannati per l'eternità, ricavando potere ed inesauribile sete di sangue. Privi dei loro Signori ed impossibilitati a riprodursi, sono oggi destinati all'estinzione. Tuttavia, alcuni di loro possiedono lo strabiliante dono della Magia del Sangue, un'Arte Oscura e terribile capace di dare vita ad altre Progenie.

Estetica: viso pallido e leggermente emaciato. Protesi dentarie con canini sviluppati. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto rosse.

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume e Background in approvazione.

Vita media: 1000 anni

Limitazioni:

- ❖ La Progenie non ha accesso ad alberi dei “Fotomanti”, “Piromanti” e nessuna lista sacerdoti.
- ❖ Soffrono la luce solare. Non subiscono veri e propri danni, ma palesano un incredibile disagio, al limite della sofferenza, se sono esposti alla luce solare oltre brevi attimi.
- ❖ Sono sensibili al Fuoco (+1 Danno per ogni Danno BURN ricevuto).
- ❖ Non possono legarsi ad un Totem.

Abilità:

Le Abilità della Progenie sono legate alla Magia del Sangue, un'antica Arte Magica dimenticata da tempo ma che sopravvive alle corti delle grandi famiglie nobiliari del Volgand.

- ❖ **Risucchio Vitale:** sono in grado di guarirsi succhiando il sangue dal collo delle loro vittime. Se un Bersaglio è inerme o consenziente, possono auto-dichiararsi HEALING 2 impiegando 15 secondi di adeguata simulazione. In alternativa, possono guadagnare +2PF Temporanei normalmente guaribili che permangono fino allo stato di Sanguinamento. Non è mai possibile accumulare più di 2PF.
- ❖ **Maledizione del Sangue:** il loro particolare sangue li rende resistenti ai descrittori REPEAT e KEEP ma non al Danno/Effetto collegato. Ogni volta che resistono alla chiamata devono spendere 1 PF.
- ❖ **Mimesi Notturna:** Riescono a sfruttare l'antico retaggio Vampirico per celarsi nelle ombre. Possono emulare l'Abilità “*Nascondersi 1*” come descritto nel Regolamento ma solo di notte o in un luogo poco illuminato (quindi non possono sfruttare la vegetazione).
- ❖ **Balzo nelle Ombre:** La Progenie può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere camminando FG: il personaggio DEVE utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco ed iniziare subito a spostarsi FG (a passo veloce o correndo) senza fermarsi, fino a raggiungere la destinazione prescelta per poi riapparire. L'abilità può essere utilizzata solo a partire da un'ombra, e il Personaggio può riapparire solo in una zona d'ombra. L'uso di questa abilità costa 5 PE.
- ❖ **Conoscenze nel Sangue:** acquisiscono automaticamente l'Abilità *Conoscenze Proibite*.

Zestroj - 60PAB

Storia: Chiamati anche “Figli del Progresso”, gli Zestroj sono creature generate dalla mente del Demone Zenon: nati dalla carne, durante la crescita modificano il loro corpo sostituendo parti molli con protesi ingegneristiche. Durante le ultime ore della scongiurata Apocalisse, si sono legati a questa realtà perdendo ogni contatto con il loro morente Padre e con la capacità di procreare. La Razza cerca, da allora, un modo per poter sopravvivere su Elemiri e tornare a prosperare, sotto lo sguardo benevolo della Dea Galtea che ha assorbito il dominio del Progresso.

La società degli Zestroj è strutturata come un gigantesco formicaio diviso in tre Classi:

- I Combattenti. Pesantemente protetti e armati, fungono da guardiani dell'intera Razza. Hanno un'intelligenza limitata e seguono nel dettaglio gli ordini dati.
- Gli Operai. Sempre al lavoro per supplire alle necessità dell'intera Razza. Sono i costruttori, i fabbri, i lavoratori mai stanchi. Hanno l'intelligenza di un normale umanoide e sanno adattare il loro pensiero alla mansione che devono svolgere.
- I Mistici. I capi e i pensatori della Razza. Sono coloro che guidano spiritualmente tutti gli Zestroj. Hanno una gran consapevolezza individuale, una spiccata curiosità e un'instancabile necessità di imparare tutto il possibile dal mondo che li circonda.

Queste tre classi interagiscono tra loro tramite una mente alveare che, entro certi limiti spaziali, crea una rete tra tutti gli Zestroj presenti in una colonia. Durante i fatti avvenuti in Areldar nel 1117, però, gli Zestroj hanno subito un altro duro colpo. La maggior parte dei Combattenti è stata distrutta dalle truppe Ferensi e i resti del popolo Zestroj si è ritirato nella baronia di Drennok dove hanno costruito la loro – forse ultima - colonia.

Da allora, alcuni Zestroj Mistici hanno deciso, in comune accordo con la mente alveare, di lasciare la colonia ed esplorare Elemiri. Il loro obiettivo è comprendere maggiormente il mondo e i popoli che vi abitano per poter interagire al meglio con loro. La loro speranza è trovare un metodo per poter tornare a procreare e dare un futuro alla loro Razza.

Eстетica: protesi in lattice o trucco in stile ingegneristico su almeno il 50% del viso (tubi, rotelle, etc.). Prop ingegneristici/alchemici a completare il costume (es: arti meccanici).

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume e Background in approvazione.

Vita media: 40 anni

Limitazioni:

- ❖ Sono immuni alla Magia curativa. Devono quindi dichiarare NO EFFECT a qualsiasi tipo di HEALING destinato a curare i Danni (escluso HEALING FATAL). HEALING AURA ed altre Guarigioni non legate ai Danni funzionano normalmente. Possono venire curati da un Cerusico con l'abilità Riparare del ramo Ingegneria. Tali cure non sono amplificabili con descrittori KEEP e REPEAT.
- ❖ Hanno accesso agli alberi dei sortilegi di Galtea e agli alberi di Alchimia, Ingegneria, Forgia, Artigianato, Forza, Percezione e Mente. Gli altri alberi non sono accessibili. Non possono legarsi ad un Totem.
- ❖ Non respirano. Sono quindi immuni a tutte le forme di soffocamento e agli effetti derivanti da gas.
- ❖ Non mangiano o bevono, ma possono comunque farlo se vogliono.

Abilità:

- ❖ Corpo Meccanico: ottengono RD2 MONDANO su qualsiasi Danno subito, sia in corpo a corpo che a distanza.
- ❖ Cura Elettrica: sono in grado di curarsi quando ricevono Danni SILVER (HEALING X = al Danno ricevuto). Il
- ❖ Danno FATAL SILVER dichiara HEALING 10 su uno Zestroi. La cura ha effetto solo se proveniente da Chiamate a
- ❖ distanza o a tocco (non veicolate dalle armi).
- ❖ ❖ Carne Inviolata: sono immuni alla Chiamata KEEP e REPEAT
- ❖ Armatura (in)Naturale: se hanno almeno un braccio e il busto coperto da prop meccanici, ottengono almeno 1PA (in funzione dei prop) aggiuntivo che conta, a tutti gli effetti, come un'Armatura, senza tuttavia limitare il lancio di Sortilegi. Per le specifiche, fare riferimento al capitolo Armature.
- ❖ Ingegneria Innata: le Meraviglie create da uno Zestroj e il suo modo di adoperarle superano le normali capacità
- ❖ mortali. Tutti i costi di attivazione delle sue Meraviglie diminuiscono di 1 PE (minimo 1 PE).
- ❖ Elettrocuzione: Il Personaggio può dichiarare **la chiamata SILVER ogni 3 secondi a una creatura toccata tramite un'arma**. Lo Zestroi può essere Bersaglio di questa Abilità. Può essere utilizzata solo su bersagli consenzienti o inermi.
- ❖ Conoscenza Ingegneristica Segreta: gli Zestroi sono macchine biologiche capaci di sfruttare le proprie conoscenze Ingegneristiche per creare Meraviglie altrimenti inaccessibili. In creazione (e solo una volta), il PG può scegliere quali delle seguenti Meraviglie creare senza alcun costo (in PE, Reagenti, etc.). Una volta scelta la Meraviglia da creare, non sarà più possibile cambiarla.
 - Trasferimento Mnemonico: Manipolando l'oggetto per almeno 5 secondi, il Personaggio può trasferire tutte le proprie memorie della giornata in corso (a partire dal TIME IN) ad una creatura toccata consenziente o inerme. Al termine del trasferimento il Bersaglio subisce la Chiamata STUN 2. L'attivazione costa 6 PE.
 - Forza Meccanica: Manipolando l'oggetto per almeno 5 secondi, il Personaggio ottiene +2 alla Forza per 60 secondi. L'attivazione costa 1 PE.
 - Blaster: Manipolando l'oggetto per almeno 10 secondi, il Personaggio può dichiarare THROUGH a distanza al costo di 2 PE.

■ Abilità Segrete

■ Esistono, infine, un gruppo di Abilità alle quali i giocatori non hanno accesso sin da subito o delle quali non sono a conoscenza all’inizio della loro carriera come personaggi.

Le vette della magia sono davvero quelle? Non esiste nulla di più potente? Come ha fatto quella spia a sparire nel nulla? Esistono delle Abilità non scritte in questo manuale che rispondono a queste domande. Tali Abilità vengono definite “Segrete”.

Tramite il gioco durante i live, la ricerca infra-evento e particolari Specializzazioni, è possibile accedere a queste abilità che la maggior parte degli altri giocatori non avrà nemmeno mai sentito nominare.

Specializzazioni

Le Specializzazioni sono speciali Abilità che rendono unico il nostro personaggio. Esse definiscono in cosa il nostro personaggio è “Il Migliore”, l’apice dell’arte che ha deciso di padroneggiare.

Le Specializzazioni non vengono pagate in PAB ma in Punti Specializzazione che vengono determinati a seconda di quanti PAB un personaggio ha in scheda secondo la tabella sottostante:

PAB	Punti Specializzazione
110	1° Punto Specializzazione
165	2° Punto Specializzazione
220	3° Punto Specializzazione
275	4° Punto Specializzazione
330	5° Punto Specializzazione

Ogni Specializzazioni ha un numero variabile di Step (da 1 a 3) che costa 1 Punto Specializzazione e che dona al Personaggio un’Abilità unica. Come per le Abilità, una volta investito un Punto Specializzazione non è possibile toglierlo senza eseguire in gioco Riti o Rituali adibiti a rimodellare la propria Scheda.

Come le Abilità, gli Step delle Specializzazioni possono avere uno o più Requisiti che possono essere Abilità o Step di Specializzazione (solitamente uno Step ha come prerequisito almeno lo Step precedente).

Uno Step di Specializzazione ha lo stesso nome dell’Abilità Speciale a cui dà accesso e viene definito esattamente nello stesso modo delle Abilità:

NOME [TAG]

Requisiti: *Abilità richiesta*

Costo: *X PE/PS*

Descrizione

LISTA SPECIALIZZAZIONI

-COMBATTENTE-

Via del Baluardo Arcano

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Devviare Dardi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Spadaccino Arcano**
- ❖ Accesso ad UNA delle seguenti Abilità: **Riflettere Dardi** OPPURE **Difensore Arcano Perfetto**

Devviare Dardi [Passivo]

Requisiti: *Stile del Difensore Arcano*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano*, spende un numero di PE pari al Moltiplicatore del colpo subito.

Spadaccino Arcano [Intervallo]

Requisiti: *Devviare Dardi*

Costo: 3 PE

Lo Spadaccino Arcano può modificare la Natura Base dei Danni portati con armi in corpo a corpo in MAGIC, fino al prossimo Riposo o Sanguinamento.

Riflettere Dardi [Passivo]

Requisiti: *Spadaccino Arcano*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma ad una mano, si impugna uno scudo*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano* può riflettere la Chiamata di Danno alla fonte pagando +2 PE aggiuntivi, a prescindere dal Cerchio della Chiamata. Non è possibile riflettere chiamate avente moltiplicatore FATAL o MORTAL

Difensore Arcano Perfetto [Passivo]

Requisiti: *Spadaccino Arcano*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma ad una mano, si impugna uno scudo*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano*, il costo in PE per usare l'abilità è ridotto di 1 (minimo 1). Quest'abilità è cumulabile con Devviare Dardi.

Via del Bastione

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Difensore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Armatura Adamantina**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistenza da Guerra**

Difensore [Passivo]

Requisiti: *Indossare armature*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 6 PA o più*

Il costo di tutte le Maestrie delle armature è ridotto di 1 PE (minimo 1 PE)

Armatura Adamantina [Risposta]

Requisiti: *Difensore*

Costo: 4 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Se il Personaggio viene colpito da una chiamata con moltiplicatore ZERO e dispone ancora di PA, può convertire il moltiplicatore della chiamata in TRIPLE.

Resistenza da Guerra [Passivo]

Requisiti: *Armatura Adamantina*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Il livello di Costituzione base del Personaggio aumenta di 1 (parte quindi da una base di 3 PF).

Seudo del Grifone Perfetto [Passivo]

Requisiti: *Difensore, Seudo del Grifone*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 6 PA o più*

~~Il costo di Seudo del Grifone e Seudo del Grifone Migliorato è ridotto di 2 PE (minimo 1).~~

Via del Berserker

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ira Migliorata**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ira Immortale**
- ❖ Accesso ad UNA delle seguenti Abilità: **Ira Inabbattibile**

Ira Migliorata [Passivo]

Requisiti: *Stile del Barbaro*

La RD MONDANO ottenuta dallo *Stile del Barbaro* sale a 2. Inoltre, ottiene immunità alla chiamata PAIN.

Ira Immortale [Risposta]

Requisiti: *Ira Migliorata*

Quando si va in Stato di Sanguinamento (prima di cadere a terra) per una Chiamata di Danno diversa da FATAL, è possibile attivare immediatamente *Stile del Barbaro*, spendendo il relativo costo in PE. Al momento dell'attivazione, si torna a pieni PF, ma alla fine dell'*Ira Immortale* si subisce al posto della Chiamata STUN 2 una Chiamata FATAL irresistibile.

Ira Inabbattibile [Passivo]

Requisiti: *Ira Immortale*

Quando si utilizza l'Abilità *Stile del Barbaro* il livello di Costituzione base del Personaggio aumenta di 2 (parte quindi da una base di 4 PF).

~~Ira Suprema [Passivo]~~

~~**Requisiti:** *Ira Immortale*~~

~~Quando si utilizza l'Abilità *Stile del Barbaro* il costo di tutte le Abilità di Danno utilizzate è dimezzato (arrotondando il costo in PE/PS per eccesso, sempre minimo 1 PE). La riduzione del costo si applica prima di qualunque altra riduzione offerta da altre abilità o specializzazioni. Nel caso di abilità che costano 1 PS + x PE, l'effetto della specializzazione viene applicato unicamente alla parte in PE.~~

Via del Maestro D'Arme

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Perfezione del Guerriero**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Evitare la rottura**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Innovazione nel combattimento**

Perfezione del Guerriero [Passivo]

Requisiti: *Capacità di applicare manovre ad un'arma*

Il Personaggio sceglie un tipo di arma sulla quale può applicare Manovre. I costi di tutte le Manovre legate a quel tipo di arma sono ridotti di 1 PE (minimo 1 PE). Non è possibile selezionare Scudi o Scudi grandi con questa Specializzazione.

Evitare la rottura [Passivo]

Requisiti: *Perfezione del Guerriero*

Utilizzabile Quando: *Si impugna il tipo di arma seleziona con Perfezione del Guerriero*

Quando il Personaggio para una chiamata avente descrittore CRUSH con il tipo di arma selezionata con Perfezione del Guerriero, può ignorarne la rottura. Subisce comunque il danno dovuto alla chiamata (a meno di eventuali abilità)

Innovazione nel combattimento [Passivo]

Requisiti: *Evitare la Rottura*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un'abilità o su uno stile sul tipo di arma scelto con Perfezione Del Guerriero del tutto nuova. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e i requisiti della nuova Abilità (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via dello Spadaccino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mano Ferma**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Duplica Stoccata**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Stoccata Infinita**

Mano Ferma [Passivo]

Requisiti: *Stile dello Schermidore*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

Con questa Abilità è possibile utilizzare l'Abilità *Stile dello Schermidore* anche se si impugna una seconda arma da taglio ad una mano nella mano secondaria.

Duplica Stoccata [Attivo]

Requisiti: *Mano Ferma*

Costo: 5 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

I prossimi 2 colpi portati con l'arma dichiarano DOUBLE THROUGH immutabile. È possibile alternare i colpi con due armi da taglio impugnate.

Stoccata Infinita [Attivo]

Requisiti: *Duplica Stoccata*

Costo: 1PS e 2 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

Per il prossimo intervallo, colpi portati con l'arma dichiarano DOUBLE THROUGH immutabile. È possibile alternare i colpi con due armi da taglio impugnate.

-UTILITÀ-

Via del Furfante

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Dita Esperte**
- ❖ Accesso ad UNA delle seguenti Abilità: **Furto O Camaleonte**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Occultamento**

Dita Esperte [Passivo]

Requisiti: *Destrezza 2*

Il Personaggio aumenta il suo livello dell'abilità Scassinare Serrature di 1 (fino ad un massimo di 4).

Furto [Attivo]

Requisiti: *Destrezza 3, Dita Esperte*

Il Personaggio è in grado di compiere veri e propri Furto IG. Per utilizzare questa Abilità, il Giocatore dovrà portare autonomamente i Cartellini adesivi Furto (che dovranno seguire le linee guida descritte nel capitolo *Cartellini*) che il suo PG potrà attaccare sopra un Cartellino Oggetto oppure su un contenitore IG morbido (borsa, sacchetto, etc.) per acquisirne furtivamente il contenuto o parte di esso (a sua discrezione). Quando il Giocatore comunicherà ad un Narratore/Arbitro di attivare il Cartellino Furto, il Narratore potrà andare a reclamare il "bottino".

Essere visti con in mano il Cartellino Furto o mentre lo si attacca significa, in Gioco, essere colti con le "mani nel sacco". Rendersi conto di avere un Oggetto con un Cartellino Furto correttamente applicato significa, in Gioco, essersi resi conto della già avvenuta sparizione di quell'Oggetto. Qualunque Personaggio veda un Cartellino Furto correttamente applicato ad un Cartellino Oggetto o a un contenitore è tenuto a avvisare FG sia il Giocatore proprietario dell'oggetto e un Narratore.

Camaleonte [Passivo]

Requisiti: *Dita Esperte, Nascondersi Superiore*

Costo: 1 PS + xPE (Vedi Testo)

Il Personaggio può iniziare la segnalazione di *Invisibilità* in qualunque ambiente, anche se non rispetta le condizioni di attivazione (fare riferimento al Capitolo Segnalazioni). Il costo di questa Abilità è sempre di **1 PS** più il Costo di Attivazione dell'Abilità di Nascondersi che si utilizza.

Occultamento [Attivo]**Requisiti:** *Camaleonte o Furto***Costo:** 2 PS

Il Personaggio può occultare sé stesso e/o una sua azione compiuta dall'inizio della giornata, dai Rituali di Divinazione. L'utilizzo di questa Abilità deve essere prontamente comunicato ad un Narratore.

Via dell'Arciere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Cacciatore Nato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Tiro Multiplo**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestria nelle armi da tiri perfetta**

Cacciatore Nato [Passivo]**Requisiti:** *Sensi Acuti*

Il Personaggio può usare le Abilità *Seguire e Nascondere Tracce*, *Cercare* e *Disattivare Trappole* come se fossero di un Cerchio superiore (massimo 4). Narrativamente quando si trova in un ambiente rurale o boschivo, concentrandosi per un minuto, è in grado di capire se sono presenti alterazioni nell'ordine naturale.

Tiro Multiplo [Attivo]**Requisiti:** *Cacciatore Nato***Costo:** +2 PE

Il Personaggio può, scoccando una singola freccia contro un Bersaglio, dichiarare la medesima Chiamata a distanza anche ad un secondo Bersaglio entro 3 metri dalla Creatura colpita. La seconda Chiamata, con il relativo costo aggiuntivo in PE, è applicabile solo se viene colpito il primo Bersaglio e i PE addizionali non vengono persi se la freccia viene parata o manca il Bersaglio.

[Maestria] nelle armi da tiro perfetta [Passivo]**Requisiti:** *Tiro Multiplo*

Tutte le Maestrie con le armi da tiro vengono applicate ai due colpi successivi e non solo al primo. Questa specializzazione è cumulabile con Tiro Multiplo.

Via dell'Assassino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nato per Uccidere**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Colpo Mortale Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Colpo Mortale Supremo**

Nato per Uccidere [Passivo]**Requisiti:** *Colpo Furtivo 2*

Il Costo di colpo Furtivo 1, 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Colpo Mortale Superiore [Attivo]**Requisiti:** *Nato per Uccidere, Colpo Mortale***Costo:** 1 PS 4 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara THROUGH ZERO immodificabile.

Colpo Mortale Supremo [Attivo]**Requisiti:** *Colpo Mortale Superiore***Costo:** 2 PS

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara FATAL immodificabile.

Via dell'Indomito

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 3**

Rimanere Indenne 1 [Risposta]

Requisiti: *Almeno un'abilità Resistenza*

Costo: 4 PE

Il Personaggio seleziona un'abilità Resistenza presente in scheda; quando la usa, può dichiararla di un cerchio più alto, resistendo quindi ad uno specifico effetto di secondo cerchio. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 1 - Resistenza a X).

Rimanere Indenne 2 [Risposta]

Requisiti: *Almeno due differenti abilità Resistenza, Rimanere Indenne 1*

Costo: 4 PE

Il Personaggio seleziona una seconda abilità Resistenza presente in scheda, diversa da quella selezionata grazie a Rimanere Indenne; quando la usa, può dichiararla di un cerchio più alto, resistendo quindi ad un secondo specifico effetto di secondo cerchio. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 2 - Resistenza a X)

Rimanere Indenne 3 [Passivo]

Requisiti: *Rimanere Indenne 2*

Il Personaggio seleziona una delle due abilità Resistenza scelte con Rimanere Indenne 1 o Rimanere Indenne 2; il Personaggio acquisisce immunità alla chiamata selezionata fino al secondo cerchio, e potrà dichiarare NO EFFECT a quella specifica chiamata Effetto senza spesa in PE. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 3 - Resistenza a X)

Via dell'Infiltrato

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Informatore Extra**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Pettegolezzo**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mente Lucida**

Informatore Extra [Passivo]

Il Personaggio conteggia la propria Abilità *Informatore* come se possedesse 1 Cerchio aggiuntivo ad essa. (Nel caso di *Informatore 3*, l'Abilità conta come *Informatore 4*). In quest'ultimo caso, prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1, 2 e 3). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Pettegolezzo [Passivo]

Il Personaggio può, prima di un Evento, mandare in Regia un'informazione (vera o falsa) che venga inserita tra le informazioni di *Informatore* a cui gli altri PG potranno attingere attraverso la suddetta Abilità.

Mente Lucida [Passivo]

Il Personaggio ha seguito un particolare addestramento che gli permette di resistere ai metodi di estrazione delle informazioni attraverso Sortilegi di lettura della mente, Dominazioni e torture e di resistere a sortilegi che manipolano i ricordi. Anche se subisce tali effetti può decidere di non rivelare informazioni senza dover dichiarare NO EFFECT.

Via dell'Ombra

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nato nelle Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Salto d'Ombra**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nascondersi 4**

Nato nelle Ombre [Passivo]

Requisiti: *Nascondersi Superiore*

Il Costo per entrare in Nascondersi 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Salto d'Ombra [Attivo]

Requisiti: *Nato nelle Ombre*

Costo: 5 PE

Il Lanciatore può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce **chiaramente** a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere camminando FG: il personaggio DEVE utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco ed iniziare subito a spostarsi FG (a passo veloce o correndo) senza fermarsi, fino a raggiungere la destinazione prescelta per poi riapparire. L'abilità può essere utilizzata **solo a partire da un'ombra** in grado di contenere il personaggio, e il Personaggio può riapparire solo in una zona d'ombra in grado di contenere il personaggio all'interno dell'area di gioco. Sia la zona d'ombra di partenza che quella di arrivo non possono essere proiettate da una creatura. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno.

Nascondersi 4 [Attivo]

Requisiti: *Salto d'Ombra, Destrezza 4*

Costo: 5 PE

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 4* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Via della Sentinella

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Sguardo della Sentinella**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Perforare le Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Vista acuta 4**

Sguardo della Sentinella [Passivo]

Requisiti: *Vista Acuta 2*

Il Costo di Vista Acuta 1, 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Perforare le Ombre [Attivo]

Requisiti: *Sguardo della Sentinella*

Costo: Vedi Testo

Quando si utilizza l'abilità Vista Acuta, è possibile indicare un bersaglio entro 10 metri con un livello di Invisibilità pari o inferiore al livello di Vista Acuta che si sta utilizzando e dichiarargli una chiamata THROUGH immodificabile. Usando questa Abilità il costo di Vista Acuta viene incrementato di **1** PE (es: uso di Vista Acuta 2 senza uso di questa abilità: 1 PE (grazie a *Sguardo della Sentinella*). Uso di Vista Acuta 2 con uso di questa abilità: **2** PE).

Vista Acuta 4 [Attivo]

Requisiti: *Perforare le Ombre, Vista Acuta 3*

Costo: 5 PE

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 4*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

-GUARITORE - CERUSICO-**Via del Cerusico**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Trattare due Bersagli**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Cerusico Rapido**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolazione del Corpo**

Trattare due Bersagli [Passivo]**Requisiti:** *Cerusico 1***Azione IG:** Il Cerusico deve spostarsi tra un ferito e l'altro.

Il Cerusico può occuparsi contemporaneamente di due feriti adiacenti dividendo la Chiamata di cura che effettua tra i due Bersagli (nel modo che preferisce). L'interruzione del conteggio del tempo di Sanguinamento ha invece Effetto allo stesso modo su entrambi i feriti.

Cerusico Rapido [Passivo]**Requisiti:** *Trattare due Bersagli*

I tempi di utilizzo dell'abilità *Cerusico* (non *Cerusico Esperto*) diminuisce di 1 minuto.

Inoltre, qualsiasi trattamento di cura dell'albero Guaritore - Cerusico (che dichiara HEALING) effettuato dal Cerusico, aumenta la chiamata di HEALING di +1 per ogni cerchio di Specializzazione in Via del Cerusico che il Personaggio possiede.

Manipolazione del Corpo [Passivo]**Requisiti:** *Cerusico Rapido*

Gli effetti delle seguenti abilità vengono modificate come di seguito:

-Rafforzare i Muscoli: il bonus a Forza aumenta di 2 anziché 1

-Rafforzare i Legamenti: Il bonus a Destrezza aumenta di 2 anziché 1

-Rafforzare Fibre: I 2 PF temporanei conferiti dall'abilità diventano curabili. Terminano comunque con il Sanguinamento del personaggio

-GUARITORE - MISTICO-**Via del Mastro Guaritore**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione dell'Anima**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Segreti dell'Anima**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolazione dell'Anima**

Comprensione dell'Anima [Passivo]**Requisiti:** *Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Ricomposizione*

È possibile lanciare sortilegi che non abbiano il tag [Scudo] dell'albero Guaritori - Mistico, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Segreti dell'Anima [Passivo]**Requisiti:** *Comprensione dell'Anima*

Permette al Personaggio di intraprendere il cammino che porta a scoprire i picchi della magia dell'anima conosciuta. Da accesso alla possibilità di spendere PI per imparare i Sortilegi di Sesto cerchio.

Manipolazione dell'Anima [Passivo]**Requisiti:** *Segreti dell'Anima*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio di guarigione nuovo. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Taumaturgo

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Imposizione Multipla**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistere ai Colpi Fatali**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimuove Affaticamento**

Imposizione Multipla [Passivo]

Requisiti: *Studio dell'Anima 2*

Il Lanciatore può dividere una cura del *Sortilegio: Guarire Ferite X* (divisione scelta dal Lanciatore) su due Bersagli adiacenti mantenendo il contatto con una mano su ciascuno durante il lancio del Sortilegio. La Chiamata **STUN** dopo la cura va dichiarata ad entrambi.

Resistere ai Colpi Fatali [Passivo]

Requisiti: *Imposizione Multipla*

Quando il Personaggio finisce in Sanguinamento a causa di un FATAL, viene considerato in Sanguinamento con una ferita normale e non fatale.

Rimuovere Affaticamento [Passivo]

Requisiti: *Resistere ai Colpi Fatali*

Quando il personaggio usa un *Sortilegio con tag [Guarigione]* può non dichiarare l'effetto di **STUN** a seguito della cura.

Via dell'Ospitaliere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 3**

Guaritore da Battaglia 1 [Passivo]

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Primo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Guaritore da Battaglia 2 [Passivo]

Requisiti: *Guaritore da Battaglia 1*

Funziona come l'Abilità Guaritore da Battaglia 1 ma si applica ai Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Secondo Cerchio e Terzo Cerchio.

Guaritore da Battaglia 3 [Passivo]

Requisiti: *Guaritore da Battaglia 2*

Funziona come l'Abilità Guaritore da Battaglia 1 ma si applica ai Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Quarto Cerchio. Inoltre, può lanciare Sortilegi di quell'albero utilizzando una sola mano, mentre l'altra può essere occupata da uno scudo (con il quale poter parare) o da un oggetto.

Via dello Scudo dell'Anima

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Padronanza degli Scudi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Scudi Ampliati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Estensione degli Scudi**

Padronanza degli Scudi [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Scudo della Purezza 2, Sortilegio: Scudo Protettivo*

Ogni volta che il Guaritore utilizza un Sortilegio [Scudo] spende 1 PE in meno (minimo 1).

Scudi Ampliati [Passivo]

Requisiti: *Padronanza degli Scudi*

L'Anima del Personaggio è in grado di sopportare un numero maggiore di Sortilegi [Scudo]. Se lanciati su sé stessi, il limite degli scudi attivi sale a 3.

Estensione degli Scudi [Passivo]

Requisiti: Scudi Ampliati

Il Personaggio raggiunge l'apice nella gestione delle energie per il mantenimento dei Sortilegi [Scudo]. Se lanciati su sé stessi, il Tag temporale del Sortilegio aumenta di 1. Questo significa che:

- [Cariche] diventa [Intervallo]
- [Intervallo] diventa [Duraturo]
- [Duraturo] diventa [Giornaliero]

-BARDO - CANTORE-**Via del Compositore**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Canti Avanzati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Composizione Personale**

Canti Avanzati [Passivo]

Requisiti: *Canto di Massa*

Tutti i Canti (ma non i Finali) costano 1 PE in meno (minimo 1).

Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema {IV} [Attivo]

Requisiti: *Canti Avanzati, Sortilegio: Mimesi Mistica Avanzata*

Costo: leggi testo

Il bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {III}** (di terzo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.

Composizione Personale [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un canto o un sortilegio bardico nuovo. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo canto/sortilegio (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Musicista

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Finali Canto Avanzati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Canto di Massa Avanzato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Senza Pensieri**

Finali Canto Avanzati [Passivo]

Requisiti: *Doppio Canto*

Tutti i Finali Canto costano 1 PE in meno (minimo 1).

Canto di Massa Avanzato [Passivo]

Requisiti: *Finali Canto Avanzati*

Quando usi l'abilità **Canto di Massa** per aggiungere un bersaglio, puoi aggiungere 2 bersagli al Canto invece di 1. Questa abilità è utilizzabile solo per Canti che potenziano gli alleati e non per quelli che provocano Effetti sui Nemici.

Senza Pensieri [Passivo]

Requisiti: *Canti di Massa Avanzato*

Il Musicista, quando sta utilizzando un **Canto**, diventa Immune alle chiamate di **FEAR 1**, **BERSERK 1** e **DOMINATION**.

-BARDO - MENTALISTA-**Via del Cospiratore Mentale**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Dominazione Dormiente**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolare dalle Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Creazione Psichica**

Dominazione Dormiente [Attivo]**Requisiti:** *Sortilegio: Dominazione Programmata***Costo: 2 PS x giorno**

È possibile dichiarare a un Bersaglio Inerme o Consenziente la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole. È possibile, inoltre, specificare quando eseguire questo comando, per ogni giorno di “attesa” è necessario spendere 2 PS, minimo 2 PS (far eseguire il comando in giornata costa 2 PS, farlo eseguire il giorno dopo 4 PS e così via). In questo caso, il Bersaglio non ha memoria di questo fino al termine dell'Effetto di **DOMINATION**. Questo incantesimo non è usabile durante un combattimento.

Manipolare dalle Ombre [Passivo]**Requisiti:** *Sortilegio: Dominazione Dormiente*

Il Personaggio riesce a cancellare la sua presenza nei ricordi dei bersagli che manipola. Tutti i bersagli che subiscono i sortilegi *Scigno della Mente*, *Ripristino della Memoria*, *Manipolazione dei Ricordi* e *Dominazione Programmata*, non ricordano in alcun modo chi ha manipolato le loro menti.

Creazione Psichica [Passivo]**Requisiti:** *Manipolare dalle Ombre, Sortilegio: Divora Cervelli*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio da mentalista nuovo. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Tessitore di Menti

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolatore Mentale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ripristino Totale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Verme Mentale**

Manipolatore Mentale [Passivo]**Requisiti:** *Sonda Mentale*

È possibile lanciare sortilegi dell'Albero del Bardo - Mentalista pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Ripristino Totale [Passivo]**Requisiti:** *Manipolatore Mentale, Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi*

Il Sortilegio: *Ripristino della Memoria* funziona anche contro il Sortilegio: *Manipolazione dei Ricordi*.

Verme Mentale [Attivo]**Requisiti:** *Ripristino Totale***Costo: 1 PS per giorno**

Il Personaggio può, mentre manipola la memoria di qualcuno o mentre ne ripristina o manipola i ricordi, immettere nella mente del bersaglio un Verme Mentale. Tale costrutto psichico dura tanti giorni quanti PS sono stati spesi nella sua creazione. Se è ancora attivo nel momento in cui qualcuno prova a sondare la mente del bersaglio (tramite Sonda Mentale) o a manipolarne memoria o ricordi, si attiva e infligge un colpo THROUGH **ZERO** a quel qualcuno.

-MAGO-**Via del Bi-Elementalista**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 3**

Doppia Via 1 [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale - Qualsiasi Elemento*

Il Personaggio può scegliere un secondo Elemento che non sia l'opposto al proprio primario: questo diventa il suo Elemento secondario e il Mago può accedere al Dono Elementale di quell'elemento e alle Abilità Primo Cerchio collegate ad esso.

Doppia Via 2 [Passivo]

Requisiti: *Doppia Via 1, Dono Elementale Superiore - Qualsiasi Elemento*

Il Personaggio migliora il suo collegamento all'elemento secondario: il Mago può accedere anche alle Abilità di Secondo Cerchio collegate al suo *Dono Elementale secondario*.

Doppia Via 3 [Passivo]

Requisiti: *Doppia Via 2, Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento*

Il Personaggio migliora ancora il suo collegamento all'elemento secondario: il Mago può accedere anche al *Dono Elementale Superiore* del suo *Elemento Secondario* e alle Abilità Terzo Cerchio collegate ad esso.

Via del Guerriero Arcano

- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 1**
- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 2.**
- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 3**

Mago da Battaglia 1 [Passivo]

Requisiti: *Indossare Armature, Capacità di lanciare sortilegi degli Alberi da Mago di 3° cerchio*

Utilizzabile con: *Armature che forniscono 3 PA o meno.*

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Mago da Battaglia 2 [Passivo]

Requisiti: *Mago da Battaglia 1*

Utilizzabile con: *Armature che forniscono 3 PA o meno.*

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo e di Secondo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Mago da Battaglia 3 [Passivo]

Requisiti: *Mago da Battaglia 2*

Utilizzabile con: *Armature che forniscono 3 PA o meno.*

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo, di Secondo e di Terzo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

■ Via del Duellante Arcano

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Incantamento Armato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Incanalare**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mago Guerriero**

Incantamento Armato [Passivo]

Requisiti: *Capacità di lanciare sortilegi degli Alberi da Mago di 3° cerchio, Capacità di utilizzare una Manovra di un'arma*

Il Personaggio può lanciare Sortilegi degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento, avendo entrambe le mani occupate da delle armi medie, corte o da un'arma a due mani. Continua a non poter lanciare sortilegi se impugna scudi o indossa armature.

Incanalare [Intervallo]

Requisiti: *Incantamento Armato.*

Costo: *variabile*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma di cui si conosca almeno una Manovra*

Il Duellante Arcano è in grado di incanalare un sortilegio degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento di danno/effetto a bersaglio singolo da lui conosciuto in un'arma di cui conosca almeno una Manovra. Può quindi scaricare il sortilegio con il primo colpo tirato contro un bersaglio, dichiarando la chiamata del sortilegio invece della normale chiamata di danno. Il sortilegio incanalato può essere trattenuto finché tanto che l'arma rimane impugnata.

Mago Guerriero [Passivo]

Requisiti: *Capacità di lanciare un sortilegio degli Alberi da Mago di 4° cerchio, Incanalare*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma di cui si conosca almeno una Manovra*

Il Duellante Arcano può combattere e lanciare sortilegi degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento, parando e attaccando con l'arma senza interrompere il lancio di un sortilegio. Se il Personaggio viene ferito o subisce un effetto, il lancio viene comunque interrotto (senza la spesa in PE/PS).

Via del Mastro Elementalista

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Imposizione Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Aura Elementale**

Comprensione Elementale [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero del proprio elemento, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Imposizione Elementale [Passivo]

Requisiti: *Comprensione Elementale*

Costo: **1 PS**

È possibile dichiarare contro un Elementale del proprio elemento "DOMINATION: OBBEDISCI AI MIEI COMANDI". Tali comandi non devono essere autodistruttivi per l'elementale stesso o spingerlo a fare qualcosa completamente contro la sua natura (far entrare un elementale della luce in una grotta buia, ad esempio). È possibile reiterare il DOMINATION ogni minuto ripetendo la chiamata e spendendo 1 PE.

Aura Elementale [Risposta]

Requisiti: *Imposizione Elementale*

Il Personaggio può, se subisce un colpo in corpo a corpo, dichiarare all'attaccante una chiamata d'effetto o di danno a seconda del proprio elemento principale.

FUOCO: BURN oppure PAIN

ARIA: SILVER oppure REPEL

BUIO: ACID oppure FEAR

TERRA: ACID oppure STRIKE DOWN

ACQUA: SILVER oppure PARALYZE

LUCE: BURN oppure STUN

■

Via dell'Arcimago

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione della Magia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Alta Magia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Creazione Unica**

Comprensione della Magia [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero generico dei maghi, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Alta Magia [Passivo]

Requisiti: Comprensione della Magia

Permette al Personaggio di intraprendere il cammino che porta a scoprire i picchi della magia conosciuta. Da accesso alla possibilità di spendere PI per imparare i Sortilegi di Sesto cerchio.

Creazione Unica [Passivo]

Requisiti: Alta Magia

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio arcano nuovo relativo al proprio elemento o generico. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

-SACERDOTE-

Via dei Nove

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Saldo nella fede**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Uno di nove**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nuovo sentiero illuminato**

Saldo nella fede [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Percepire il Divino*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero Sacerdoti - Generico pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Uno di nove [Passivo]

Requisiti: *Saldo nella fede*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero Sacerdoti specifico della propria divinità pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Nuovo sentiero illuminato [Passivo]

Requisiti: *Uno di nove*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un nuovo sortilegio relativo alla propria divinità o generica. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo sortilegio (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Paladino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Temprato dalla fede**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Fede e Acciaio**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Templare**

Temprato dalla fede [Passivo]

Requisiti: *Conoscenza Iconografica, Dono Divino - Qualsiasi Divinità*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Primo cerchio anche quando indossa un'armatura

Fede e acciaio [Passivo]**Requisiti:** *Temprato dalla fede*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Secondo cerchio anche quando indossa un'armatura

Templare [Passivo]**Requisiti:** *Fede e acciaio*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Terzo e Quarto cerchio anche quando indossa un'armatura

Via dell'Inquisitore

Specializzazione prendibile solo previa Autorizzazione del GA

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Spada dei custodi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Flagello degli stregoni**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Protezione dal male**

Spada dei custodi [Passivo]**Requisiti:** *Conoscenze Proibite, Sortilegio: Arma sacra*

Il Sortilegio: Arma Sacra perde il Tag [Cariche] che diventa [Intervallo]. Questo significa che l'arma incantata da questo sortilegio mantiene la natura HOLY per tutta la durata di un Intervallo e non per i successivi 5 colpi soltanto.

Flagello degli stregoni [Risposta]**Requisiti:** *Spada dei custodi***Costo: Speciale**

Il personaggio, se bersagliato da una chiamata VOID in corpo a corpo o a distanza, è in grado, spendendo un numero di PE pari al moltiplicatore del danno VOID subito, di dichiarare in risposta una chiamata HOLY con medesimo moltiplicatore (**massimo ZERO**, il costo di una chiamata con moltiplicatore ZERO è 1 PS)

Protezione dal male {IV} [Rito]**Requisiti:** *Flagello degli stregoni, Sortilegio: Protezione dal Sacro 3***Costo: 2 PS**

Il Personaggio benedice fino a 3 bersagli consenzienti.

Fino al prossimo intervallo questi ottengono:

- RD2 VOID
- Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo

Se uno dei tre bersagli è il sacerdote stesso, la protezione **su di lui** diventa RD3

Via dell'Occhio degli Dei

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestro dei Riti**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Zelota**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Richiamare lo Sguardo**

Maestro dei Riti [Passivo]**Requisiti:** *Rito: Benedire l'Acqua*

È possibile lanciare un qualsiasi Rito, al costo di **1 PS e 5 PE** al posto di **2 PS**

Zelota [Passivo]**Requisiti:** *Maestro dei Riti*

Quando si aumenta il numero di bersagli di un rito spendendo PS aggiuntivi, il tempo di lancio non aumenta

Richiamare lo Sguardo [Passivo]**Requisiti:** *Zelota*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un rito nuovo relativo alla propria divinità o Generico. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo Rito (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

-CREAZIONE - ARTIGIANO-**Via del Mercante**

- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Riconoscere Falsi 2**
- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Contatti Commerciali**
- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Mercato Unico**

Riconoscere Falsi 2 [Conoscenza]**Requisito:** *Riconoscere Falsi 1*

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Falsi AVANZATO recante diversi Codici Falso. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile capire se l'Oggetto / Documento è stato contraffatto.

Contatti Commerciali [Passivo]**Requisiti:** *Riconoscere Falsi 2, Artigiano Base*

Il giocatore quando utilizza un **Punto Infraevento (PI)** per uno dei propri Artigianati (Artigiano Base, Artigiano Strumenti, Artigiano Materiali Speciali, Artigiano Esperto) è come avesse investiti **2 Punti Infraevento** utilizzabili anche in Artigianati diversi.

Mercato Unico [Passivo]**Requisiti:** *Contatti Commerciali, Mercato*

Il giocatore ha accesso a tutti i Mercati di tutti i Regni.

Via del Truffatore

- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Falsificare 2**
- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Mercato Nero**
- ◆ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestro del Falso**

Falsificare 2 [Passivo]**Requisito:** *Falsificare 1 e Artigiano Base*

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso ogni infra-evento che è riconoscibile utilizzando Riconoscere Falsi 2. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre riconoscibile usando Riconoscere Falsi 2.

Mercato Nero [Passivo]**Requisito:** *Falsificare 2 e Mercato*

Fornisce l'accesso al Mercato Nero. Tramite questa Abilità è possibile reperire anche beni "illegali" o piazzare refurtiva ad un ricettatore.

Maestro del Falso [Passivo]**Requisito:** *Mercato Nero, Destrezza 2*

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso ogni infra-evento che è non riconoscibile. Tale oggetto non può avere un valore complessivo maggiore di 50 monete di rame e deve essere creato partendo da un oggetto realmente esistente. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre non riconoscibile.

-CREAZIONE - FABBRO-**Via del Mastro Fabbro**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rapido Lavoratore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Risparmio dei Materiali**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mastro della Forgia**

Rapido Lavoratore [Passivo]**Requisiti:** *Uso della Forgia*

Il personaggio impiega 1 minuto meno a riparare un'Arma o Armatura/Scudo o ad applicare una qualunque forgia.

Risparmio dei Materiali [Passivo]**Requisiti:** *Rapido Lavoratore*

Il personaggio impiega 1 reagente in meno (minimo 1 reagente) per applicare una forgia.

Mastro della Forgia [Passivo]**Requisiti:** *Risparmio dei Materiali*

Il personaggio può applicare una Forgia in più rispetto al limite (3 invece che 2) sulla stessa Arma / Strumento/Armatura/Scudo

Inoltre quando utilizzi una forgia puoi spendere un costo in **PE/PS** pari al costo della forgia che stai per utilizzare per non consumarne la carica. Questa capacità può essere usata massimo due volte ad Intervallo.**-CREAZIONE - ALCHEMISTA-****Via del Miscelatore**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Modificare Composto**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Risparmiare Reagenti Alchimia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Miscelare Doppio**

Modificare Composto [Passivo]**Requisiti:** *Conoscere e manipolare composti*

Il miscelatore può sostituire per ogni ricetta 1 reagente con un reagente di un tipo adiacente nel pentacolo alchemico (vedi appendice A).

Risparmiare Reagenti Alchimia [Passivo]**Requisiti:** *Modificare Composto*Il Miscelatore può sostituire per ogni Ricetta 1 reagente con **2 PE** (solo per 1 reagente per ricetta).In caso utilizzando questa abilità il costo dei reagenti scende a 0 il prodotto così creato sarà utilizzabile solo dal Miscelatore stesso e scade a Fine Intervallo.**Miscelare Doppio [Passivo]****Requisiti:** *Risparmiare Reagenti Alchemici*Il Miscelatore con la stessa spesa di Reagenti spendendo **1 PS** aggiuntivo può creare due Unguenti / Pozioni / Bombe dello stesso tipo.

Via del Mutagene

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Preservare Effetto**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guadagnare Resistenza**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistenza ai Veleni**

Preservare Effetto [Duraturo]

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Il personaggio può utilizzare un Filtro su sé stesso senza attivarne immediatamente l'effetto. Quando lo desidera o automaticamente quando va in Sanguinamento l'effetto si attiva. Questa abilità può tenere solo una Pozione o un Unguento "caricato".

Guadagnare Resistenza [Intervallo]

Requisiti: *Preservare Effetto, Emulsionare Base*

Il personaggio può bere (pozione) o spalmarsi (unguento) coscientemente un Pozione/Unguento che produce una **Chiamata di Effetto**. Da quel momento fino alla fine dell'Intervallo egli diventa immune all'Effetto e al Rank dell'Effetto che la pozione avrebbe prodotto. Per esempio se il Personaggio beve un Filtro che produce **STUN 2**, fino alla fine dell'intervallo diventa immune allo **STUN 2**. Se questa abilità viene usata più volte nello stesso Intervallo la nuova Immunità sostituisce la precedente.

Resistenza ai Veleni [Passivo]

Requisiti: *Guadagnare Resistenza, Creare Veleni*

Il Personaggio ignora il descrittore **REPEAT** ma non l'Effetto/Danno allegato.

-CREAZIONE - INGEGNERE-

Via del Mastro Ingegnere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Esperto di Meraviglie**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Combinare Meraviglie**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Genio**

Esperto di meraviglie [Passivo]

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio spende 1 PE in meno per l'attivazione delle sue Meraviglie.

Combinare Meraviglie [Passivo]

Requisiti: *Esperto di meraviglie*

Quando si creano meraviglie permette di combinare due potenziamenti all'interno di uno stesso oggetto (adatto scenicamente a simularne entrambe le funzionalità).

Genio [Passivo]

Requisiti: *Combinare Meraviglie*

Il personaggio può studiare delle Meraviglie Speciali al di fuori della tabella scritta sopra contattando il GA fornendo un progetto adeguato che verrà vagliato e regolamentato. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione.

È possibile combinare questa abilità tra più ingegneri che hanno Genio.

-MISTICO - RITUALISTA-

Via del Ritualista Divino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Divino Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Allineamento Divino**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Benedizione**

Focus Divino Superiore [Passivo]

Requisiti: *Dono Divino - Qualsiasi Divinità, Ritualista Esperto*

Per il Personaggio, i Rituali legati al Divino (qualunque divinità) celebrati in un Circolo allineato costano in Candele il 20% in meno.

Allineamento Divino [Attivo]

Requisiti: *Focus Divino Superiore*

Costo: 5 PE

Il Personaggio può allineare un Circolo non allineato fortemente, alla propria Divinità. Questa modifica permane solo per il Rituale successivo.

Benedizione [Attivo]

Requisiti: *Allineamento Divino*

Costo: *(Vedi testo)*

Il Personaggio, mentre celebra un Rituale legato alla propria Divinità, può infondere di energia divina a tutti i fedeli della Divinità presente nel Circolo, fornendogli i benefici di un singolo “Rituale di Dono Divino” purché spenda la metà dei Reagenti e Candele necessarie per compierlo normalmente. Questa benedizione può essere usata solo in Rituali che costino più del doppio del prezzo in Reagenti del Rituale di Dono che si vuole aggiungere. L'area intorno al circolo per un massimo di 10 m diventa un luogo consacrato come se sottoposto ad un Rito: Consacrare alla propria divinità.

Via del Ritualista Elementale

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Elementale Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Allineamento Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Elementale Superiore**

Focus Elementale Superiore [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Qualsiasi Elemento, Ritualista Esperto*

Per il Personaggio, i Rituali legati al suo Elemento costano, in Candele, il 20% in meno mentre quelli dell'Elemento opposto, che celebra o a cui partecipa, costano invece il 20% in più.

Allineamento Elementale [Attivo]

Requisiti: *Focus Elementale Superiore*

Costo: 5 PE

Il Personaggio può allineare un Circolo, che non sia già allineato fortemente, al proprio Elemento. Questa modifica permane solo per il Rituale successivo.

Focus Elementale Supremo [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento, Allineamento Elementale, Ritualista Maestro*

Il Personaggio rinuncia a compiere Rituali dell'Elemento opposto, ma i costi in Candele dei Rituali del suo Elemento sono dimezzati. Cumulabile con Focus Elementale Superiore.

APPENDICE A – Funzionamento Alchimia e Reagenti

■ L'Alchimia è una delle otto Arti di Potere presenti in Elem-iri. Si basa sulla manipolazione della materia tramite l'uso di Reagenti.

Le cinque grandi Vie dell'Alchimia sono:

SEPARAZIONE

I Reagenti legati a questa Via separano la materia su cui agiscono nelle componenti di base dividendo le loro proprietà.

I Filtri della Via della Separazione si usano per curare le ferite, rimuovere i veleni e dissolvere i Filtri.

COAGULAZIONE

I Reagenti legati a questa Via manipolano la materia facendola aggregare in nuove forme.

I Filtri di questa Via hanno molteplici usi, probabilmente i più versatili, dando nuove qualità alla materia.

SUBLIMAZIONE

I Reagenti legati a questa Via esaltano le qualità della materia manipolata, e le accentuano.

I Filtri di questa Via tendono a essere estremamente volatili e instabili.

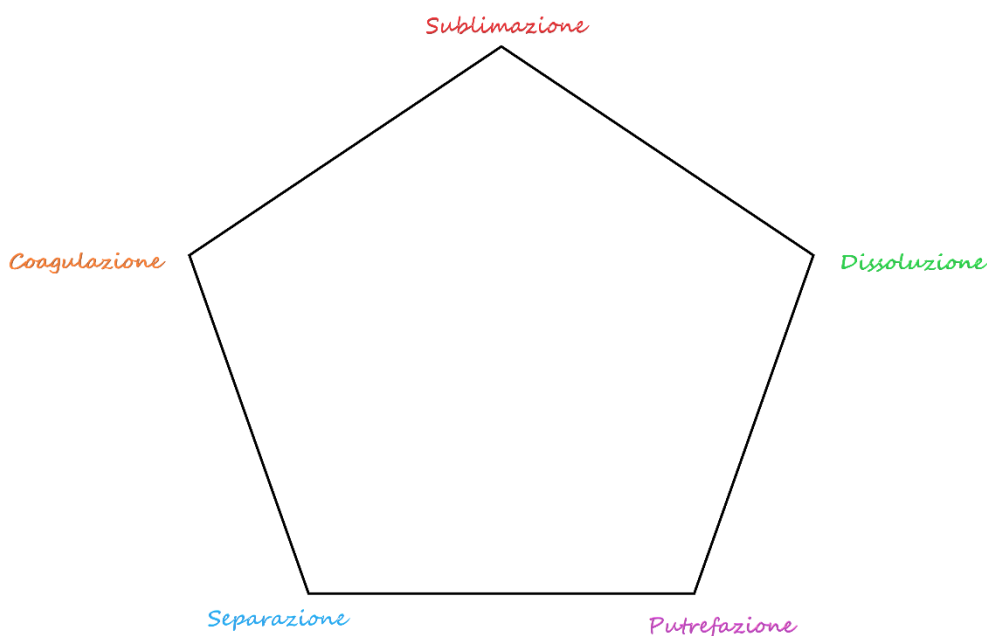
DISSOLUZIONE

I Reagenti legati a questa Via disgregano la materia, privandola delle sue peculiarità.

I Filtri di questa Via dissolvono la qualità della materia eliminando le proprietà ad esse legate e creando instabilità nei sistemi complessi.

PUTREFAZIONE

I Reagenti legati a questa Via consumano la materia rendendola inerte; i Reagenti di questa via spesso sono legati alla produzione di veleni.



LAVORAZIONE

Per creare i suoi composti, l'Alchimista ha bisogno di un laboratorio alchemico appositamente adibito e una strumentazione adeguata alle sue necessità. (*Distillatore, pestello e mortaio, boccette, etc.*). Tale laboratorio, se ben rappresentato, può essere anche portatile.

Tramite la manipolazione di 1 o più Reagenti, l'Alchimista è in grado di creare tre diversi tipi di Filtri:

POZIONI

Sono consumabili a uso singolo che hanno Effetto solo se ingeriti dal Bersaglio (a meno di specifiche diverse). Se il Bersaglio non è consenziente la Pozione può essere fatta ingerire tramite l'inganno o la forza (solo se il Bersaglio risulta Inerme).

BOMBE

Sono consumabili a uso singolo che esplodono generando Chiamate a distanza ravvicinata (massimo 1 passo o 1 metro, quale che sia più grande) rispetto al punto di impatto. Per essere lanciate, devono essere innescate con entrambe le mani libere (la rappresentazione della bomba

deve passare il weapon check come arma da lancio). Si può lanciare solo 1 Bomba ogni 5 secondi.

UNGUENTI

Sono consumabili a uso singolo che hanno effetto sul Bersaglio con il quale entrano in contatto. L'Unguento è usabile direttamente sul Bersaglio (se consenziente o inerme) oppure cosparso su un'arma. Richiede di essere spalmato su un oggetto / persona per almeno 10 secondi prima di attivarne l'effetto descritto.

Una volta creati, le Pozioni/Unguenti/Bombe durano fino a fine Evento o fino al loro utilizzo.

Una volta utilizzati, e se non diversamente specificato, i Filtri (Bombe, Pozioni e Unguenti) rimangono attivi sull'Utilizzatore fino al loro esaurirsi o fino al Riposo o al Sanguinamento.

N.B: Esistono Reagenti generici che possono essere usati per creare Filtri appartenenti a qualsiasi Via Alchemica (vedi tabella Reagenti).

RICETTE

Ricetta **Pozione/Unguento** Lenitivo

Requisiti: Emulsionare Base

Un filtro mirato a curare le ferite in battaglia.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING 1 seguito da STUN.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING 5 seguito da STUN.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Coagulazione

[Attivo] Dichiarata sul bersaglio HEALING FATAL, HEALING 2 seguito da STUN 2.

Ricetta **Pozione/Unguento** Anti-bruciature

Requisiti: Emulsionare Base

Un filtro mirato proteggere dal fuoco.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 BURN.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 BURN.

Ricetta **Pozione/Unguento** Antiacido

Requisiti: Emulsionare Base

Un Filtro mirato proteggere dall'Acido.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Putrefazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 ACID.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 ACID.

Ricetta **Pozione/Unguento** Antifreddo

Requisiti: Emulsionare Base

Un Filtro mirato proteggere dal Freddo.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Separazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 1 SILVER.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Duraturo] Il bersaglio guadagna RD 2 SILVER.

Ricetta Unguento Corrosivo

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro utilizzato per indebolire lucchetti o serrature.

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Sublimazione

[Intervallo] Dopo l'applicazione su un oggetto riduci di 1 l'abilità Sfondare richiesta per aprirla fino al prossimo fine Intervallo. Non cumulabile.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

[Intervallo] Dopo l'applicazione su un oggetto riduci di 2 l'abilità Sfondare richiesta per aprirla per fino al prossimo fine Intervallo. Non cumulabile.

Ricetta Pozione/Unguento della Pietra

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro utilizzato per rafforzare le armature o anche semplici vesti.

Filtro Avanzata

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

[Duraturo] Il bersaglio acquisisce 2 PA aggiuntivi.

Ricetta Pozione Antidoto

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro usato per rimuovere effetti causati da veleni.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Attivo] Il bersaglio rimuove gli effetti di REPEAT presenti su di sé.

Ricetta Pozione Anti-malocchio

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro usato per rimuovere effetti causati da maledizioni.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

[Attivo] Il bersaglio rimuove gli effetti di KEEP presenti su di sé.

Ricetta Unguento/Pozione/Bomba Venefica

Requisiti: Pirotecnica Avanzato o Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

Unguento: [Cariche] Se spalmato su un'arma dichiara REPEAT ONE al prossimo colpo. [Attiva] Se applicata su un bersaglio ne produce il medesimo effetto.

Pozione: Se ingerita subisce immediatamente la chiamata REPEAT ONE.

Bomba: Il bersaglio subisce la chiamata REPEAT ONE.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Putrefazione

Unguento: [Cariche] Se spalmato su un'arma dichiara REPEAT DOUBLE al prossimo colpo. [Attiva] Se applicata su un bersaglio ne produce il medesimo effetto.

Pozione: Se ingerita subisce immediatamente la chiamata REPEAT DOUBLE.

Bomba: Il bersaglio subisce la chiamata REPEAT DOUBLE.

Ricetta Unguento Riparante

Requisiti: Emulsionare Base

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Coagulazione

[Attivo] Se spalmata su un oggetto lo ripara dagli effetti della chiamata CRUSH.

Ricetta Pozione della Fertilità

Requisiti: Emulsionare Avanzato

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Separazione

Contrasta l'effetto di Sterilità annullandolo. Altrimenti il bersaglio diventa subito fertile e un sicuro concepimento per 1 mese. Se versato in un terreno rende fertile un'area di 10m quadrati.

Ricetta Pozione della Sterilità

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Putrefazione

Contrasta l'effetto di Fertilità annullandolo. Altrimenti il bersaglio diventa sterile incapace di concepire per 1 mese. Se versato in un terreno inaridisce un'area di 10m quadrati.

Ricetta Pozione dell'Invisibilità

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagente Dissoluzione

[Attivo] Il bersaglio ottiene immediatamente un uso dell'abilità Nascondersi 1 (con le medesime limitazioni).

Ricetta Pozione/**Bomba** Anti-contribuente

Requisiti: *Pirotecnica Base o Emulsionare Base*

Un Filtro che serve a destabilizzare rituali attivi.

Filtro Base

Costo: 1 Reagente Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 5 PE.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 10 PE.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

[Attivo] Se versata a terra in un Circolo attivo anti-contribuisce di 15 PE.

Ricetta Pozione dell'Oblìo

Requisiti: *Emulsionare Avanzato*

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

Il bersaglio dimentica gli ultimi 10 minuti.

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

Il bersaglio dimentica gli ultimi 30 minuti.

Ricetta Pozione/**Unguento**/**Bomba** Stordente

Requisiti: *Pirotecnica Base o Emulsionare Base*

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di STUN ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata STUN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Separazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di STUN 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata STUN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/**Unguento**/**Bomba** Paralizzante

Requisiti: *Pirotecnica Base o Emulsionare Base*

Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Coagulazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di PARALYZE 1 ad un bersaglio.

Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Coagulazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata PARALYZE a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Coagulazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di PARALYZE 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata PARALYZE 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Escruciente*Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base*Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Putrefazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di PAIN ad un bersaglio.Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Putrefazione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata PAIN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Putrefazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di PAIN 2 ad un bersaglio. Se si crea una bomba, essa produce una chiamata PAIN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).**Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Abbattente***Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base*Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di STRIKE DOWN ad un bersaglio.Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **bomba** che produce una chiamata STRIKE DOWN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Dissoluzione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di STRIKE DOWN 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata STRIKE DOWN 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).**Ricetta Pozione/Unguento/Bomba Infervorante***Requisiti: Pirotecnica Base o Emulsionare Base*Filtro Base

Costo: 1 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba/pozione/unguento** che produce l'Effetto di BERSERK 1 ad un bersaglio.Filtro Avanzato

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce l'Effetto di BERSERK 1 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Filtro Superiore

Costo: 3 Reagenti Sublimazione

Si crea una **pozione/unguento** che produce l'Effetto di BERSERK 2 ad un bersaglio. Se si crea una **bomba**, essa produce una chiamata BERSERK 2 a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).**Ricetta Bomba Incendiaria***Requisiti: Pirotecnica Base*Bomba Base

Costo: 1 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Bomba Avanzata

Costo: 2 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata DOUBLE BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Bomba Superiore

Costo: 3 Reagenti Separazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata TRIPLE BURN a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).**Ricetta Bomba a Frammentazione***Requisiti: Pirotecnica Avanzata*Bomba Avanzata

Costo: 2 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata THROUGH a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).Bomba Superiore

Costo: 3 Reagenti Sublimazione

Si crea una **bomba** che produce la Chiamata THROUGH DOUBLE a due bersagli vicini fra di loro (entro 2 metri).

REAGENTI

Nome	Tipo	Elemento	Divinità	Via Alchemica	Rarità
Acqua di Terentium	Altro	Acqua	Ideran	Separazione	Raro
Ali di Fatato	Creatura	Tutti	Nessuna	Sublimazione	Raro
Amnios	Altro	Tutti	Nessuna	Tutte	Comune
Argento Purificato	Minerale	Luce	Raleos	Sublimazione	Comune
Bende di Mummia	Creatura	Buio	Namaris	Putrefazione	Comune
Corona Purpurea Elaviana	Vegetale	Terra	Vornat	Sublimazione	Comune
Corteccia Antica	Vegetale	Terra	Eladiel	Separazione	Comune
Corteccia di Treant	Creatura	Terra	Vornat	Dissoluzione	Raro
Cristallo Purpureo	Minerale	Luce	Nessuna	Separazione	Raro
Cuore di Drider	Creatura	Buio	Namaris	Putrefazione	Raro
Cuore di Salamandra	Creatura	Fuoco	Kenthar	Coagulazione	Raro
Cuore Sanguinante	Vegetale	Acqua	Acron	Coagulazione	Comune
Ebano	Vegetale	Terra	Vornat	Dissoluzione	Comune
Essenza Elementale	Creatura	Tutti	Nessuna	Dissoluzione	Comune
Fango Antico	Minerale	Buio	Namaris	Separazione	Comune
Frattaglie di Bestia del Caos	Creatura	Fuoco	Kenthar	Dissoluzione	Comune
Gemma Verde	Minerale	Tutti	Nessuna	Separazione	Comune
Incenso Grezzo	Minerale	Aria	Galtea	Sublimazione	Comune
Madre del Sigillo	Vegetale	Aria	Alenore	Sublimazione	Comune
Malaterra Purificata	Minerale	Luce	Raleos	Putrefazione	Comune
Mercurio	Minerale	Acqua	Ideran	Separazione	Comune
Metacastus	Minerale	Tutti	Nessuna	Tutte	Raro
Muco di Ameba Nera	Creatura	Terra	Vornat	Dissoluzione	Comune
Muco di Ameba Rossa	Creatura	Fuoco	Kenthar	Coagulazione	Comune
Occhio di Ciclope	Creatura	Luce	Raleos	Coagulazione	Comune
Orchidea Fantasma	Vegetale	Buio	Namaris	Putrefazione	Comune
Ossa in Polvere	Creatura	Buio	Acron	Putrefazione	Comune
Ossidiana	Minerale	Buio	Namaris	Putrefazione	Comune
Pelle di Vipera	Creatura	Terra	Kenthar	Dissoluzione	Comune
Perla Argentea	Minerale	Acqua	Ideran	Separazione	Comune
Piuma di Fenice	Vegetale	Fuoco	Alenore	Coagulazione	Raro
Polline di Papavero Bianco	Vegetale	Tutti	Eladiel	Dissoluzione	Raro
Polvere di Ematite	Minerale	Aria	Galtea	Separazione	Comune
Polvere di Nemphir	Minerale	Luce	Raleos	Coagulazione	Comune
Polvere di Nuvole	Altro	Aria	Galtea	Putrefazione	Comune
Polvere di Sogno	Altro	Buio	Namaris	Sublimazione	Comune
Quadrifoglio	Vegetale	Aria	Galtea	Sublimazione	Comune
Quarzo del Toscanheim	Minerale	Luce	Raleos	Coagulazione	Comune
Radice Canina	Vegetale	Terra	Eladiel	Sublimazione	Comune
Radice di Mandragola	Vegetale	Tutti	Alenore	Sublimazione	Comune
Residui di Spirito	Creatura	Aria	Galtea	Putrefazione	Comune
Resina Fresca	Vegetale	Terra	Eladiel	Dissoluzione	Comune
Rintocchi Funebri	Vegetale	Buio	Acron	Putrefazione	Raro
Rosa Nera	Vegetale	Fuoco	Namaris	Coagulazione	Comune
Rosa Perenne	Vegetale	Fuoco	Alenore	Coagulazione	Raro
Rosa Sanguigna	Vegetale	Fuoco	Kenthar	Coagulazione	Comune
Sabbia Viola di Liundaa	Minerale	Acqua	Ideran	Separazione	Comune
Sale Nero	Minerale	Acqua	Acron	Putrefazione	Comune
Salnitro	Minerale	Fuoco	Kenthar	Dissoluzione	Comune
Sangue di Ashen	Creatura	Acqua	Acron	Dissoluzione	Comune
Sangue di Licantropo	Creatura	Acqua	Ideran	Dissoluzione	Comune
Sangue di Queilan	Creatura	Acqua	Ideran	Separazione	Raro
Scarabeo d'Antichia	Creatura	Aria	Galtea	Sublimazione	Raro
Scarpa di Eladiel	Vegetale	Luce	Eladiel	Coagulazione	Comune
Seme di Abete Antico	Vegetale	Luce	Eladiel	Separazione	Comune
Stella di Ametista	Minerale	Aria	Alenore	Sublimazione	Comune
Trifoglio	Vegetale	Aria	Alenore	Sublimazione	Comune
Unghie di Ghoul	Creatura	Buio	Acron	Putrefazione	Comune
Verme della Terra	Creatura	Terra	Vornat	Putrefazione	Comune
Vetro Atlassiano	Minerale	Luce	Raleos	Dissoluzione	Comune
Zolfo	Minerale	Fuoco	Kenthar	Coagulazione	Comune

APPENDICE B – Le Meraviglie Ingegneristiche

Se non diversamente indicato, sono sempre necessari almeno 5 secondi di manipolazione del meccanismo per l'attivazione delle Abilità. Le Abilità concesse da Creare Meraviglie non valgono come prerequisito per le Abilità di Classe e non sono mai cumulabili con gli incrementi delle stesse Abilità prese dalle liste. Ogni meraviglia ha associato un livello Ingegno, necessario per creare la meraviglia in questione. E' necessario avere sufficienti livelli Ingegno del gruppo di meraviglie specifiche per creare quella meraviglia.

Per creare o utilizzare una Meraviglia è richiesto almeno Comprensione Ingegneristica Base

N.B: ogni Oggetto creato con Creare Meraviglie richiede un'adeguata rappresentazione fisica, che deve essere approvata dalla Narrazione prima del suo utilizzo.

Meraviglie in Supporto

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	2	0 PE	Scanner	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Cercare 1.
Base	4	0 PE	Segugio	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Seguire/Nascondere Tracce 2
Base	4	2 PE	Potenziatore Fisico	[Intervallo] Una volta attivato conferisce fino al termine dell'intervallo le Abilità Forza 2, Sfondare 1 e Trasportare 1.
Base	4	1 PE	Analizzatore	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Studio della Medicina 1, Riconoscere Ferite e Riconoscere Aggravanti. Inoltre è possibile individuare eventuali veleni presenti sul bersaglio
Avanzato	6	2 PE	Occultatore di Oggetti	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Nascondere Oggetti 2
Avanzato	8	2 PE	Resistenza Sinergica	[Duraturo] Concede un uso dell'Abilità Scudo del Grifone senza costo, poi si scarica e va riattivato.
Avanzato	6	2 PE	Traduttore	[Attivo] Concede di analizzare un testo come se si possedessero le Abilità Linguista Elemptiano, Istruzione Accademica, e Decifrare Scritture 1.
Avanzato	8	0 PE	Disinnescatore Universale	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Scassinare Serrature 2 o Disattivare trappole 2
Superiore	10	1 PS e 2 PE	Defibrillatore	[Duraturo] Concede un uso degli effetti del Sortilegio Sigillo della Vita (Guaritore Mistico).
Superiore	12	4 PE	Occultatore personale	[Attivo] Concede un uso dell'abilità Nascondersi 2 con i relativi limiti di utilizzo.
Superiore	12	2 PE	Visore	[Intervallo] Concede l'uso dell'abilità Vista Acuta 1. In caso si utilizza la capacità per rimuovere un bersaglio dal Nascondersi il Visore si disattiva e deve essere riattivato nuovamente.
Superiore	12	4 PE	Campo Energetico Difensivo	[Intervallo] Permette di utilizzare fino al termine dell'intervallo le Abilità Resistenza PAIN 1, Resistenza STUN 1, Resistenza PARALYZE 1 e REPEL 1, spendendo 2PE per utilizzo.

Meraviglie Energetiche

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	4	1 PE	Polarizzatore Elementale	[Intervallo, attivo] Una volta per intervallo, è possibile settare su un determinato elemento (BURN, SILVER, ACID) l'oggetto. Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare ad un bersaglio entro 10m la chiamata BURN/ACID/SILVER.
Base	2	2 PE	Maschera Antigas	[Intervallo] Immunizza da qualsiasi tipo di gas / nube velenosa. Il Personaggio può dichiarare NO EFFECT alle Chiamate di Effetto e Danno (di tipo Gassoso) causate dalle Bombe Alchemiche e Trappole a Gas. Non funziona contro bombe che infliggono una chiamata di danno diretto.
Base	4	2 PE	Trasmittitore di Memoria	[Attivo] Permette di condividere con un Bersaglio toccato Inerme o Consenziente il ricordo degli ultimi 30 minuti di vita.
Base	2	1 PE	Sovrastimolatore nervoso	[Attivo] Concede un uso dell'Abilità Riconoscere Ferite . Inoltre è possibile individuare eventuali veleni presenti sul bersaglio
Avanzato	8	1 PS XPE	Gabbia Energetica	[Giornaliero] Funziona come il sortilegio Sigillo. La rappresentazione dell'oggetto e il relativo cartellino vanno attaccati sulla porta o oggetto che non si vuole aprire. Può essere rotto con una chiamata CRUSH
Avanzato	6	3 PE	Danneggiatore Nervoso	[Attivo] Permette di dichiarare FEAR 2 ad un bersaglio entro 10 metri.
Avanzato	8	3 PE	Mantenitore di Fase	[Intervallo] L'utilizzatore ottiene l'immunità alla dislocazione non volontaria. Per tutta la durata dell'intervallo può quindi dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata TELEPORT a cui non è consenziente.
Avanzato	6	3 PE	Obliatore a Corto Raggio	[Attivo] Permette di cancellare gli ultimi 15 minuti vissuti dalla memoria ad un bersaglio Inerme o Consenziente.
Superiore	12	1 PS 2 PE	Smaterializzatore	[Attivo] Concede un uso degli <u>effetti</u> del Sortilegio Teletrasporto (Maghi Generico).
Superiore	10	3 PE	Polarizzatore Elementale Avanzato	[Intervallo, Attivo] Una volta per intervallo è possibile impostare la Meraviglia su di un determinato elemento (BURN, SILVER o ACID). Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare ad un bersaglio entro 10m la chiamata TRIPLE X (con X natura scelta).
Superiore	12	1 PS	Armatura Energetica	[Duraturo] Una volta per intervallo, è possibile settare su un determinato elemento (BURN, SILVER, ACID) l'oggetto. Ogni volta che viene utilizzato, è possibile dichiarare su sé stessi RD2 X (con X natura scelta)
Superiore	10	1 PS 2 PE	Taser	[Attivo] è possibile dichiarare con i prossimi due colpi in corpo a corpo la chiamata KEEP PARALYZE

Meraviglie in Combattimento

Livello Comprensione Ingegneristica Richiesto	Livelli Ingegno	Costo	Nome	Effetto
Base	6	2 PE	Sparadardi Di Precisione	[Attivo] Permette di dichiarare THROUGH ad un bersaglio entro 10 metri.
Base	4	2 PE	Scudo Ingegneristico	[Risposta] Ottieni RD1 Natura Mondana contro il prossimo Danno subito.
Base	4	2 PE	Potenziamento Muscolare	[Cariche] Permette di dichiarare con il moltiplicatore DOUBLE imm modificabile il prossimo colpo sferrato in corpo a corpo. Poi l'effetto si scarica.
Base	4	1 PE	Abbattitore	[Attivo] Il bersaglio colpito subisce la chiamata STRIKE DOWN
Avanzato	6	3 PE	Potenziamento Muscolare Avanzato	[Cariche] Permette di dichiarare con il moltiplicatore TRIPLE imm modificabile il prossimo colpo sferrato in corpo a corpo. Poi l'effetto si scarica.
Avanzato	8	3 PE	Arma Stordente	[Attivo] Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma dichiara STUN 2
Avanzato	8	3 PE	Affilatore Diamantato	[Cariche] Aumenta il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per i prossimi 5 colpi dell'arma corpo a corpo
Avanzato	6	3 PE	Riparatore di Emergenza	[Attiva] Consente di riparare un oggetto affetto da una chiamata CRUSH. Può essere attivato una volta per intervallo
Superiore	12	1PS e 2 PE	Armatura Autorigenerante	[Attivo] Una sola volta durante il intervallo l'armatura può dichiararsi HEALING PA
Superiore	12	1PS e 2 PE	Armatura Bionica	[Duraturo] Fornisce RD 1 mondana.
Superiore	10	5 PE	Colpo Perforatore	[Attivo] permette di dichiarare THROUGH TRIPLE ad un bersaglio entro 10 metri.
Superiore	12	1PS e 2 PE	Paralizzatore	[Intervallo] Aumenta il Moltiplicatore di +1 (massimo TRIPLE) per i successivi colpi dell'arma corpo a corpo per l'intervallo. Inoltre con i colpi corpo a corpo è possibile dichiarare anche la chiamata PAIN 1 spendendo 2 PE addizionali a colpo. Alla fine dell'intervallo l'arma subisce la chiamata CRUSH.

APPENDICE C – Le Basi del Ritualismo

Importante: questa è l'Abilità più peculiare del Regolamento. È tanto complessa quanto stupefacente, estremamente volubile ma altrettanto divertente. È un'Abilità che mette in diretto collegamento, per meccaniche di Gioco, l'Ambientazione al Regolamento.

Cronache della Rinascita invita tutti i Giocatori che vogliano specializzare i propri Personaggi in qualcosa di unico e affascinante come il Ritualismo, a perseguire questa strada.

Consigliamo, per potersi approcciare al Ritualismo con le dovute conoscenze in Gioco, l'acquisto di questa Abilità a Giocatori che conoscano l'Ambientazione in modo approfondito o vogliano dedicarsi allo studio di quest'Arte.

N.B: Per eseguire un Rituale Codificato è sempre necessario comunicarlo preventivamente ad un Narratore (se in Evento), o comunicarlo al GA pre-Evento se si desidera studiare un Rituale Sperimentale. Senza un adeguato preavviso, i Rituali potrebbero risultare più difficili.

A differenza dei Sortilegi che attingono al potere dell'Onda solo marginalmente, i Rituali sono dei "Sortilegi" lunghi e complessi condotti all'interno di un Circolo Rituale (o di una Vergenza che emuli un Circolo) che possono attingere grandi quantitativi di energia direttamente dall'Onda, creando una sacca di potere nella quale il Ritualista può produrre effetti più o meno duraturi sulla realtà.

Eseguire un Rituale importante richiede una minuziosa preparazione poiché qualsiasi errore, anche minimo, può portare a un disastroso fallimento. Per questo, ogni uso dei Circoli Rituali deve essere concordato con i Governatori dei terreni dove si trovano.

Durante i Rituali, i celebranti immettono energia (Candele di Potere) all'interno del Circolo Rituale; ogni 10 candele il Rituale deve durare almeno 1 minuto. Più il Rituale è grande e complesso e maggiore è la richiesta di energia e di tempo. Durante un Rituale (e solo in quel momento) il rapporto PE-Candele è il seguente:

- ❖ 1 PE = 1 Candela
- ❖ 1 **PS** = 10 Candele

La durata dei rituali è stabilita in base alle candele investite, eventuali abilità che diminuiscano i costi in PE non diminuiscono quelli in candele mentre abilità che diminuiscono i costi in candele diminuiscono quelli in PE.

In un rituale vanno investiti reagenti in corrispondenza dei costi in candele, se non specificato diversamente nel rituale, va consumato **1 Reagente comune** ogni 2 candele di rituale oppure **1 Reagente raro** ogni 10

Profondità dei Circoli Rituali	Capacità massima di contenimento CANDELE*
<i>Circolo di Passaggio</i>	20
<i>Circolo Minore</i>	50
<i>Circolo Maggiore</i>	100
<i>Circolo Profondo</i>	250

*la capacità di contenimento massima di un Circolo Rituale, può essere sottoposta a modifiche in seguito ad alterazioni mistiche di natura variabile.

Rituali Codificati Semplici

Nome Rituale	Teletrasporto
Costo	2 Candele + 1 Candele ogni 2 Creature aggiuntive
Costo Reagenti	Affini all'Aria o Quadrifoglio
Effetto	Il PG può teletrasportare sé stesso (e altre Creature) in un Circolo Rituale che conosce.

Nome Rituale	Dono Elementale / Divino / Bardismo / Guarigione
Costo	3 Candele + 1 Candele per Cerchio del Sortilegio da Emulare
Costo Reagenti	Affini al Sortilegio da emulare. Malaterra Purificata per Elementali/Divini/Guarigione e Gemma Verde per Bardismo
Effetto	Conferisce al Bersaglio del Rituale un utilizzo del Sortilegio emulato (se ne soddisfa i Requisiti) senza bisogno di pronunciare alcuna Formula, pagandone solo il costo in PE/PS. Un PG non può ricevere più di un Dono alla volta.

Nome Rituale	Allineamento Elementale / Divino
Costo	5 Candele
Costo Reagenti	Affini all'Elemento o alla Divinità
Effetto	Conferisce ad un Bersaglio consenziente l'Abilità Affinità Elementale / Fede

Rituali Codificati Intermedi

Nome Rituale	Contatto Elementale / Divino
Costo	2 Candele + 5 Candele per Cerchio dell'Entità contattata
Costo Reagenti	Affini all'Entità contattata
Effetto	Utilizzando un Focus adeguato, permette di entrare in contatto con un'Entità con cui si ha un qualche tipo di legame o affinità. Pericoloso e di difficile esecuzione, richiede che il cerchio sia allineato in accordo all'entità contattata

Nome Rituale	Proiezione
Costo	2 Candele + 5 Candele per ogni minuto di Proiezione oltre il primo
Costo Reagenti	Vetro Atlassiano
Effetto	Permette di proiettare l'anima di un bersaglio consenziente al di fuori del suo corpo lasciando solo un simulacro al posto dello stesso. Mentre il bersaglio si trova in questo stato si può muovere liberamente per tutta la durata del rituale, percepisce gli eventi a cui assiste e al termine dello stesso compare nella posizione che occupa in quel momento. Mentre si trova in questo stato deve usare la segnalazione di Invisibilità 5 Note: per sincronizzare i tempi si consiglia di munirsi di orologi per avere lo stesso tempo tra ritualista e beneficiario del rituale

Nome Rituale	Analisi
Costo	10 Candele + 2 Candele per Cerchio della Creatura analizzata, oppure 20 Candele per analizzare un Oggetto (mistico o Mondano).
Costo Reagenti	Argento Purificato o Polvere di Sogno
Effetto	Permette di analizzare approfonditamente una Creatura o un Oggetto, comprendendone eventuali modifiche alla Struttura Runica, Effetti attivi, etc.

Nome Rituale	Conversione Divina / Elementale
Costo	5 Candele + 5 Candele per Cerchio della Creatura da Convertire
Costo Reagenti	Affini alla nuova Fede / Affinità Elementale
Effetto	Permette di mutare definitivamente la Fede / Affinità Elementale di un Bersaglio.

Nome Rituale	Allineamento del Circolo
Costo	5 Candele
Costo Reagenti	Affini all'Allineamento ricercato
Effetto	Permette di Allineare, per i successivi due Rituali, un Circolo ad un Elemento, Divinità.

Rituali Codificati Avanzati

Nome Rituale	Incanta Rituale
Costo	Metà del Rituale da incantare
Costo Reagenti	Affini Rituale da Incantare
Effetto	Permette di dimezzare il costo in Candele del prossimo Rituale.

Nome Rituale	Infusione Elementale / Divina
Costo	5 Candele per Cerchio dell'Entità da Infondere per Cerchio dell'Infuso
Costo Reagenti	Reagenti comuni affini all'Entità da infondere
Effetto	Infonde il Bersaglio con un'Entità richiamata dal Rituale.

Nome Rituale	Marchio Magico
Costo	5 Candele + 5 Candele per Cerchio della Creatura da Marchiare
Costo Reagenti	Ebano
Effetto	Permette di imprimere un Marchio Magico indissolubile su un Bersaglio, la cui forma e posizione sono a discrezione del Ritualista officiante. Il Ritualista può in seguito eseguire Rituali sul Bersaglio anche a grandi distanze, come se fosse presente all'interno del Circolo al momento della celebrazione.

Nome Rituale	Divino di Acron - Creare Non Morti
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini ad Acron
Effetto	Permette di creare un Non Morto, corporeo o spettrale, da un Bersaglio di cui si possiede il corpo. Le caratteristiche conferite al Non Morto sono decise al momento della celebrazione dalla Narrazione.

Nome Rituale	Divino di Eladiel - Area di Purificazione
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Eladiel
Effetto	Permette di creare un'area di dimensione variabile (che può eccedere le dimensioni del Circolo), al cui interno è possibile imprimere un effetto lenitivo che si attiva non appena vi si entra.

Nome Rituale	Divino di Kenthar - Area di Espiazione
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Kenthar
Effetto	Permette di creare un'area di dimensione variabile (che può eccedere le dimensioni del Circolo), al cui interno è possibile imprimere un effetto nefasto che si attiva non appena vi si entra.

Nome Rituale	Divino di Raleos - Zona di Interdizione
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Raleos
Effetto	Permette di creare un'area di dimensione variabile, che risulta particolarmente difficile (o impossibile) da attraversare per le creature Extra-Planari e per i Non Morti.

Nome Rituale	Divino di Galtea - Ripristino della Memoria
Costo	10 Candele ogni persona / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Galtea
Effetto	Permette di ripristinare i ricordi della giornata di Gioco in corso (10 Candele) o ricordi più antichi (variabile) di Creature consenzienti che si trovino all'interno del Circolo, scegliendo quali ripristinare.

Nome Rituale	Divino di Namaris - Falsificazione della Memoria
Costo	10 Candele ogni persona / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Namaris
Effetto	Permette di manipolare i ricordi della giornata di Gioco in corso (10 Candele) o ricordi più antichi (variabile) di Creature consenzienti o inermi che si trovino all'interno del Circolo.

Nome Rituale	Divino di Vornat - Sacra Forgia
Costo	5 Candele ogni arma / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Vornat
Effetto	Permette di incantare le armi di Creature Consenzienti che si trovino all'interno del Circolo con un potenziamento di Danno o di Effetto scelti al momento della celebrazione.

Nome Rituale	Divino di Ideran - Figli della Tempesta
Costo	5 Candele ogni persona/ Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Ideran
Effetto	Permette di immunizzare tutte le Creature Consenzienti che si trovino all'interno del Circolo dalle Chiamate di Effetto STUN, PARALYZE, STRIKEDOWN e PAIN (primo cerchio) per un'ora (5 Candele) o per una intera giornata (variabile).

Nome Rituale	Divino di Alenore - Danza delle Anime
Costo	5 Candele ogni anima / Variabile
Costo Reagenti	Reagenti Rari affini a Alenore
Effetto	Permette di richiamare, per 1 ora o per un'intera giornata di gioco, alcune Anime dai Paradisi Celesti. Questo Rituale funziona a discrezione della Narrazione.

Nome Rituale	Permeabilità
Costo	Variabile
Costo Reagenti	Mercurio
Effetto	Fissa le proprietà di un oggetto di valore per un anno, al termine del quale l'oggetto viene distrutto

Rituali Codificati Complessi

Nome Rituale	Occultamento
Costo	10 Candele / Variabile
Costo Reagenti	Ossidiana
Effetto	Occulta un'area, una Creatura o un oggetto dai Rituali di Divinazione, per un'intera giornata di Gioco (10 Candele) o perennemente (variabile).

Nome Rituale	Divinazione
Costo	2 Candele in più del costo dell'Occultamento / Variabile
Costo Reagenti	Occhio di Ciclope per vedere a distanza nello spazio o Seme di Abete Antico per vedere a distanza nel tempo
Effetto	Permette di ottenere informazioni dettagliate su un luogo/Creatura/Oggetto Occultato o meno (il costo in PE/PS e Reagenti, in questo caso, è dipendente dalla difficoltà della Divinazione da operare).

Nome Rituale	Evocazione
Costo	5 Candele + 10 Candele per Cerchio dell'Entità evocata
Costo Reagenti	Rari affini all'Entità evocata
Effetto	Permette di evocare un'Entità Elementale, Divina distante e consenziente.

Nome Rituale	Resurrezione
Costo	20 Candele per Cerchio della Creatura da risorgere
Costo Reagenti	Piuma di Fenice, Cristallo Purpureo o Scarabeo d'Antichia
Effetto	Permette di riportare alla vita una Creatura di cui si possiede l'Anima e il corpo.

Nome Rituale	Incanta Luogo
Costo	10 Candele per Cerchio del Sortilegio da emulare + 10 Candele per ogni 100m2
Costo Reagenti	Affini al Sortilegio da Emulare
Effetto	Permette di incantare un'Area con un effetto che si conosca o si emuli, conferendogli condizioni di attivazione/persistenza decise al momento della Celebrazione.

APPENDICE D – Mercato & Mercato Nero

Il commercio e lo scambio di beni e risorse sono la linfa che mantiene vivi i regni e le nazioni di qualsiasi ambientazione che si rispetti. Pur non potendo (o volendo) focalizzare gran parte del gioco in questo (dopotutto è un gioco di ruolo dal vivo e non un gioco strategico o commerciale), si è voluto introdurre anche questo aspetto cercando di renderlo accessibile e divertente (ma non determinante) a chiunque voglia entrarci.

Questo aspetto è, quindi, rappresentato dai *Mercati* e dal *Mercato Nero*. In questi luoghi i mercanti (ma anche tutti gli altri personaggi) hanno accesso a specifici beni e servizi acquistabili durante tutto l'anno.

Culmine di questo flusso di scambi è il live di inizio anno solitamente associato alla Plenaria: un live incentrato sulla vita politica nella penisola elaviana e in Elemiri, durante il quale avviene l'Asta delle Meraviglie nella quale ogni personaggio può acquistare (o vendere) diversi tipi di beni.

Mercato

Il **Mercato** è il luogo dove avvengono le contrattazioni ufficiali in ogni territorio della penisola elaviana e non. Ogni Nazione ha il suo **Mercato** con una lista unica di oggetti, materiali, servizi e reagenti diversa da quella degli altri regni.

Seppur la maggior parte delle varie liste viene decisa dal Gruppo Ambientazione a seconda delle condizioni geografiche e politiche e delle risorse presenti in ogni territorio, una parte di ogni lista viene decisa direttamente dal giocato dei Personaggi durante i Live stipulando accordi e trattati commerciali con i rappresentanti degli altri regni (che essi siano personaggi giocanti o non giocanti).

Ogni trattato commerciale stipulato dura, se non diversamente detto in rari casi, fino all'Asta delle Meraviglie successiva e aggiunge e/o toglie beni dal proprio **Mercato Territoriale**.

Per accedere al **Mercato**, un personaggio ha bisogno dell'abilità omonima: *Mercato*. Grazie a questa abilità il personaggio ha a disposizione una contrattazione ogni infraevento. Questo significa che senza spendere PI può comprare uno o più beni (pagando ovviamente la cifra presente nella lista) dal mercato o venderne uno o più (un Artigiano può vendere un proprio oggetto creato).

N.B. Ogni giocatore vedrà il proprio Mercato Territoriale (se ne ha l'Abilità) attraverso il sito. Finché il sito non sarà pronto, la lista dei beni verrà scritta in ogni forum di regno in un topic apposito.

Mercato Nero

Il **Mercato Nero** è il luogo dove avvengono gli scambi e le contrattazioni non ufficiali e, spesso, illegali. Per semplicità di gioco, esiste un solo **Mercato Nero** unico per tutta l'ambientazione.

La lista degli oggetti presenti è interamente demandata al Gruppo Ambientazione e contiene tutti quei beni che spesso e volentieri non possono essere trovati sui **Mercati** ufficiali.

Schiavi, veleni, droghe si trovano normalmente in questo luogo ma è possibile trovare anche beni più legali seppur rari, magari presenti in pochi **Mercati** ufficiali e, quindi, difficilmente accessibile ad un gran numero di personaggi.

Per accedere al **Mercato Nero**, un personaggio ha bisogno dell'abilità omonima: *Mercato Nero* (accessibile solo nella Specializzazione *Furfante*). Grazie a questa abilità il personaggio ha a disposizione una contrattazione ogni infraevento. Questo significa che senza spendere PI può comprare uno o più beni (pagando ovviamente la cifra presente nella lista) dal mercato nero o venderne uno o più (un Artigiano può vendere un proprio oggetto creato).

Il **Mercato Nero**, infine, è un luogo dove circolano anche molte informazioni “preziose”. Se si è in possesso delle Abilità di *Mercato Nero* e *Informatore* (di qualsiasi rank), è possibile usare l'azione **Contrabbando** per ottenere un bonus (scelto insindacabilmente dal Gruppo Ambientazione) alle informazioni ricevute (in cambio, molto probabilmente, di un pagamento in monete sonanti)

N.B. Ogni giocatore vedrà il proprio Mercato Nero (se ne ha l'Abilità) attraverso il sito. Finché il sito non sarà pronto, la lista dei beni verrà scritta in un forum apposito ai quali i personaggi con l'Abilità *Mercato Nero* avranno accesso.

APPENDICE E – Regole da Taverna

Combattere senz'armi è possibile purché venga correttamente simulato come un normale incontro a mani nude (tramite pugni, calci, etc.). È vietato ogni contatto fisico durante la simulazione della “rissa” a meno che non sia stato accordato precedentemente dai giocatori presi in causa.

Anche nel caso in cui due o più giocatori siano d'accordo nel simulare una vera e propria lotta (tramite prese di forza, parate, ecc.) è buona norma che anche queste azioni vengano simulate da entrambe le parti senza mai usare un quantitativo di forza che possa arrecare danno al Giocatore.

Le chiamate durante un combattimento senz'armi sono le seguenti:

PUNCH – Chiamata di danno derivata da un pugno o gomitata.

KICK – Chiamata di danno derivata da un calcio o una ginocchiata.

Ognuna di queste chiamate provoca, al giocatore che le riceve, un (1) danno “non letale”. Il giocatore che raggiunge o PF subendo danni “non letali” viene considerato fuori combattimento e deve simulare uno stato di svenimento o di stordimento almeno per 30 secondi, al termine del quale si riprende recuperando in automatico tutti i PF persi in questo modo.

I danni “non letali” provocati da PUNCH e KICK ignorano l'armatura, ma possono essere normalmente recuperati con effetti di guarigione (Chiamate HEALING).

In taverna e durante i pasti è severamente vietato effettuare chiamate di danno o effetti, veicolate da armi e/o da incantesimi, indirizzati a un Giocatore in procinto di mangiare. Chiunque avesse la necessità, può attirare l'attenzione del Giocatore minacciandolo, sfidandolo pubblicamente, ecc. Qualora il soggetto preso in causa accettasse la giocata, alzandosi o posando il cibo sul tavolo per esempio, è possibile attaccarlo.

Attenzione, combattere all'interno della taverna è possibile ma SICURAMENTE farà adirare l'oste...si consiglia pertanto di risolvere le proprie dispute fuori.

Durante i pasti è possibile avvelenare cibo o bevande di un Giocatore versando nel piatto o nel bicchiere una piccola quantità di veleno.

Il veleno in questione, precedentemente preparato, DEVE essere rappresentato esclusivamente da una piccola quantità di acqua con aggiunta di sale o zucchero (min. 5 gocce – max. 10) conservata in boccettina di vetro.

IN NESSUN CASO POTRÀ' ESSERE UTILIZZATO COME RAPPRESENTAZIONE QUALCOSA DI DIVERSO DA ACQUA E ZUCCHERO O ACQUA E SALE, questo perché alcuni giocatori potrebbero avere qualche intolleranza e/o allergia alimentare verso sostanze a noi ignote e l'ingerimento di queste potrebbe portare a gravi complicazioni ai danni della persona avvelenata.

Essere visti con in mano il veleno o mentre lo si versa equivale, in Gioco, ad essere colti con le “mani nel sacco”.

Una volta avvelenato il piatto o la bevanda, deve essere posizionato un Cartellino Alchimia - Veleno sotto il piatto/bicchiere contenente l'effetto del veleno versato. Se è presente un Narratore in quel momento, comunicargli l'azione compiuta in modo discreto cosicché possa verificare l'andamento della giocata.

APPENDICE F – Punti Infraevento

I *Punti Infra-Evento (PI)* (ovvero azioni narrative da compiere tra un Evento e l'altro) rappresentano il tempo speso dal Personaggio in un determinato momento dell'anno e, proprio come nella vita reale, probabilmente non avrà modo di fare tutto ciò che vorrebbe. Ogni Giocatore ha a disposizione **2 Punti Infra-Evento** che può usare con i propri Personaggi. Con queste azioni il Giocatore può compiere studi, sfruttare possedimenti, viaggiare, reperire Reagenti, finanziare la costruzione di edifici, etc.

Per garantirsi la possibilità di avere sempre a disposizione i propri PI, un Giocatore deve aver partecipato ad **almeno uno** degli ultimi tre Eventi dell'Associazione; **dopo un Evento giocato, quindi, a prescindere se il Giocatore si è iscritto o meno ai successivi tre Eventi, esso ha a disposizione 2 PI da spendere come meglio crede.**

Ogni azione che si vuol eseguire deve essere segnalata al GA alla mail indicando chiaramente Nome e Cognome, Nome del Personaggio, nome dell'azione che si vuol intraprendere e una descrizione dell'azione stessa quando necessario (ad esempio per artigianato si dovrà indicare che oggetto si vuol creare e di quale valore). Non mandate mail per modificare un'azione intrapresa. Non mandate mail per sapere a che punto sono le vostre richieste.

Vendita Punti

È possibile “vendersi” ad altri. In pratica il personaggio compie un'azione, investendo il suo tempo, per qualcun altro e, in base ad accordi tra di loro, ottiene una ricompensa. Ad esempio il Committente potrebbe aver bisogno di difendersi dallo spionaggio e commissionare a qualcuno una difesa dalle spie nemiche.

Usare 2 PI per la stessa Azione: alcune azioni permettono di utilizzare fino a **2 PI** provenienti dallo stesso Giocatore. Questa possibilità è segnalata nel testo di ogni Azione.

Alcune Azioni sono identificate da parole chiave, utilizzate per definire una specifica Azione:

Cumulabile	Alcune Azioni riportano la dicitura [Cumulabile], che indica la possibilità di utilizzare più PI, provenienti da Giocatori differenti, per raggiungere un obiettivo comune.
Bene	Un Bene è qualcosa in grado di fornire una rendita, un vantaggio politico/amministrativo, etc.

Eventuali abilità specifiche di ogni pg potrebbero indicare metodi di spesa dei PI differenti

Azioni Personali

Azione di Stato [Cumulabile]

Costo: 1 PI

Requisito: *Linguista Elemplano 1*

Un Personaggio può chiedere udienza a un rappresentante PNG di un altro Regno per discutere con lui di situazioni, cose o persone. A insindacabile giudizio del GA, questa Azione potrebbe non sortire alcun effetto, ma il PI speso è comunque utilizzato. Più Giocatori possono spendere 1PI per la medesima Azione di Ambasceria, aumentando la possibilità di successo dell'Azione

Cercatore di Reagenti Rari [Cumulabile]

Costo: 1 PI

Il Personaggio può organizzare una spedizione alla ricerca di Reagenti Rari direttamente nel luogo d'origine. Ottiene così un numero variabile di Dosi di un singolo Reagente Raro dipendente dal Reagente stesso, dal periodo dell'anno e dall'eventuale situazione politica del luogo in cui si trova il Reagente, ad insindacabile giudizio del GA. Il prezzo per questa spedizione è di un numero di Monete d'Argento variabile (comunicata dal GA). Il Giocatore dovrà, all'Evento successivo, versare il denaro speso in fase di Segreteria, ottenendo così i Cartellini dei Reagenti raccolti. Il costo non può essere abbassato a meno di una moneta d'argento.

Il Tag [Cumulabile], per questa Azione, indica che è possibile per più PG intraprenderla insieme: più PI vengono Spesi, più sarà basso il costo finale del Reagente Raro (fino ad ottenerlo senza alcuna spesa).

Controspionaggio [Cumulabile]

Costo: 1 PI

Requisito: *Informatore 1*

Un Personaggio con *Informatore* può cercare di contrastare una spia che indagli su di lui o su un territorio, indicando chiaramente chi o cosa si intende difendere dallo spionaggio.

Nel caso di Spie posizionate con l'Azione *Spiare*:

- A parità di livello di *Informatore*, il Controspionaggio riesce ad eliminare la spia.
- Con un Cerchio di Informatore superiore del Personaggio che spia, si ottengono informazioni sul mandante.
- Se il valore di *Informatore* è inferiore a quello della spia, non si riuscirà a fermare lo spionaggio.

Sfruttamento delle concessioni**Costo:** *variabile***Requisito:** *Istruzione Accademica*

Un Personaggio che ha delle proprietà o gode dell'utilizzo di concessioni, può farle fruttare ottenendo denaro, Reagenti o altri generi di beni. Le quantità ottenute possono variare ed essere soggette ad eventi narrativi, sotto l'insindacabile giudizio del GA.

ES: un'epidemia nella zona dove un Personaggio amministra una miniera, potrebbe abbassarne drasticamente la rendita.

Interloquire**Costo:** *1 PI***Requisito:** *Istruzione Accademica*

Il Personaggio può chiedere di parlare con un rappresentante del suo Regno per discutere di una o più questioni. L'interazione con il PNG avverrà entro l'Evento successivo, nei modi indicati dal GA.

Missione [Cumulabile]**Costo:** *1 PI***Speciale:** *per Trama durante il successivo Live sono necessari almeno 5 PI di giocatori diversi.*

È possibile spendere PI per contribuire a una missione precedentemente concordata con il GA.

La missione avrà luogo durante l'Evento per cui si effettua la spesa dei PI.

Il numero di PI complessivi necessari per dare inizio alla missione sarà indicato dal GA, una volta accettata la richiesta. È quindi necessario scrivere la propria idea al Gruppo

Ambientazione prima di comunicare la spesa del/dei PI. Una missione potrebbe non concludersi con una sola spedizione e richiedere la spesa di più PI tra un Evento e l'altro.

Più Giocatori possono spendere 1 PI per la medesima Azione di Missione.

Può essere speso unicamente da Giocatori iscritti all'evento.

Prestare Servizio**Costo:** *1 PI***Utilizzabile:** *2 volte*

Il Personaggio lavora per conto di un Regno, mettendo a disposizione le proprie capacità. Gli Esploratori saranno impiegati per pattugliare il territorio, i soldati per difendere i confini o addestrare le truppe, gli arcanisti per compiere ricerche e studi, etc. Il Personaggio viene ricompensato con 1 Moneta d'Argento, ritirabile in fase di Segreteria all'Evento successivo. È possibile spendere fino a 2 PI per questa Azione, ottenendo 3 Monete d'Argento invece che 1.

Raccolta di Reagenti Comuni**Costo:** *1 PI***Utilizzabile:** *2 volte*

Il Personaggio impiega parte del proprio tempo per la raccolta di Reagenti Comuni direttamente nel luogo d'origine. Ottiene così un numero variabile di Dosi di un singolo Reagente Comune dipendenti dal Reagente stesso, dal periodo dell'anno e dall'eventuale situazione politica del luogo in cui si trova il Reagente, ad insindacabile giudizio del GA. Questi Reagenti non hanno alcun costo in moneta di Gioco.

Utilizzando questa Azione due volte, è possibile ottenere un numero variabile di Dosi di Reagenti differenti.

Ricerca [Cumulabile]**Costo:** *1 PI***Requisito:** *Istruzione Accademica*

Il Personaggio spende parte del proprio tempo per compiere una ricerca approfondita su un argomento sui cui ha la possibilità di fare ricerca (ogni ricerca va approvata dal GA prima di poter iniziare).

Le Ricerche potrebbero dare esito negativo indipendentemente dal numero di PI spesi.

I risultati della ricerca verranno comunicati, compatibilmente con gli impegni del GA, al pg solo alla conclusione della stessa, o infra evento o da un png all'evento successivo alla conclusione della ricerca.

Più Giocatori possono spendere PI per la medesima Azione di Ricerca, aumentando la possibilità di successo della stessa

Rituale Sperimentale**Costo:** *1 PI***Utilizzabile:** *1 volta***Requisito:** *Ritualista Sperimentale*

Il Personaggio compie studi pratici sulla realizzazione di un Rituale Sperimentale che vuole effettuare al prossimo Evento. Potrebbe scoprire Reagenti alternativi da usare, un modo più efficace di proteggersi durante il Rituale oppure cosa rischierebbe in caso di fallimento.

È possibile spendere fino a 1 PI per questa Azione, proponendo un Rituale Sperimentale nuovo o utilizzando il PI per replicare, nel medesimo Evento, un Rituale Sperimentale già effettuato.

Questa Azione è essenziale per compiere un Rituale Sperimentale e richiede:

1. Avere in Scheda l'Abilità *Ritualista Sperimentale*.

2. Inviare al GA, entro la chiusura dell'Iscrizione all'Evento, il testo **completo** del Rituale Sperimentale. Il GA, a suo insindacabile giudizio, può respingere il testo inviato: in questo caso il PI speso viene recuperato (ed è possibile investirlo nuovamente entro la chiusura delle Iscrizioni).
3. Insieme al testo del Rituale, è necessario inviare al GA una proposta "scenografica". Un Rituale Sperimentale scenico avrà maggiore probabilità di successo.

Spiare

Costo: 1 PI

Requisito: *Informatore 1*

Un Personaggio con l'Abilità *Informatore* può inviare uno dei suoi *contatti* in un luogo specifico a spiare un Personaggio (o un territorio), in modo da scoprire i suoi movimenti. Riceverà dal GA un resoconto in base al suo livello di *Informatore* e, nel caso di Personaggi, potrà scoprire quali sono le *Azioni Infra-Evento Personali* compiute da essi. La spia potrebbe tuttavia essere scoperta, probabilità variabile in base all'insindacabile giudizio del GA e all'eventuale quantità di PI utilizzati nel Controspionaggio, e quindi morire o mettere nei guai il mandante!

Se in possesso dell'Abilità *Mercato Nero*, il Personaggio può indicare di cercare al **Mercato Nero** le informazioni che desidera.

In questo caso, pagando un obolo, può ottenere un bonus al risultato di *Informatore* (a insindacabile giudizio del Gruppo Ambientazione)

Questa Abilità può essere scoperta e portata all'attenzione delle autorità competenti da un altro Giocatore (e quindi dal Personaggio) che utilizzi una Azione contrapposta, come lo *Spionaggio*. Allo stesso modo, il GA può creare, a suo insindacabile giudizio, situazioni che potrebbero portare un determinato Personaggio/Regno a scoprire il contrabbando.

Azioni Territoriali

I Personaggi che sono responsabili di un territorio, come governatori, membri di famiglie reali, maestri di accademie o vescovi di chiese, hanno accesso ad una ulteriore tipologia di azione in cui poter spendere i propri Punti Infra-Evento, le **Azioni di Governo**. Una Azione di Governo funziona allo stesso modo di tutte le altre Azioni Infra-Evento: rappresenta il tempo del Personaggio quando viene speso per gestire le incombenze del governo del suo territorio: promulgare leggi, presenziare ad udienze, progettare ricostruzioni, intessere rapporti diplomatici, gestire le richieste o le proteste della popolazione, far fronte ad eventuali emergenze.

In termini di Gioco, NON spendere almeno **due Punti Infra-Evento in Gestione del territorio o Fronteggiare Emergenze** significa lasciare la gestione del territorio nelle mani di delegati, consiglieri e facenti-funzione. Ci si potrà aspettare un lavoro ben fatto ma non eccezionale, un crescente distacco da parte della popolazione verso il proprio governatore assenteista, e, a lungo termine, un lento declino di risorse e ricchezze, fino all'emergere di situazioni di emergenza che sarà dispendioso e difficile fronteggiare.

Non compiere alcuna Azione sul proprio Territorio potrebbe scatenare ripercussioni IG che andranno poi sanate. Continuare a ignorare il proprio Territorio porterà, molto probabilmente, a perderlo.

Ogni territorio ha 6 parametri i cui valori variano da 1 a 10 (tranne ricchezza che ha solo 3 livelli):

- **Ricchezza:** indica quanto un territorio è ricco di risorse sfruttabili. Il parametro non dipende dalla gestione del territorio e difficilmente cambierà. Esso indica, inoltre, l'introito base che il governatore può ricevere in caso di sfruttamento del territorio
- **Prosperità:** indica quanto un territorio è prospero economicamente
- **Cultura:** indica quanto la popolazione di un territorio è alfabetizzata e acculturata
- **Sicurezza:** indica quanto la popolazione si sente al sicuro e quanto il territorio è soggetto ad avere briganti o infiltrazioni estere
- **Esercito:** indica quanti soldati il territorio mette a disposizione del regno e la preparazione degli stessi
- **Scorte:** indica quanto sono pieni i granai del territorio e quanto esso è pronto ad affrontare una eventuale carestia
- **Felicità:** indica l'apprezzamento della popolazione verso il governatore e il regno a cui appartengono.

A parte il primo parametro, tutti gli altri subiscono alterazioni a seconda di come il governatore gestisce la propria

baronia. Ogni costruzione, ogni azione (o mancanza di esse) può portare al cambiamento di uno o più parametri.

Essi verranno visualizzati dai giocatori con frasi indicative della situazione senza mostrare il numero effettivo.

~~In termini di Gioco, per mantenere lo *status quo* di un territorio governato sarà necessario investire almeno un Punto Infra-Evento in una Azione di Governo **due volte all'Anno**. Compiere un numero maggiore di Azioni di Governo significa prendersi cura del proprio territorio, migliorarlo, essere aggiornati sulla situazione ed essere percepiti come governatori presenti ed efficaci. La scelta di quali Azioni di Governo intraprendere determinerà, a lungo termine, il tipo di impronta politica, sociale ed economica che verrà impressa sul territorio in questione.~~

N.B.1 Queste dinamiche sono da intendersi come indicative, mai vincolanti. Ad insindacabile giudizio del GA, eventi e contingenze di gioco possono determinare condizioni favorevoli o sfavorevoli che vanno ad influire sull'efficacia delle Azioni di Governo, e ad aumentare o diminuire la frequenza richiesta per la spesa dei Punti Infra-Evento del Giocatore che ha in gestione il territorio.

N.B.2 Tutte le Azioni di Governo hanno pesanti conseguenze a livello narrativo, le cui ripercussioni possono andare ben oltre il semplice effetto indicato nelle seguenti descrizioni. Vi raccomandiamo di stare attenti.

Ogni Governatore (e solo lui) può spendere PI infraevento per effettuare azioni sul territorio. Ad oggi i PI spendibili sono:

Gestione Territorio:

Costo: 1 PI (da spendere ALMENO 2 volte l'anno, condiviso con Fronteggiare Emergenza)

Questo PI rappresenta la gestione ordinaria del territorio, amministrazione dei territori e delle giustizie; assicura che nel territorio le cose vadano bene, e a meno di eventi specifici non si verificheranno emergenze, l'uso di questo PI o di Fronteggiare emergenza almeno **due volte** l'anno serve per evitare effetti negativi. Il mancato utilizzo di questi PI potrebbe portare alla perdita del titolo di Governatore con tutte le conseguenze in gioco che questo può comportare

Azione territoriale

Costo: 1 PI

Il Governatore di un territorio promulga una semplice ordinanza che va ad operare cambiamenti di diversa natura all'interno del territorio (sicurezza, economia, azioni militari, azioni diplomatiche ecc.)

Grandi Opere {Cumulabile}

Costo: 1 PI

Il Governatore adopera le proprie risorse per finanziare ~~e co-finanziare~~ la costruzione o la ristrutturazione di un edificio di interesse per l'intero territorio. **Vedi la sezione "Costruzioni" per le opere edificabili.**

~~Secondo il giudizio del GA, potrebbe essere necessario scegliere questa azione più volte per opere di particolare complessità o magnificenza. A titolo di esempio, alcuni di questi edifici comprendono:~~

- Palazzo
- Fortificazioni cittadine
- Biblioteca
- Accademia (specificare per quale disciplina)
- Tempio (specificare per quale culto)
- Sede Mercantile
- Migliorie Stradali
- Granaio
- Porto

~~Questa Azione di Governo è Cumulabile, ovvero può essere sostenuta da PG appartenenti a quel Territorio.~~

Sfruttamento Risorse Del Territorio

Costo: 1 PI

Il Governatore può, quando lo ritiene necessario, dare fondo alle risorse naturali e umane del proprio territorio per ottenerne denaro, Reagenti o altri generi di Beni. Le quantità e il tipo di Beni ottenuti possono cambiare, sotto l'insindacabile giudizio del GA, sulla base delle risorse presenti sul territorio, su eventuali condizioni narrative e sulla frequenza di uso di questa Azione.

Ad esempio, il Governatore di un territorio dotato di una grande riserva di un certo Reagente può utilizzare questa Azione per ottenerne una grande quantità, ma ripetere questa stessa Azione per molte volte di seguito potrà dare risultati decrementali; oppure, il Governatore di un territorio può sempre attingere alle casse di denaro del proprio territorio, ottenendo una o più Moneta d'Argento, ma eccedere in questa Azione andrà a detrimento della gestione economica del territorio stesso, rendendo potenzialmente meno efficaci le altre Azioni di Governo. **Vedi sezione "Risorse"**

Fronteggiare un'Emergenza [Cumulabile]

Costo: 1 PI (da spendere **ALMENO 2 volte l'anno, condiviso con Gestione del territorio**)

Questa Azione è selezionabile solo se narrativamente il territorio amministrato dal Governatore si trova in una qualche situazione di Emergenza. In un tale caso è possibile utilizzare questa Azione per tentare di fronteggiarla, secondo tempi e modi da concordare con il GA.

Questa Azione di Governo è Cumulabile, ovvero può essere sostenuta da PG appartenenti a quel Territorio.

Decreto

Costo: 1 PI

~~Il Governatore di un territorio promulga una semplice ordinanza che ha valore di legge, specificandone la durata (massimo 1 anno). Queste ordinanze possono riguardare la messa al bando di uno specifico Bene, una pratica religiosa o un'Arte, o viceversa possono essere atte ad incentivare un determinato tipo di attività, oppure ancora possono modificare la gravità di un crimine, da minore, a grave, a massimo.~~

~~Questa Azione può essere scelta due volte, per promulgare due ordinanze separate.~~

Nota: ~~questa Azione di Governo deve essere segnalata sul relativo Forum Territoriale (se attivo) con un post IG.~~

Politica Economica

Costo: 1 PI

~~Il Governatore di un territorio si mette al lavoro per operare cambiamenti all'economia del proprio territorio: abbassare o alzare la pressione fiscale, su un determinato Bene, attività o categoria sociale, finanziare opere pubbliche, assegnare priorità a specifici tipi di importazioni o esportazioni.~~

Rispondere alle Udienze

Costo: 1 PI

Il Governatore di un territorio dedica il proprio tempo ad ascoltare le richieste, le lamentele o le proposte dei propri sottoposti, prendendo decisioni ed emettendo giudizi e sentenze a chi li richiede. Questo avverrà entro l'Evento successivo, secondo le dinamiche e i tempi indicati dal GA.

Azione Diplomatica

Costo: 1 PI

Il Governatore può impegnarsi a tessere buoni rapporti con i territori confinanti con quello da lui amministrato. Dovrà contattare il GA ed illustrare il tipo di interazione che intende avere con il PNG reggente di un territorio confinante con il proprio. Questa interazione avverrà entro l'Evento successivo, secondo le dinamiche e i tempi indicati dal GA.

Azione Militare

Costo: 1 PI

Il Governatore può imporre una politica militare alle forze del proprio territorio, facendo sì che i corpi militari si concentrino a svolgere compiti specifici. A titolo di esempio, alcuni di questi compiti comprendono:

- Addestramento (aumentare le routine di esercitazioni che i soldati e i corpi di guardia svolgono quotidianamente, per migliorarne le prestazioni e la capacità reattiva)
- Arruolamento (aumentare gli sforzi di sergenti e ufficiali verso la ricreazione di persone idonee a prendere servizio attivo, per rinforzare l'esercito in cambio di un maggiore costo di mantenimento)
- Polizia (schierare parte dell'esercito a pattugliare le città del territorio, un'efficace risposta al crimine in cambio di una diminuita prestazione dell'esercito durante eventi di natura bellica)
- Schieramento al confine (azione ritenuta ostile da parte del territorio sul cui confine viene schierato l'esercito, può venire considerata il primo passo verso un conflitto aperto)

Invio di aiuti (inviare truppe a sostenere le azioni militari di un alleato confinante, diminuendo la capacità del proprio esercito ma ottenendo un grande miglioramento nei rapporti diplomatici)

Gestione della Baronìa

Risorse

Ogni territorio a un numero variabile di risorse (che dipendono, anche, dalla ricchezza del territorio) che possono essere sfruttate dal governatore e dalla popolazione del territorio. Alcune delle risorse risultano "già sfruttate" e presenti in bilancio in quanto le baronie erano già abitate prima che i personaggi prendessero le redini del comando del territorio.

Le risorse possono essere:

-**Reagenti**: racchiudono molti dei reagenti comuni sfruttabili tramite allevamenti/piantagioni/miniere. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento/piantagione. A scelta del governatore, possono generare un numero fisso di reagenti al posto di moneta sonante.

-**Materiale Speciale**: racchiudono tutti i materiali usabili per la forgia e la creazione di armi e armature speciali. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento. A scelta del governatore, possono generare un numero fisso di lingotti al posto di moneta sonante.

-**Materiale da Costruzione**: racchiudono tutti i materiali usabili per la costruzione di alcuni edifici (vedere sotto). Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento/piantagione. A scelta del governatore, possono generare materiali adeguati alla costruzione di edifici.

-**Merce Pregiata**: racchiudono le merci che esulano i primi tre gruppi e sono un'ottima merce di scambio. Una volta sfruttate possono dare un quantitativo di monete di rame a seconda della grandezza del giacimento/piantagione.

-**Extra**: racchiudono tutte le risorse che non generano introiti o che non sono effettivi beni materiali. es: Snodi ritualistici che possono essere tramutati in circoli rituali tramite cerchi di Azul-Krunk.

Attenzione: una delle risorse Extra è chiamata "Campi&Pascoli&Zone Pesca". Essa indica se un territorio ha abbastanza fonti di cibo per sopravvivere autonomamente, se può generare surplus (quindi introiti) oppure se deve importare viveri (malus al bilancio). Questa risorsa impatta direttamente sulle scorte e sulla felicità di un territorio.

Costruzioni

Un governatore può costruire vari edifici nel suo territorio per migliorare la situazione della popolazione. Ogni edificio impatta diversamente sull'economia e sui parametri del territorio.

Ogni edificio ha un costo (in PI, risorse, monete, ecc.), ha un livello (che ne indica la complessità) e potrebbe avere un altro edificio come requisito.

Esistono quattro tipologie di edificio:

-**Mercantile**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente sulla Prosperità del Territorio e sul commercio del Regno. Sono inclusi gli edifici che sfruttano le Risorse.

-**Militare**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente su Sicurezza ed Esercito. In seconda battuta impattano anche sulla forza dell'esercito del Regno di appartenenza

-**Sociale**: tutte le costruzioni che impattano maggiormente su Cultura e Felicità.

-**Extra**: le costruzioni particolari che possono o non possono avere un impatto sui parametri di un Territorio. Esempio: i Circoli Rituali o le sedi di Ambasciata.

Attualmente le costruzioni fattibili sono:

-NOME (Livello) [Costo] {Requisito}: Descrizione

Mercantili

-PORTO (lvl 1) [1 PI]: Un molo dedicato al carico e allo scarico di un paio di navi per volta

-GRANDE PORTO (lvl 2) [2 PI] {Porto}: svariati moli coordinati con alcuni magazzini per la gestione di un buon afflusso di traffico navale

-PORTO SPECIALIZZATO (lvl 3) [3 PI] {Grande Porto}: un Grande Porto attrezzato al commercio e allo stoccaggio di un particolare tipo di merce

-FARO (lvl 1) [1 PI]: Alta costruzione con un fuoco di segnalazione utile alle navi per evitare gli scogli o la costa durante i momenti di poca visibilità

-GRANDE FARO (lvl 2) [1 PI] {Faro}: Complessa ed enorme costruzione con un sistema di specchi e fuochi per segnalare in largo anticipo alle navi la presenza della costa e degli scogli.

-MERCATO (lvl 1) [1 PI] [1 PI]: semplice piazza dove i mercanti possono piazzare le proprie bancarelle temporanee per scambiare e vendere le proprie merci ai cittadini

-MERCATO APERTO (lvl 2) [2 PI] {Mercato}: grande piazza con alcune strutture fisse dove i mercanti possono scambiare e vendere le proprie merci ai cittadini

-BAZAR (lvl 3) [3 PI] {Mercato Aperto}: complessa costruzione composta di vari negozi al centro di una piazza dove i mercanti possono piazzare bancarelle per vendere e scambiare merci.

-MIGLIORAMENTO FLUVIALE (lvl 1) [1 PI]: Lavori di consolidamento dei tratti fluviali per renderli navigabili da chiatte spesso trainate da animali da soma

-VIA MERCANTILE FLUVIALE (lvl 2) [2 PI] {Miglioramento Fluviale}: Ampliamento e consolidamento dei percorsi fluviali in modo da renderli navigabili da piccole navi mercantili

-MIGLIORAMENTO STRADALE (lvl 1) [1 PI]: Miglioramento delle reti stradali per permettere ai viaggiatori di percorrere più facilmente il territorio

-VIA MERCANTILE (lvl 2) [2 PI] {Miglioramento Stradale}: Miglioramento generale della viabilità terrestre nel territorio. Creazione di stazioni di sosta per le carovane mercantili

-MINIERA (lvl 1) [1 PI]: Miniera per lo sfruttamento di Vene e Giacimenti

-ALLEVAMENTO (lvl 1) [1 PI]: Allevamento per lo sfruttamento di bestiame e animali da reagenti

-PIANTAGIONE (lvl 1) [1 PI]: Piantagione per lo sfruttamento di distese boschive e di reagenti

Militari

-CASERMA (lvl 1) [1 PI]: Piccolo edificio usato dalla milizia cittadina

-ACCADEMIA MILITARE (lvl 2) [2 PI] {Caserma}: Edificio di media grandezza usato per coordinare e addestrare al meglio la milizia.

-ACCADEMIA MILITARE SPECIALIZZATA (lvl 3) [3 PI] {Accademia Militare}: Accademia Militare con edifici atti all'addestramento di truppe specializzate in un tipo di combattimento

-PORTO MILITARE (lvl 1) [1 PI]: un molo dedicato all'attracco di un paio di navi militari

-ARSENALE (lvl 2) [2 PI] {Porto Militare}: alcuni moli dedicati all'attracco di navi militari coadiuvati da macchinari usati per riparare le navi danneggiate

-BACINO DI CARENAGGIO (lvl 3) [3 PI] {Arsenale}: Edificio usato per la costruzione e il varo di nuove navi militari e non

-FORTIFICAZIONE CITTADINA (lvl 1) [1 PI]: Semplici mura non calpestabili che circondano la città con torrette di guardia.

-FORTIFICAZIONE CITTADINA MIGLIORATA (lvl 2) [2 PI] {Fortificazione Cittadina}: Doppie mura calpestabili rinforzate che circondano la città con Torri a guardia della stessa.

-FORTIFICAZIONI MARITTIME (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo la costa

-FORTIFICAZIONI MARITTIME MIGLIORATE (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Marittime}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo la costa

-FORTIFICAZIONI MERIDIONALI (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine sud

-FORTIFICAZIONI MERIDIONALI MIGLIORATE (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Meridionali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine sud

-FORTIFICAZIONI OCCIDENTALI (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine ovest

-FORTIFICAZIONI OCCIDENTALI MIGLIORATE (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Occidentali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine ovest

-FORTIFICAZIONI ORIENTALI (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine est

-FORTIFICAZIONI ORIENTALI MIGLIORATE (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Orientali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine est

-FORTIFICAZIONI SETTENTRIONALI (lvl 1) [1 PI]: Semplici torri di guardia poste lungo il confine nord

-FORTIFICAZIONI SETTENTRIONALI MIGLIORATE (lvl 2) [2 PI] {Fortificazioni Settentrionali}: piccole fortezze inframmezzate da torri di guardia poste lungo il confine nord

Sociali

-TEATRO (lvl 1) [1 PI]: Piccolo edificio usato per piccole opere teatrali

-ANFITEATRO (lvl 2) [2 PI] {Teatro}: Grande edificio usato per opere teatrali e spettacoli vari

-ARENA (lvl 3) [3 PI] {Anfiteatro}: Complesso e imponente edificio usato per spettacoli di varia natura (alcuni anche cruenti a seconda del volere del governatore)

-ACQUEDOTTO (lvl 1) [1 PI]: Struttura in pietra per la distribuzione dell'acqua

-FONTANE (lvl 2) [2 PI] {Acquedotto}: Varie strutture in pietra che adornano le città del territorio e forniscono acqua ai cittadini

-TERME (lvl 3) [3 PI] {Fontane}: Edifici in pietra che distribuiscono acqua e migliorano la felicità e il livello di salute della popolazione

-BIBLIOTECA (lvl 1) [1 PI]: Edificio contenente vari tomi di cultura generale

-GRANDE BIBLIOTECA (lvl 2) [2 PI] {Biblioteca}: Grande edificio contenente varie stanze divise per argomenti. Sono presenti un gran numero di testi che trattano le più disparate conoscenze

-BIBLIOTECA SPECIALIZZATA (lvl 3) [3 PI] {Grande Biblioteca}: Grande Biblioteca con un'alta specializzata in tomi di un argomento specifico. Talvolta è possibile trovare testi rari di quella particolare branca

-CARCERE (lvl 1) [1 PI]: Edificio usato per rinchiodere i criminali

- PENITENZIARIO (lvl 2) [2 PI] {Carcere}: Complesso edificio usato per rinchiudere e cercare di riabilitare un gran numero di criminali
- CASA DEL GOVERNATORE (lvl 1) [1 PI]: Modesta casa signorile usata dal governatore
- VILLA DEL GOVERNATORE (lvl 2) [2 PI] {Casa del Governatore}: Sfarzosa villa usata dal governatore per mostrare la prosperità del Territorio
- PALAZZO DEL GOVERNATORE (lvl 3) [3 PI] {Villa del Governatore}: Favoloso palazzo usato dal governatore per ostentare l'opulenza del suo Territorio e il suo potere
- GIARDINI (lvl 1) [1 PI]: Area di verde ben tenuta dove i cittadini possono rilassarsi
- GIARDINI LUSSUREGGIANTI (lvl 2) [2 PI] {Giardini}: Lussureggiante area di verde contenente esemplari particolari di flora dove i cittadini possono rilassarsi e contemplare la bellezza della natura
- GRANAI (lvl 1) [1 PI]: edifici adibiti al contenimento delle scorte
- GRANDI GRANAI (lvl 2) [2 PI] {Granai}: grandi edifici adibiti al contenimento di scorte di viveri bastanti per sopravvivere indenni a una carestia
- CLINICA (lvl 1) [1 PI]: piccolo edificio dove i cittadini vengono curati dai piccolo malanni
- OSPEDALE (lvl 2) [2 PI] {Clinica}: complesso edificio che può curare un buon numero di cittadini anche da malanni più gravi
- OPERA ARTISTICA (lvl 1) [1 PI]: Statua/quadro/altro che abbellisce le strade della capitale del Territorio
- SCUOLA ALCHEMICA (lvl 1) [1 PI]: Edificio per lo studio e l'addestramento di alchimisti
- ACCADEMIA ALCHEMICA (lvl 2) [2 PI] {Scuola Alchemica}: Grande edificio l'addestramento di alchimisti esperti. All'interno praticano esperimenti e studiano nuovi modi di manipolare i reagenti alchemici
- ACCADEMIA ALCHEMICA SPECIALIZZATA (lvl 3) [3 PI] {Accademia Alchemica}: Accademia alchemica con un'ala specializzata nello studio e nella preparazione di specifici composti alchemici
- SEDE DI GILDA (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito a sede di una delle gilde elaviane (attualmente divise per regno)
- SEDE MAGGIORE (lvl 2) [2 PI] {Sede di Gilda}: Grande edificio adibito a Sede Maggiore di una delle gilde elaviane (attualmente divise per regno)
- SEDE CENTRALE (lvl 3) [3 PI, Azioni IG] {Sede Maggiore}: Complesso edificio adibito a Sede Centrale di una delle gilde elaviane (riguardante l'intera penisola)
- TAVERNA (lvl 1) [1 PI]: Luogo di svago per i cittadini e i forestieri
- LOCANDA (lvl 2) [2 PI] {Taverna}: Luogo di svago e di riposo per i cittadini e i forestieri
- LOCANDA LUSSUOSA (lvl 3) [3 PI] {Locanda}: Luogo di svago e di riposo per i cittadini e i forestieri, anche di alto lignaggio
- BORDELLO (lvl 1) [1 PI]: Luogo di "svago" per i cittadini e i forestieri
- CASA DI PIACERE (lvl 2) [2 PI] {Bordello}: Luogo dove poter soddisfare ogni capriccio per il giusto prezzo
- TRIBUNALE (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito ai processi
- PATIBOLO (lvl 2) [2 PI] {Tribunale}: Edificio adibito ai processi con annesso patibolo per le pene capitali
- TEMPIO (lvl 1) [1 PI]: Semplice luogo di culto presieduto da un sacerdote della divinità

-GRANDE TEMPIO (lvl 2) [2 PI] {Tempio}: Imponente luogo di culto presieduto da un'alta carica della divinità e da svariati sacerdoti minori

-TEMPIO CENTRALE (lvl 3) [3 PI] {Grande Tempio}: Sede centrale del culto della divinità nella penisola elaviana

-SCUOLA (lvl 1) [1 PI]: Edificio adibito all'insegnamento base (leggere, scrivere, far di conto)

-LICEO (lvl 2) [2 PI] {Scuola}: Edificio adibito all'insegnamento più accademico (Storia, lingue, matematica complessa, scienze varie)

-UNIVERSITÀ (lvl 3) [3 PI] {Liceo}: Edificio, spesso guidato da sacerdoti di Galtea, adibito all'insegnamento accademico più complesso

Extra

-SEDE DI AMBASCIATA (lvl 1) [1 PI, Azioni IG]

-CIRCOLO RITUALE - PASSAGGIO (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]

-CIRCOLO RITUALE - PICCOLO (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]

-CIRCOLO RITUALE - GRANDE (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]

-CIRCOLO RITUALE - PROFONDO (lvl 1) [1 PI, Azul-Krunk]

Bilancio

Addendi e Sottraendi del territorio. Definisce quanto il governatore guadagna se sfrutta le risorse dello stesso. Ricordate che se un territorio viene sfruttato in continuazione le risorse tendono a diminuire e la gente a non prenderla bene.

Storico

Storico delle azioni compiute sul territorio.

CHANGE LOG

Versione 4.0 2021

Tutte le modifiche dalla precedente versione sono evidenziate in **Giallo**

Le sezioni della precedente versione eliminate sono ~~barrate~~

FAIR PLAY E REGOLAMENTO GENERALE

- specificato che un PG/PNG in sanguinamento può ancora essere bersaglio di chiamate
- specificato che se si sta subendo un effetto, non si possono spendere PE o PS
- specificato che non è possibile lanciare sortilegi con un'armatura e che i bonus non si perdono se ne indossa una
- chiarito che per resistere ad un DOMINATION serve un'abilità specifica e non bastano abilità che permettono di resistere in base al rank
- chiarito funzionamento della chiamata DISPEL
- specificata interazione fra resistenza e descrittori
- specificato che resistere ad una natura permette di resistere all'intera chiamata. Chiarita efficacia di RD senza natura tranne ARTIFACT e VOID
- chiarito che per resistere a chiamate ad effetto istantanee servono abilità specifiche
- specificato che dopo il Time Out si possono usare abilità solo in presenza di un Narratore
- specificato che le chiamate con danno VOID non sono mai riducibili/evitabili se non con abilità specifiche
- specificata lunghezza minima per le armi lunghe
- chiarito tempo di ricarica per le armi da fuoco
- chiarita efficacia delle armature simulate
- specificato funzionamento di invisibilità 5
- specificato che bonus provenienti da fonti diverse non sono cumulabili salvo diversamente specificato. Chiarito ordine di priorità delle abilità
- modificato il TAG Cariche: adesso è attivo sul giocatore e non più sugli oggetti
- Aggiunto il TAG Forgia, che ha durata Evento

ARMATURE

- Armatura Impenetrabile 1 e 2 possono essere usate sui THROUGH indipendentemente dalla natura associata

DESTREZZA

- specificato che Schivare permette di evitare il danno con natura VOID

MENTE

-aggiornato funzionamento di tutte le abilità di conoscenza

BARDO - CANTORE

-aggiornato funzionamento Conoscenze Bardiche

GUARITORE – CERUSICO

Inserito tempo di applicazione dei sacchetti curativi (5 secondi)

MAGO - GENERICO

-aggiornato funzionamento Conoscenze Arcane

-specificato che con il Sigillo si possono spendere max 10 PE

MAGO - ACQUA

- eliminata Brina e sostituita con Sigillo di ghiaccio

-Protezione dagli strali su altri portata a intervallo

MAGO - ARIA

- protezione dagli strali su altri portato a intervallo

MAGO - BUIO

- cambiato costo MASS KEEP FEAR in sigillo maledetto a 10 PE

MAGO - FUOCO

- protezione dalle ustioni su altri portato a intervallo

- cambiato costo ZERO BURN in sigillo esplosivo a 10 PE

MAGO - LUCE

- Modificato il testo di Distorsione per spiegarne l'effetto

SACERDOTE - GENERICO

-aggiornato funzionamento Conoscenza Iconografia

-specificato che con il Sigillo si possono spendere max 10 PE

SACERDOTI - ALENORE

- Sostituito il concetto di Spirito con Spirito Disincarnato

SACERDOTI - IDERAN

- Veleno del Drago Marino portato a Cariche

SACERDOTI - KENTHAR

- Sostituito il concetto di Spirito con Spirito Disincarnato

SACERDOTI - RALEOS

- Sostituito il concetto di Spirito con Spirito Disincarnato

FORGIA

- Cambiato il tag delle abilità da Attivo a Forgia
- Eliminata l'impossibilità di alcune abilità di sommare più cariche
- Chiarito testo di Placcatura Elementale Armi e Armature
- Cambiato il costo di svariate abilità, rimuovendo il costo in PE per le abilità con costo in reagenti e costo inferiore ad 1 PS. Rimosso costo in PE per abilità che costano più di 1 PS
- specificato che Forgia Armature: Fortezza permette di bloccare un FATAL mondano

ALCHIMIA

- specificato tempo necessario per fare ogni pozione, modificato effetto di conoscere e manipolare composti
- eliminata l'abilità Miscelare Effetti
- modificati prerequisiti Creare Veleni
- eliminati prerequisiti utilizzo unguenti e bombe
- modificata possibilità di creare alcune bombe/unguenti/pozioni in maniera alternativa

INGEGNERIA

- Modificate le Meraviglie, aggiungendo Meraviglie Energetiche
- Inserito concetto di Livelli Ingegno
- modificati proiettili
- Modificato costi abilità

RITUALISMO

- specificato che il sigillo rituale cade se si viene colpiti da una chiamata TELEPORT o DISPEL
- chiarito effetto Rituale Divino di Galtea
- corretto refuso costo incanta luogo

ABILITA' TERRITORIALI, RAZZIALI E RAZZE POTENTI

- specificato meglio funzionamento abilità razziale elfi

- specificato che le cure degli zestroji non possono essere amplificate da keep e repeat
- specificato che Elettrocuzione può essere fatto ogni 3 secondi tramite un'arma

REAGENTI

- Aggiunto Sale Nero
- Modificata Fede legata a Pelle di Vipera

SPECIALIZZAZIONI

- Bastione: Armatura adamantina passa al secondo step al posto di scudo del Grifone Perfetto. Il costo diventa 4 PE
- Berserker: Eliminata ira suprema
- Spadaccino: Eliminato rodomonte perfetto. Modificata Triplice Stoccata (colpi per tutto l'intervallo)
- Eliminata Via del Distruttore
- Furfante e Furtivo: Fuse le due liste, eliminati Passaggio Indiscreto, Scassinatore Mistico, Morte Apparente
- Ridotto il costo di colpo mortale superiore a 4 PE
- Modificato via del ritualista divino
- Modificato Salto d'ombra, specificata partenza e arrivo
- Perforare le ombre: costo abbassato a 1 PE in più
- Eliminata via del bardo da battaglia
- Verme mentale fa THROUGH ZERO
- Via dell'occhio degli dei: Cambiato il prerequisito primo step in Benedire L'acqua
- Unificate le due vie della forgia
- Modificato primo step via dell'ingegnere
- Via dell'omnielementalista eliminata
- modificato prerequisito di Modificare Composto (Via del Miscelatore) da Miscelare Effetti a Conoscere e Manipolare Composti
- Via dell'inquisitore: al secondo step specificato che è possibile riflettere massimo un danno con moltiplicatore ZERO, al terzo step specificato che se il sacerdote è uno dei bersagli del rituale la protezione a RD3 si applica solo su di lui

PUNTI INFRAEVENTO

- eliminate citazioni "supporto al governatore"
- specificato che il PI missione può essere speso unicamente da giocatori iscritti all'evento
- cambiato il nome di Gestione del territorio in Sfruttamento delle concessioni
- Aggiunta lista costruzioni possibili
- fatte convergere varie possibilità di gestione delle baronie in Azione di Stato

Credits

Gruppo Regolamento (GR)

Daniele Lazzarini

Gabriele Macucci

Raffaele Palomba

Mauro Pesenti

Aiuto del Gruppo Regolamento (AdGR)

Gabriele Bianchi

Supervisor

Marco Andrea Federico Lofoco

Alessandro Bruno

Impaginazione

Alessandro Bruno