

LE LANDE DI BAHARAT

REGOLAMENTO v1.2

14 Maggio 2018

REGOLAMENTO DI GIOCO

PREMESSA

Regole di comportamento

I giocatori sono tenuti a **non** commettere volontariamente atti contrari al regolamento.

Sono tenuti a rispettare in qualsiasi momento gli altri giocatori e lo Staff.

Sono tenuti ad accettare qualsiasi decisione dello Staff.

Sono tenuti a rispettare la natura e preservare l'ambiente dell'area di gioco.

Sono tenuti ad utilizzare l'area di gioco secondo le norme predisposte dallo Staff ad ogni evento.

Sono tenuti a segnalare allo Staff eventuali irregolarità nello svolgimento del gioco.

Sono tenuti ad impegnarsi secondo "sportività e spirito del gioco".

Lo staff si riserva di correggere in ogni momento e come riterrà opportuno chi non si comporterà correttamente.

MECCANICHE DI GIOCO

Innanzitutto, chi sono i Master?

Sono i membri dello Staff, coloro che organizzano gli eventi, scrivono le trame, arbitrano il gioco, chiariscono i dubbi sul regolamento, e lo fanno rispettare: controllano l'onestà dei giocatori e gestiscono le situazioni "difficili".

Possono andare apparentemente oltre il regolamento per motivi arbitrari o della gestione, ma in ogni caso, come nella migliore tradizione di GDR da tavolo, la loro parola **non deve mai essere messa in discussione**.

Tutto lo Staff s'impegna a rispettare i giocatori e il gioco come bene comune; vi ricordiamo che ogni decisione presa, quindi anche quelle apparentemente inutili o sconvenienti, è volta al bene del gioco stesso che richiede un clima di serenità e impegno da parte di tutti.

I membri dello Staff interpretano soltanto Personaggi Non Giocanti (PNG) funzionali alla conduzione della campagna. I Master che non interpretano PNG saranno riconoscibili dalla tabarda bianca.

Segreteria e arbitri

Ricordando che in qualsiasi momento potete rivolgervi ad un membro dello Staff o in segreteria per dubbi, perplessità o altro, elenchiamo le occasioni in cui è **necessario** farlo:

Ritirare la busta del PG ed eventuali oggetti di gioco;

Far controllare il proprio equipaggiamento;

Creare un nuovo PG durante un evento;

Segnalare la morte definitiva del proprio PG e riconsegnarne il Cartellino;

Convertire Ingredienti e componenti in altro (per preparati, oggetti di valore o oggetti magici);

Dichiarare l'intenzione di compiere un rituale.

Chiamate speciali e di soccorso

Le **chiamate speciali** sono effettuabili **esclusivamente** dai membri dello Staff e sono:

“In Gioco”: quando lo staff utilizza questa chiamata si entra ufficialmente in gioco.

“Fuori Gioco”: quando lo staff utilizza questa chiamata si esce ufficialmente dal gioco.

“Gioco Fermo”: quando lo staff utilizza questa chiamata, tutti i presenti nell'area di gioco sono tenuti a fermarsi all'istante sul posto e qualsiasi azione viene interrotta.

Le chiamate di soccorso sono effettuabili da tutti e sono:

“Uomo a terra”: Indica la presenza di un ferito sul campo di gioco; per quanto questa chiamata non fermi ufficialmente il gioco essa richiama tutti i presenti ad usare il buon senso ed allontanarsi celermente dal ferito, interrompendo qualsiasi azione potenzialmente pericolosa quali combattimenti e simili.

Gestualità utilizzata:

“Non sono qui”: viene utilizzata alzando tre dita al cielo da un membro dello staff o da chiunque altro, previa indicazioni dello staff. Questa gestualità indica che la persona che ne fa uso non è presente nell'Area di Gioco e non deve quindi essere presa in considerazione dai giocatori.

“Sono uno spirito”: viene utilizzata incrociando le braccia al petto. Questa gestualità indica che il PG o il PNG che ne fa uso è uno spirito. Esiste una specifica abilità per vedere gli spiriti (che è, appunto, “Vedere gli Spiriti”) tutti coloro che non sono in grado di vedere gli spiriti non devono prendere in considerazione la persona che utilizza tale gesto.

“Sono Nascosto”: viene utilizzata alzando il pugno chiuso al cielo. Tale gesto è fattibile grazie all'abilità “Nascondersi”:

referirsi alla descrizione di tale abilità per i dettagli.

In Gioco, Fuori Gioco, Fuori Gioco Attivo, Aree di gioco (quando e dove)

Durante un evento si è in gioco dal momento in cui i Master utilizzano la chiamata “In Gioco” fino a quando non dichiarano la chiamata “Fuori Gioco” (di norma seguendo gli orari di massima indicati nel programma dell'evento). Durante questo periodo i PG sono sempre considerati in gioco, non è permessa nessuna eccezione a questa regola, salvo precise indicazioni di un Master.

La chiamata “Fuori Gioco Attivo” indica di norma la sospensione dell'Evento per la notte; a seguito di questa chiamata non sarà più possibile nuocere in alcun modo ai PG né fare richieste di qualsiasi tipo allo Staff che non riguardino chiarimenti su meccaniche di gioco o logistiche. I giocatori, qualora lo desiderino e nei limiti del buonsenso e nel rispetto di chi vuole riposare, possono continuare ad interpretare il proprio PG per completare giocate recitative intraprese durante la giornata.

Ci sono comunque delle aree in cui un PG è considerato sempre Fuori Gioco, e sono le stanze da letto, i bagni, la segreteria, e ogni altro luogo espressamente segnalato dallo Staff. E' considerato atteggiamento antisportivo ricorrere ad aree Fuori Gioco per salvare le sorti del proprio PG.

A nessun personaggio è consentito uscire dal gioco o abbandonare l'Area di Gioco durante l'evento prima del Fuori Gioco. Questo significa che se il vostro personaggio volesse rendersi irreperibile, dovrà nascondersi all'interno dell'area di Gioco per la residua durata dell'evento.

Mostri e PNG

Alcuni mostri e PNG possono avere particolari abilità che esulano dal regolamento stesso, come ad esempio la capacità di subire in maniera ridotta certi tipi di effetti o di eseguire determinate chiamate senza dover pronunciare un incantesimo.

Abbreviazioni usate

Nel manuale si fa uso ricorrente delle seguenti abbreviazioni:

PG = Personaggio giocante

PNG = Personaggio non giocante (comparsa interpretata da un membro dello Staff)

PX = Punti esperienza

IG = in gioco

FG = fuori gioco

PF = punti ferita

PA = punti armatura

PS = punti struttura

CAPITOLO 1:

NORME PER L'UTILIZZO DI ARMI, ARMATURE E COSTUMI

All'inizio di ogni sessione le armi e le armature da utilizzare nel gioco devono essere sottoposte ad un controllo da parte dei membri dello Staff per verificarne la sicurezza.

Tutti i giocatori sono quindi invitati a far controllare il proprio equipaggiamento di gioco e accettare l'esito del controllo.

Tutte le armi e tutte le armature devono essere sicure e al contempo accettabili esteticamente, in modo da apparire verosimili ma soprattutto conformi alle norme che regolamentano le armi. Si precisa, inoltre, che è vietato colpire di punta con qualsiasi arma.

Archi e balestre

Archi e balestre non possono superare le 30 libbre di potenza e devono essere integri e in buono stato. Le frecce o i dardi da balestra devono avere le aste in legno, le alette in buone condizioni e la punta imbottita. E' buona norma segnare le proprie frecce con un simbolo di riconoscimento per distinguerle e recuperarle dopo un combattimento.

Armature

Tutte le armature devono essere verosimili alla classe di armatura cui appartengono.

Non devono contenere parti esposte pericolose come punte o parti metalliche taglienti, particolarmente ruvide, o non smerigliate. Tutti gli inserti metallici devono avere bordi ribattuti o coperti.

Per ottenere i vantaggi che un'armatura comporta, essa deve coprire una porzione ragionevole della Locazione in cui è posta quantificabile con almeno il 50% della stessa.

Scudi e buckler

Tutti gli scudi devono essere sicuri ed esteticamente accettabili. Anche in questo caso la valutazione dello Staff in merito alla sicurezza è insindacabile. Non possono MAI essere utilizzati per colpire in nessun modo gli altri giocatori. Non possono avere parti sporgenti rigide (punte o simili) o spigoli duri.

Buone norme per il costume di gioco

Si sconsiglia caldamente la presenza di elementi anacronistici in vista, quali orologi, marchi d'abbigliamento e scritte. Si consideri quale ambito cronologico da usare quale riferimento per eventuali modelli i secoli del medioevo e del primo rinascimento, con licenze sulle ambientazioni fantasy classiche. E' ammesso l'utilizzo di materiali non cronologicamente compatibili, purché risultino non disdicevoli o troppo facilmente identificabili come tali ad una analisi estetica.

CAPITOLO 2:

REGOLE PER IL COMBATTIMENTO

2.1 Norme introduttive al combattimento

Il combattimento è una parte fondamentale del gioco al pari della magia o delle abilità di conoscenza, ma a differenza di esse coinvolge l'aspetto fisico del gioco di ruolo dal vivo, è doveroso quindi ricordare e osservare alcune semplici norme prima di accingersi ad impugnare un'arma:

Il combattimento nel GRV non è un'occasione per dimostrare la propria forza o per sfogarsi, ma è interpretazione e abilità. I colpi non devono essere portati con eccessiva foga, e in ogni caso si deve essere ragionevoli nei propri attacchi e guardare e valutare sempre chi si ha di fronte.

- Non è mai tollerato il contatto fisico, se non nella misura in cui è inevitabile e comunque inoffensivo e accettato dall'altro giocatore (es. mano sulla spalla mentre si trasporta un ferito, o simili).
- È proibito caricare fisicamente l'avversario con armi o scudi, colpire in affondo o bloccare con la forza l'arma altrui in modo da neutralizzare l'avversario.
- Il sistema di combattimento si basa sulle **dichiarazioni** che accompagnano ogni colpo inflitto.
- Le dichiarazioni d'attacco sono formate dal tipo di Danno + eventuali Poteri Speciali.
- Se per qualche motivo un PG è immune ad un particolare "Danno" allora sarà anche immune a tutti i "Poteri speciali".
- Se per qualche motivo un PG è immune ad un particolare "Potere Speciale" allora sarà immune all'effetto provocato da tale potere, ma subirà gli effetti del "Danno" o di eventuali altri "Poteri speciali" ad esso associato. (ES: Dorian possiede un medaglione che lo rende immune al Potere Speciale "Dolore", viene colpito alla schiena da un mostro con un pugnale incantato che dichiara "Doppio Dolore". Dorian dichiara "No Effetto Dolore", subisce solo gli effetti del Danno e del Potere Speciale "Doppio"; il suo corpetto di cuoio borchiato è da buttare, ma lui si salva e decide di cambiare aria a gran velocità).
- Ognuno è responsabile delle proprie azioni, così come delle proprie armi, ed è tenuto a far controllare l'idoneità del proprio equipaggiamento allo staff all'inizio di ogni evento.
- Il conteggio dei Danni subiti (così come le dichiarazioni di attacco) è lasciato all'onestà del singolo giocatore. Ogni colpo inflitto e ogni ferita subita devono essere recitati in modo da rendere il combattimento epico e verosimile.
- Tutti i colpi devono essere caricati ragionevolmente secondo la dimensione e il tipo dell'arma; lo sgradevole fenomeno del tapping, o colpo a ripetizione è da evitare.

2.2 Regole per il "combattimento" a mani nude

È possibile simulare una rissa tra PG solo ed esclusivamente quando non sono coinvolte le armi da mischia.

Tenete ben presente che qualora scatti una "rissa" i PG non subiscono realmente i colpi (non viene modificato in nessun modo lo stato di salute dei PG) e ciò che succede è pura interpretazione ed è con tale spirito che va vissuta. Per simulare i colpi basta dichiarare "Calcio", "Pugno", "Schiaffo" e simili, stando sempre BEN attenti ad evitare il reale contatto fisico. Chi riceve un colpo è tenuto a simularne l'effetto.

È possibile che un giocatore decida di rendere la rissa o il litigio in modo più fisico (MAI colpendo realmente): verranno introdotte delle parole chiave che fungano da codice in gioco e che facciano capire al vostro avversario quanto siete disposti a simulare.

I personaggi dotati dell'abilità "Addestramento Fisico" possono aggiungere il descrittore "Forte" ai loro colpi a mani nude ("Calcio Forte", "Pugno Forte" eccetera): un personaggio che dichiara colpi "Forti" è in vantaggio rispetto all'avversario che dichiara colpi "normali" durante la rissa.

Il risultato finale del combattimento a mani nude viene determinato di comune accordo tra i partecipanti, tenendo in considerazione le linee guida sopra riportate.

2.3 Emorragia, Coma e morte del PG

Quando un PG raggiunge i 0 PF ad un arto, il giocatore deve recitare che l'arto non sia più utilizzabile: qualora si tratti di una gamba dovrà zoppicare, se si tratta di un braccio dovrà lasciarlo inerte lungo il fianco senza poterlo utilizzare. Se un arto a 0 PF, nello stato di emorragia, non viene bendato né curato nell'arco di 5 minuti, allora il torso del personaggio andrà direttamente a 0 PF determinando il coma.

Quando un PG raggiunge i 0 PF al torso cade in coma per cinque minuti, durante i quali il PG è incosciente e non può in alcun modo spostarsi, interagire con altri PG o semplicemente richiamarne l'attenzione; nell'arco dei cinque minuti può essere curato, stabilizzato temporaneamente, o trasportato altrove per ricevere l'aiuto adeguato. Allo scadere dei cinque minuti di coma il PG muore e deve rimanere per altri 5 minuti come cadavere, al termine dei quali, utilizzando il gesto "Non sono qui", si recherà in Segreteria per consegnare la scheda ed i suoi averi.

E' consigliabile avere già un'idea sul background del nuovo personaggio per un migliore inserimento nel gioco da parte dei master.

2.4 Amnesia

Un PG che è stato stordito non conserva il ricordo di ciò che è avvenuto nei cinque minuti antecedenti allo stordimento (Vedere Potere Speciale "Stordisci").

Un PG che ha subito la chiamata "Oblio" non conserva il ricordo di ciò che è avvenuto nell'ora antecedente (Vedere chiamata "Oblio").

2.5 Recupero e riparazione

Al termine della giornata di gioco, successivamente alla chiamata "Fuori gioco", i PG feriti recupereranno i propri PF al massimo in ogni Locazione.

Al termine di un combattimento, passati cinque minuti di quiete i PA torneranno al massimo in ogni Locazione, a meno che non abbia subito la chiamata "Crash", nel qual caso servirà un PG o PNG che le ripari mediante apposita abilità. Armi e Oggetti colpiti dal "Potere Speciale" "Rotto" vengono neutralizzate e rese inutilizzabili, a meno che non vengano riparate da un PG o PNG mediante apposita abilità, ma non verranno mai realmente distrutte!

2.6 Punti Struttura (PS)

Alcune strutture di gioco possono essere distrutte e/o ricostruite dai giocatori; solitamente le strutture con le quali è possibile interagire avranno un "cartellino indizio" consultabile tramite l'abilità di conoscenza "Ingegneria". Alcuni "Poteri Speciali" sono in grado di intaccare le strutture fino a distruggerle (tipo il "Crash" o il "Kaboom") ed alcuni incantesimi o alcune abilità sono in grado di ripristinare PS per riparare le costruzioni distrutte o danneggiate (anche questa possibilità viene contemplata tramite l'apposito "cartellino indizio" apposto sulla struttura).

Un PG o un PNG pietrificato tramite il Potere Speciale "Pietrificazione" ha 5 Punti Struttura, terminati i quali egli muore definitivamente senza passare dal coma (la statua si sbriciola).

2.7 LE DICHIARAZIONI o CHIAMATE

2.7.1 "Area d'Effetto", "Danni" e "Poteri speciali"

Ogni volta che vi accingete a colpire qualcuno o qualcosa, o state lanciando un incantesimo, dovete associare una "chiamata" al vostro colpo o alla vostra invocazione.

Il sistema a "chiamate" identifica all'istante l'esatta natura e l'effetto di ciò che fate, indicando in maniera chiara e immediata alla vittima le conseguenze che tale colpo comporta in termini di interpretazione.

Le chiamate d'offesa comuni sono così composte: "AREA D'EFFETTO" (se presente) + "DANNO" + "POTERE SPECIALE" (se presente, anche più di uno).

Attenzione: le chiamate di danno dichiarano sempre e soltanto un tipo di "Danno", mentre è possibile sommare più "Poteri speciali" salvo indicazioni specifiche. La natura del "Danno" è determinata dal tipo di arma utilizzata: Ricordate di base che le armi comuni (che siano da mischia, da tiro o da lancio) non necessitano di dichiarazione della fonte di danno.

2.7.2 “Area d'Effetto”

Alcuni degli incantesimi più efficaci permettono di utilizzare chiamate che influenzano non un singolo bersaglio, ma tutti i bersagli che si trovano all'interno di una specifica area d'effetto.

Alcune aree d'effetto contengono al loro interno la specifica, misurata in passi da colui che esegue la chiamata, della grandezza dell'area; se tale specifica non viene definita, il numero sottinteso è sempre 10.

Coloro che si trovano dietro ad ostacoli fisici che offrono una copertura completa (ad esempio lo stipite di una porta, l'angolo di un muro, un albero di grandi dimensioni), non subiscono le chiamate che prevedono la dimensione dell'area d'effetto.

Le tipologie di aree d'effetto sono:

- “**Area <X> di**”: questa chiamata definisce tutta la zona attorno a colui che esegue la chiamata, sia frontalmente che di spalle. Il segnale che definisce questa tipologia di chiamata sono entrambe le braccia aperte a formare un arco di 180°.
- “**Cono <X> di**”: questa chiamata definisce la zona compresa in un arco di 90° creato dalle braccia di colui che esegue la chiamata.
- “**Massa di**”: questa chiamata coinvolge tutti i giocatori e non è influenzata da ostacoli fisici.

2.7.3 “Danni”

Ordinati gerarchicamente secondo rarità, sono:

DANNO BASE: E' il normale “Danno” di base provocato dalle armi comuni e non necessita di essere dichiarato.

Argento: “Danno” provocato dalle armi realizzate in argento da maestri guerrieri.

Fuoco: “Danno” elementale provocato da armi della sfera del fuoco

Gelo: “Danno” elementale provocato da armi della sfera dell’acqua

Shock: “Danno” elementale provocato da armi della sfera dell’aria.

Acido: “Danno” elementale provocato da armi della sfera della terra.

Magico: “Danno” provocato da armi magiche trattate con la magia non elementale.

Artefatto: “Danno” provocato da armi magiche rare: queste armi non possono essere distrutte in alcun modo e non esistono immunità in grado di neutralizzarne i colpi.

Reliquia: “Danno” provocato da armi rare di materiale e origine ignota: queste armi non possono essere distrutte né create in alcun modo e non esistono immunità in grado di neutralizzarne i colpi.

Squarcio: “Danno” provocato da un’arma o un incantesimo in grado di colpire lo stesso punto nel mondo materiale e sul piano degli spiriti. Questa è l’unica chiamata che permette di danneggiare gli spiriti.

Veleno: “Danno” provocato dall’ingestione o da ferite riportate mediante oggetti su cui sono stati applicati

veleni. Attenzione: La chiamata “Veleno” non costituisce fonte di danno se non tramite il “Potere speciale” ad esso collegato.

2.7.4 “Poteri speciali”

N.B. Alcuni “Poteri speciali” non essendo d’offesa ma di protezione possono essere talvolta utilizzati in dichiarazioni non ricollegabili direttamente all’utilizzo di un’arma, e quindi non associate ad un “Danno”.

Veleno: La chiamata VELENO è sempre seguita da un altro Potere Speciale. Attenzione: se il Potere Speciale seguente alla chiamata VELENO risulta avere una durata, allora tale durata è incrementata di un minuto durante il quale, per rimuovere l'effetto del Potere Speciale, sarà necessario rimuovere prima anche il veleno. Esempio: Amir viene colpito da un'arma che dichiara VELENO OSCURITÀ: la durata della chiamata OSCURITÀ è di 1 minuto, a questo minuto si somma un ulteriore minuto a causa dell'effetto del veleno. In totale Amir dovrà brancolare alla cieca per due minuti e, durante il primo minuto, prima di poter eventualmente rimuovere l'oscurità, sarà necessario rimuovere anche il veleno.

Stordisci: Questo potere permette di infliggere "Danni" debilitanti che non uccidono l'avversario ma lo stordiscono rendendolo incosciente qualora il Torso sia portato a 0 PF (attenzione, la vittima non perderà realmente i propri PF). Il PG riacquisterà i sensi nei seguenti casi: autonomamente dopo 5 minuti, se qualcuno cerca di farlo rinvenire per almeno un minuto, o se subirà danni che gli sottraggano normalmente PF o PA (attenzione, ulteriori stordimenti non lo risvegliano). Il PG, una volta cosciente, non conserverà ricordi di ciò che è avvenuto durante i cinque minuti precedenti al suo svenimento. I "Danni" diretti ai PF causati da colpi associati al "Potere Speciale" "Stordisci" guariscono automaticamente dopo cinque minuti. Se al colpo sono associati altri "Poteri Speciali" i cui effetti NON producono una riduzione dei PF (come "Paralisi", "Pietrificazione", "Oscurità" eccetera), questi "Poteri Speciali" si risolvono normalmente.

Diretto: Questo potere da solo non infligge "Danni" ma permette di sottrarre direttamente i PF dalla Locazione colpita senza prima esaurire i PA.

Doppio: Questo "Potere Speciale" indica che un colpo dell'arma è particolarmente letale, quindi chi viene colpito subisce due volte il "Danno" dell'arma; subisce comunque una sola volta gli altri eventuali poteri speciali associati al colpo.

Letale: Questo "Potere Speciale" indica che il danno ricevuto viene applicato tre volte e direttamente applicato sui Punti Ferita. Chi viene colpito da questo Potere Speciale subisce tre volte la sorgente di "Danno", ma subisce comunque una sola volta gli altri eventuali poteri speciali associati.

Crash: Questo potere permette di frantumare armi e protezioni (scudi e armature medie o pesanti) con un sol colpo, rendendole inutilizzabili. Un colpo in una Locazione priva di protezione o protetta da parti di armatura leggera (o la cui protezione è già stata infranta o portata a 0 PA) ne porta automaticamente a 0 i PF. Il potere speciale "CRASH" sottrae anche 1 PS. N.B.: non si può cumulare con la chiamata "SPINTA".

Mortale: Questo potere uccide sul colpo l'avversario prescindendo dalla Locazione colpita, come se portasse a 0 i PF ed i PA di tutte le Locazioni e senza aspettare i 5 minuti di coma.

Disarma: Questa chiamata disarmo il bersaglio. Se la chiamata proviene da un incantesimo o da un effetto magico particolare ha effetto su entrambe le mani che devono essere aperte lasciando cadere ciò che si sta impugnando. Chiaramente se si impugna oggetti delicati, possono essere appoggiati a terra. Se la chiamata è associata ad un colpo, la chiamata ha effetto se il colpo va a segno sul braccio dell'avversario o sull'arma impugnata. In questo caso il PG dovrà lasciar cadere qualsiasi oggetto impugnato con quella mano; se il colpo va a segno su un'altra locazione o su uno scudo, "Disarma" non ha conseguenze ma viene considerato ugualmente colpo valido.

Spinta: Questo potere ha l'effetto di scaraventare a terra l'avversario, che è tenuto a toccare terra con le spalle. Qualora non fosse possibile, per motivi di sicurezza, appoggiare le spalle a terra, il giocatore sarà tenuto a lasciare qualsiasi oggetto stia impugnando e ad indietreggiare di 5 passi. **ATTENZIONE:** "SPINTA" ha effetto anche se associata da una fonte di danno a cui il bersaglio colpito è immune e anche se il colpo viene parato con uno scudo o con un'arma. N.B.: non si può cumulare con il potere speciale "CRASH".

Infezione: Questo potere da solo non causa "Danno" ma il personaggio "infettato" diventa incurabile con i rimedi convenzionali e da quel momento non è possibile ripristinare i PF (ma è possibile perderli se nuovamente colpiti) fin tanto che l'infezione non viene curata con oggetti di gioco, abilità o incantesimi specifici. In caso contrario, gli effetti di "Infezione" svaniranno al termine della giornata di gioco; è comunque possibile stabilizzare la vittima di questa chiamata. Ulteriori sintomi potrebbero presentarsi di volta in volta a discrezione dei Master, in base allo specifico tipo di infezione contratta. **ATTENZIONE:** Solo un PG con abilità apposita è in grado di capire se una persona è infetta o meno, senza dover prima effettuare un tentativo di cura. Questo Potere Speciale interrompe l'eventuale rigenerazione del bersaglio.

Pietrificazione: Questo potere pietrifica all'istante l'avversario e tutto l'equipaggiamento indossato o portato, a prescindere dalla Locazione colpita. Il PG pietrificato potrà tornare normale soltanto rimuovendo la Pietrificazione, altrimenti gli effetti di "Pietrificazione" non svaniscono. Un personaggio pietrificato subisce

danni da “artefatto” e “reliquia” oppure “danni struttura” conseguenti alla chiamata “Crash”. Indipendentemente dai suoi PF e PA, subiti 5 danni struttura, la statua si sbriciola ed il personaggio muore come se subisse gli effetti del “Potere Speciale” Mortale.

Paralisi: Il bersaglio di questo Potere Speciale deve rimanere assolutamente immobile per 10 secondi, non può quindi spostarsi, attaccare, difendersi, parlare o intraprendere alcuna azione. Rimane tuttavia cosciente di ciò che gli accade attorno.

Muto: Questo potere avvolge il bersaglio da un’aura di potere che assorbe qualsiasi suono proveniente da lui, sia emessi con la voce sia emessi con qualsiasi altro mezzo, e di fatto rende impossibile al bersaglio l'utilizzo di incantesimi e di canti bardici. La durata è di 1 minuto.

Oscurità: il bersaglio della chiamata dovrà chiudere o coprirsi completamente gli occhi. Sarà in grado di agire “alla cieca” con la dovuta attenzione, ma non potrà vedere. In questo stato non è possibile lanciare incantesimi che richiedano di vedere il proprio bersaglio. La durata è di 1 minuto.

Sonno: il personaggio colpito da questa chiamata cade addormentato immediatamente: durante i primi 10 secondi non è possibile svegliarlo in nessun modo, passati i 10 secondi il PG continuerà a dormire finché non verrà scosso, attaccato fisicamente o danneggiato (quindi se viene perquisito non si sveglia). I rumori, anche forti, non possono svegliarlo. Il bersaglio si sveglia comunque dopo 5 minuti.

Paura: il bersaglio di questo Potere Speciale deve scappare dalla sorgente per almeno 10 secondi e tenersi ad almeno 10 metri di distanza. Durante la fuga la vittima penserà unicamente a salvarsi, non avrà quindi possibilità di attaccare o difendersi da nessun attacco.

Ka-boom!: Questo potere indica la capacità di scagliare colpi devastanti contro le strutture di gioco, sottrae 5 PS a colpo. Questo potere speciale corrisponde “Crash” in tutte le locazioni a prescindere dalla locazione colpita azzerando anche i Punti Ferita e Punti Armatura. Attenzione: se un colpo associato al Potere Speciale “Ka-boom” viene parato, sia con lo scudo che con l’arma, chi para ne subisce comunque gli effetti.

Noeffetto: La dichiarazione “No effetto” implica che il PG non subisce gli effetti di un particolare “Danno” o “Potere Speciale”. Il PG in questione non è tenuto a specificare a cosa, in particolare, è immune solo nel caso sia immune alla fonte di danno che, di fatto, invalida completamente la chiamata ricevuta. Esempio: il Guerriero Cassius che possiede un amuleto di immunità al “Danno” “Fuoco” viene colpito a tradimento da Dorian con un pugnale che dichiara “FUOCO DOPPIO”, Cassius barcolla su se stesso incassando il colpo, poi in un lampo dichiara “No effetto”, rinsalda la sua guardia, e riparte all’attacco. Dorian non capisce esattamente come il Guerriero sia stato in grado di resistere a quel colpo micidiale e decide di darsi alla fuga. Nel caso in cui si sia immuni ad una delle chiamate utilizzate nella dichiarazione è necessario specificare a quale chiamata si è immuni. Esempio: il proprio scudo viene bersagliato da un potente colpo che dichiara “GELO CRASH”, normalmente lo scudo dovrebbe andare in pezzi, ma è stato reso più solido da un incantesimo, per cui sarà possibile contro-chiamare “NOEFFETTO CRASH”. “Noeffetto” si deve utilizzare anche nei confronti di resistenze ad eventuali incantesimi, in tal caso, il mago, sentendo la chiamata, sa che la sua magia non ha avuto effetto. ATTENZIONE: quando un’arma, che possiede un potere speciale che termina una volta ottenuto un colpo con effetto, ad esempio le cariche magiche, le dosi di veleno o certi incantesimi, colpisce una locazione che solitamente accuserebbe il colpo, gli effetti svaniscono come avesse effettivamente avuto successo l’attacco, anche nel caso in cui l’avversario dichiari il “Potere speciale” “Noeffetto”.

Riflesso: la dichiarazione “Riflesso” indica la capacità di restituire al mittente gli effetti di un determinato tipo di “Danno”. La dichiarazione “Riflesso” indica che il colpo viene subito sia dall’attaccante sia dal difensore. Eventuali “Poteri Speciali” associati alla fonte di danno subita vengono anch’essi riflessi. Il PG che subisce i “Danni” “riflessi” deve sottrarli dai Punti Locazione del torso.

Assorbimento: Questo potere indica la capacità di assorbire e tramutare in cura la fonte di danno da cui si viene colpiti. ATTENZIONE: non è possibile assorbire i poteri speciali connessi al danno. Il Potere Speciale “Assorbimento” comprende in se anche il Potere Speciale “No effetto”.

Dolore: Questo potere indica la capacità di far provare un intenso dolore all’avversario. Il bersaglio di questa chiamata deve interrompere qualsiasi azione stesse effettuando e recitarne gli effetti, cioè urlare di dolore o recitare gli spasmi per 5 secondi.

Rigenerazione: Questa chiamata è utilizzata esclusivamente a scopo recitativo. Coloro che vedono la sorgente di tale chiamata, vedono le ferite che iniziano lentamente a rimarginarsi.

Debolezza: il PG che subisce questa abilità perde tutte le capacità speciali legate al combattimento, tranne l'uso delle armi a 1 mano. Il PG NON potrà di conseguenza brandire scudo e spada contemporaneamente, o armi a due mani. Inoltre NON potrà usare alcun tipo di Potere Speciale. La durata di questa chiamata è di 5 minuti.

Cura Superiore: questa chiamata ripristina interamente i punti ferita in tutte le locazioni del bersaglio.

Cura: questa chiamata ripristina interamente i punti ferita nella locazione bersaglio.

Immunità: questa chiamata deve essere seguita da un'ulteriore chiamata tra i Poteri Speciali e specifica che il proprio personaggio è immune a quello specifico Potere Speciale e può contro-chiamare NOEFFETTO se dovesse subirlo. Ad esempio, la chiamata "IMMUNITÀ PAURA" renderà immuni per 5 minuti alla chiamata PAURA.

Repulso: chi subisce questa chiamata deve rimanere a 5 passi di distanza dalla sorgente della chiamata ritenendola repellente per 1 minuto. Non potrà attaccare l'autore della chiamata, ma potrà attaccare a distanza chi si trova al suo fianco o immediatamente dietro.

Danza: chi subisce questa chiamata deve danzare sul posto in cui si trova seguendo il tempo che la fonte della chiamata deve fornire (ad esempio un bardo), con la voce o con le mani o con uno strumento, finché la sorgente non si interrompe o per una durata massima di 5 minuti. Per tutta la durata della chiamata la vittima non può far altro che ballare, non può attaccare né difendersi né lanciare incantesimi, e non può parlare. Mentre balla, il PG colpito deve rimanere nello stesso posto senza allontanarsi.

Rimuovi: questa chiamata deve essere seguita da un'ulteriore chiamata tra i Poteri Speciali durevoli e specifica che quello specifico Potere Speciale ha immediatamente termine. Ad esempio, la chiamata "RIMUOVI PAURA" eliminerà gli effetti della chiamata PAURA sul bersaglio.

Radici: il bersaglio di questa chiamata non potrà muovere le gambe e dovrà rimanere fermo sul posto, non potrà spostarsi né fare neppure un passo o girarsi. Potrà comunque liberamente combattere, difendersi o lanciare incantesimi e intraprendere qualsiasi altra azione che non includa il camminare o il muovere le gambe. La durata è di 10 secondi.

Charme: il bersaglio della chiamata immediatamente considera la sorgente come il suo migliore e più fidato amico, credendo ad ogni sua parola e cercando di salvare in ogni modo la sua integrità fisica. La vittima seguirà ogni consiglio datogli dall'utilizzatore della chiamata purché non gli causino "Danni". Se la sorgente della chiamata, in modo diretto o indiretto, infligge "Danni" alla vittima, lo stato di charme termina. La durata è di 5 minuti.

Ipnosi: il bersaglio deve seguire la sorgente della chiamata senza poter fare null'altro che camminare. Se il bersaglio viene danneggiato o è vittima di ulteriori effetti mentali, lo stato di ipnosi termina. In situazioni in cui non avviene nulla di particolare, la durata è di 5 minuti.

Inarrestabile: chi subisce questa chiamata non potrà in alcun modo dichiarare CONTROMAGIA per annullare gli effetti dell'incantesimo appena scagliato.

Incudine: questa chiamata è seguita dal nome di un oggetto che il bersaglio indossa, trasporta o impugna. La vittima della chiamata deve lasciare immediatamente cadere a terra ciò che gli è stato indicato (o lo poggia delicatamente se è fragile). Per tutta la durata della chiamata, non potrà più raccogliere o tenere in mano quell'oggetto, che gli sembrerà pesante come un'incudine. L'oggetto può comunque essere raccolto ed usato normalmente da tutti gli altri PG. Questa chiamata può essere utilizzata su qualsiasi oggetto che non sia un indumento. La durata è di 5 minuti.

Rotto: questa chiamata è seguita dal nome di un oggetto che il bersaglio indossa, trasporta o impugna. La vittima della chiamata deve considerare inutilizzabile l'oggetto che è stato indicato che si rompe all'istante, diventando inutilizzabile secondo le regole soprascritte per gli oggetti distrutti (Capitolo "Recupero e Riparazione").

Dissolvi: In seguito a questa chiamata, il bersaglio perderà immediatamente tutti gli incantesimi e gli effetti temporanei attivi su se stesso. Tutti gli incantesimi attivi sul bersaglio che hanno una durata diversa da "Istantaneo" avranno immediatamente termine così come gli incantesimi ripetuti.

Lenisci: questa chiamata ripristina un singolo punto ferita in tutte le locazioni del bersaglio.

Oblio: In seguito a questa chiamata, il bersaglio perderà istantaneamente il ricordo di ogni avvenimento nell'ultima ora.

Malattia Fatale: Il personaggio colpito da questa chiamata si accorgerà di essere stato colto da una grave malattia. Qualora la malattia non venga rimossa, durerà per la sessione in corso e si estenderà anche a quella dopo, al termine della quale il pg morirà se non curato; gli effetti possono essere variabili e verranno comunicati dai master.

Guarigione: In seguito a questa chiamata, dal personaggio vengono rimossi i seguenti stati negativi: Infezione, Oscurità, Debolezza, Charme, Ipnosi. Sono in ogni caso esclusi Pietrificazione e Malattia Fatale.

Spirito in carne: con questa chiamata è possibile costringere uno spirito a manifestarsi in una forma fisica e materiale, pertanto visibile e colpibile dai PG.

Possessione: il personaggio che subisce questa chiamata sarà obbligato ad eseguire qualsiasi comando impartito dallo spirito artefice della possessione per un tempo massimo di 5 minuti o finché la possessione non viene rimossa.

Possessione maggiore: il personaggio che subisce questa chiamata sarà obbligato ad eseguire qualsiasi comando impartito dallo spirito artefice della possessione finché lo spirito stesso non deciderà di abbandonarlo o non sarà estirpato mediante rituale di esorcismo. N.B. un PG che arriva alla fine di una sessione in uno stato di POSSESSIONE MAGGIORE risulterà ancora posseduto durante le sessioni successive.

Distuggi Non Morti: questa chiamata è in grado di distruggere all'istante creature non morte di entità minore e ferire gravemente quelle più potenti.

CAPITOLO 3:

REGOLE PER PERQUISIZIONI E FURTI IN GIOCO

Tutti gli “Oggetti di gioco” sparsi nell’area di gioco, dimenticati, o apparentemente incustoditi sono “prelevabili” dai PG (peccato per i proprietari distratti!). È inoltre possibile sottrarre tali oggetti direttamente dalle tasche di un altro PG realizzando dei veri e propri furti in gioco! Per fare ciò è necessario perquisire la vittima; l’azione simulata della perquisizione può essere fatta da un solo PG alla volta e deve durare almeno 1 minuto al termine dei quali la vittima è tenuta a dare al Ladro tutti gli oggetti di gioco (Oggetti di Valore, Oggetti Magici, Pergamene, Ingredienti e Composti) che possedeva. La scena deve essere ben recitata, ma per nessun motivo si deve sul serio frugare nelle tasche altrui, o approfittare del frangente per molestare o infastidire gli altri giocatori. Se un giocatore possedeva oggetti di gioco in mano (contenuti in essa, non indossati, ad esempio spade o scudi imbracciati, ma non anelli al dito o bracciali), il ladro può comunque afferrarli subito e tenerli, senza dover perquisire. Se più giocatori perquisiscono lo stesso PG O PNG il tempo di perquisizione viene dimezzato, quindi saranno sufficienti 30 secondi per sottrarre tutto il bottino alla vittima. Se il giocatore è in possesso dell’abilità “Percezione della Magia”, potrà individuare più facilmente gli oggetti magici appartenenti a chi si sta perquisendo: anche in questo caso, il tempo della perquisizione si abbrevia a 30 secondi. È necessaria la normale procedura di perquisizione per individuare e poter prelevare sia gli oggetti visibili a occhio nudo, sia quelli tenuti in tasca o sotto gli abiti (di cui quindi non sia immediatamente visibile il cartellino) Quando si ruba un oggetto magico o di valore, non è sufficiente staccare il cartellino, ma è necessario prendere l’oggetto fisico rappresentativo (vedi “Oggetti di Valore e Oggetti Magici”). Comunque sia, se si sta perquisendo un PG, costui dovrà, al termine del conto, consegnare IMMEDIATAMENTE ogni “Oggetto di gioco” al ladro, quindi, è necessario che il malcapitato cominci a sfilarsi gli oggetti di dosso o di tasca in modo da essere pronto a consegnarli al termine del conto. Nel caso la perquisizione venga interrotta o gli oggetti rifiutati (si a volte succede anche questo), la vittima potrà riprendersi tutto.

NB: Tutti gli “oggetti di gioco” che potete “rubare” sono materiale dello STAFF, non è mai permesso rubare oggetti di proprietà degli altri giocatori. Qualora un PG utilizzi un Cartellino “Arma magica” creato mediante abilità o magia rituale su di una propria arma personale, ciò sarà indicato in grassetto sul Cartellino stesso e indicherà chiaramente l’obbligo di restituire nel tempo più breve possibile l’oggetto rappresentativo al legittimo proprietario.

3.1 Legare, imbavagliare, trasportare PG

possibile legare e imbavagliare i propri avversari in gioco, qualora essi siano già stati neutralizzati in qualche modo. Per legare un ostaggio basta fargli due giri di corda attorno al tronco, mentre per imbavagliarlo basterà legargli un fazzoletto (tipo bandana) attorno al collo. Un PG “legato” sarà incapace di muovere le braccia, se gli vengono legati anche i piedi (sempre due giri di corda) sarà immobilizzato e quindi incapace di muoversi in alcun modo dal luogo in cui viene trattenuto. Un PG imbavagliato non è in grado di parlare o di lanciare alcun incantesimo. Un personaggio, avendo abbastanza tempo, è in grado di liberarsi da legami, catene e imbavagliamenti: se per un’ora non viene sorvegliato da nessuno, può decidere di liberarsi dai vincoli che lo tengono bloccato o imbavagliato. Un personaggio dotato dell’abilità

Evadere, invece, può liberarsi in qualsiasi momento lo ritenga opportuno. Entrambe le azioni di legare e imbavagliare vanno intraprese (e recitate) nel rispetto dell’altro giocatore, evitando di arrecare qualsiasi disagio alla “vittima” e limitando il contatto fisico al solo gesto recitato. Per spostare un qualsiasi PG (ferito, incosciente, legato, o altro) basta un altro PG qualsiasi, indipendentemente dalla stanza e dalla razza: basterà appoggiare semplicemente una mano sulla spalla del PG che volete trasportare e indicargli di seguirvi; unica eccezione viene fatta per chi si è tramutato, mediante incantesimo, in “Forma di pietra”, in quel caso necessita di almeno quattro persone per essere spostato.

CAPITOLO 4:

LA MAGIA

4.1 Incantesimi

Tutte le scuole di magia si articolano in 4 livelli di incantesimi, acquistabili spendendo PX e addestrandosi in gioco laddove necessario. Ogni livello fornisce all'incantatore la conoscenza di 3 incantesimi, ad eccezione del 4° livello, che ne fornisce solo uno. La frequenza di lancio degli incantesimi varia a seconda del livello cui l'incantesimo appartiene (a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione dell'incantesimo):

Incantesimi di livello 1: possono essere lanciati una volta al minuto

Incantesimi di livello 2: possono essere lanciati una volta per scontro

Incantesimi di livello 3: possono essere lanciati una volta al giorno

Incantesimi di livello 4: possono essere lanciati una volta a sessione.

Per i livelli 2 e 3, la frequenza di lancio può essere raddoppiata spendendo di nuovo i 6 PX necessari all'acquisto dell'abilità; tuttavia, non sarà necessario ulteriore addestramento in gioco.

Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore non può camminare né correre, a meno che non possieda abilità che glielo permettano.

Ricordiamo inoltre che le formule per lanciare gli incantesimi sono libere e a discrezione del giocatore (vedi paragrafo 4.4).

Attenzione: non è possibile lanciare incantesimi indossando armature medie o pesanti. Inoltre, è sempre necessario avere almeno una mano libera da qualsiasi tipo di impedimenti.

4.1.1 Incantesimi di Danno

Alcuni incantesimi hanno associate delle chiamate di danno a distanza: in questi casi la locazione colpita di norma sarà il tronco. Tuttavia, l'incantatore può scegliere di dichiarare, una volta lanciato con successo l'incantesimo, quale locazione viene colpita. Qualora invece si tratti di incantesimi ad area che comprendano la chiamata "AREA" o "CONO" all'inizio della dichiarazione, TUTTE le locazioni saranno colpite dalla chiamata di danno seguente.

4.2 Canti bardici

I canti bardici si articolano in 2 livelli. Sono acquistabili singolarmente dal giocatore, spendendo PX e addestrandosi in gioco laddove necessario. La frequenza di lancio dei canti varia a seconda del livello cui il canto appartiene (a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione dell'incantesimo):

Canti di livello 1: possono essere lanciati una volta a scontro

Canti di livello 2: possono essere lanciati una volta al giorno.

Durante il canto, il bardo può soltanto camminare, a meno che non sia specificato diversamente nelle abilità. L'intervallo di tempo minimo da attendere fra l'esecuzione di un canto ed un altro è di un minuto, a partire dal momento in cui termina il primo canto.

4.3 Rituali

I pg che acquistano le abilità necessarie per effettuare rituali, sono liberi di officiare in qualsiasi momento e luogo della sessione. Tuttavia, ad ogni rituale dopo il primo effettuato durante la giornata, aumenterà la possibilità di insuccesso del rituale stesso o di provocare spiacevoli effetti indesiderati, che comporteranno conseguenze in gioco per gli officianti e i giocatori in generale. È possibile tentare di aumentare le possibilità di successo di un rituale o addirittura

potenziarlo utilizzando appositi oggetti di gioco cartellinati o svolgendo il rituale stesso in un momento specifico della giornata che secondo le conoscenze del personaggio potrebbe essere più propizio. È possibile officiare un rituale solo se si è in possesso dell'abilità relativa ed allo stesso modo non è possibile prendervi attivamente parte in alcun modo se non in possesso dell'abilità "Contribuire". Alla fine della celebrazione di un qualsiasi rituale sarà un master a sancire il successo o meno dello stesso e a dichiarare gli eventuali effetti.

4.4 Formule

Ogni incantesimo e ogni canto bardico ha una formula d'attivazione. Questa formula è libera e può essere scelta dall'incantatore: tuttavia, è necessario che segua l'incipit "Traccio il segno" (ad esempio "Traccio il segno, che il fuoco vi respinga! CONO DI FUOCO SPINTA"). La frase scelta come formula dev'essere consona all'effetto dell'incantesimo; il giocatore dovrà sceglierla all'acquisto dell'incantesimo, e non potrà essere modificata. Non ci sono limiti di lunghezza o parole: ogni formula verrà sottoposta al giudizio dei master, che decideranno se sia appropriata o meno.

Gli incantesimi di III e IV Cerchio avranno un inizio di formula differente da quelli di I e II. Difatti il pg che accede a questi cerchi di magia per attivare il suo potere dovrà iniziare la formula con: "Il mio potere è il segno".

4.4.1 Formule ripetute

Alcuni incantesimi richiedono che la formula sia ripetuta continuamente e senza interruzione. In questi casi, l'incantesimo perdura finché si ripete ad alta voce la formula, ma, comunque, non più di 5 minuti o finché non si viene feriti (a meno di possedere l'abilità "Concentrazione") o uccisi o finché l'incantesimo non viene disperso. A quel punto, per riprendere a recitare la formula, è necessario lanciare nuovamente l'incantesimo, appena possibile.

4.5 Canalizzatori

Ogni incantatore, per lanciare i suoi incantesimi, necessita di un Canalizzatore, ossia un oggetto a sua scelta tramite il quale la magia può essere imbrigliata in un incantesimo. Il Canalizzatore, qualunque esso sia, deve essere sempre addosso all'incantatore: nel caso venga perso o rubato, egli non potrà più lanciare incantesimi. Di solito, esistono in commercio vari tipi di Canalizzatori: quelli più semplici servono per gli incantesimi di 1° e 2° livello, quelli più avanzati per gli incantesimi di 3° e 4°. Attenzione: il lancio di un incantesimo di 4° livello scaricherà completamente il Canalizzatore, che non potrà più essere utilizzato per il lancio di ulteriori incantesimi: sarà necessario ricaricarlo (ad esempio tramite rituale) o riacquistarlo.

CAPITOLO 5:

OGGETTI IN GIOCO

5.1 Premessa

Durante le sessioni vi capiterà di trovare oggetti di ogni tipo utilizzabili durante il gioco: ingredienti, preparati, oggetti di valore, armi magiche o più comunemente monete. Sta a voi scegliere come utilizzare questi oggetti di gioco (descritti in questo paragrafo): potrete portarli con voi, utilizzarli o anche nasconderli.

ATTENZIONE: non potete nascondere gli oggetti in zone Fuori Gioco come la vostra stanza o la vostra auto, né metterli in contenitori chiusi da lucchetti differenti da quelli forniti in fase di segreteria; avrete però la possibilità di celarli sotto altri oggetti e in un qualsiasi luogo che sia dichiarato In Gioco.

Uno dei pilastri fondamentali del gioco delle Lande è l'investigazione e la ricerca di informazioni; anche in seguito a considerazioni legate all'ambientazione, è stato deciso che ogni nuovo personaggio può leggere, scrivere e contare senza l'acquisto di alcuna abilità. Lasciamo comunque liberi i giocatori che volessero interpretare personaggi analfabeti di poterlo fare specificandolo nel proprio background ed agendo di conseguenza durante il gioco.

NB: Tutti gli oggetti dotati di un cartellino sono "raccolgibili" da chiunque, non è necessaria alcuna abilità specifica per raccogliere un oggetto o un cartellino di altro tipo.

5.2 Monete

Il sistema monetario in uso in tutto il continente è ripartito in 3 tipi diversi di conio e strutturato in base dieci. Abbiamo così gli:

Scudi di Rame

Scudi d'Argento

Scudi d'Oro

Gli avventurieri ricevono, come paga per i loro servizi, due scudi di rame per sessione. Chi possiede abilità quali le abilità di reddito o altri titoli di gioco, riceverà una paga differente secondo le regole scritte per tali abilità.

5.3 Utilizzare i Preparati

Ogni preparato, sotto forma di cartellino, per essere utilizzato va obbligatoriamente associato ad una rappresentazione fisica ed innocua (ad esempio: una boccetta con del liquido, una ciotolina con bodypaint...). Occorrerà dunque effettuare fisicamente l'azione che si desidera compiere in gioco (ad esempio: bere una pozione, stendere sulla pelle una droga). Nell'ottica del rispetto degli altri giocatori è fortemente sconsigliato l'utilizzo di sostanze alcoliche a simulazione di pozioni o veleni. Al momento dell'utilizzo del preparato, il cartellino deve essere aperto e deve essere messo in pratica ciò che è indicato nel cartellino e successivamente strappato.

I preparati alchemici possono essere di quattro tipi: ognuno di essi si differenzia per modalità di assunzione.

Pozioni: colui che fa uso di una pozione deve essere necessariamente cosciente al fine di deglutirla e sfruttarne l'effetto. In nessun caso sarà possibile far assumere una pozione ad un personaggio stordito o in stato di coma. Non è possibile beneficiare contemporaneamente degli effetti di due pozioni che concedono un beneficio che perdura nel tempo se non con l'apposita abilità.

Droghe: si presentano sotto forma di pigmenti da stendere direttamente SULLA PELLE. Va tenuto presente che ogni droga cutanea provocherà un effetto collaterale negativo oltre a quello principale. Tali effetti collaterali si subiscono anche nel caso in cui un PG sia immune alla chiamata ricevuta, a meno che egli non possieda l'abilità specifica per la resistenza agli effetti negativi delle droghe: in tal caso egli ignorerà del tutto

SOLAMENTE gli effetti negativi della stessa. Non è possibile beneficiare contemporaneamente degli effetti di due droghe se non con l'apposita abilità.

Veleni: per utilizzare un veleno è necessario applicarlo su un'arma, in modo da dichiarare l'effetto del veleno unito al primo colpo inferto con quell'arma. È possibile utilizzare veleni in maniere alternative, ad esempio avvelenando cibo o bevande: in tal caso si dovrà avvertire un Master della propria intenzione. Benché generalmente sconsigliato, è possibile obbligare un PG IN GIOCO a bere direttamente del veleno solo ed unicamente qualora la persona sia consenziente a partecipare alla giocata. In nessun caso sarà tollerato né consentito obbligare fisicamente un giocatore ad ingerire qualcosa che non intende ingerire.

Bombe: per utilizzare una bomba è sufficiente lanciarla per terra o contro un bersaglio specifico e dichiarare la chiamata ad essa associata.

5.4 Oggetti di Valore e Oggetti Magici

5.4.1 Creare oggetti magici e di valore

È possibile mediante le abilità di artigianato creare Oggetti di Valore secondo le regole prescritte per tali abilità.

Gli Oggetti di Valore, così come gli Oggetti Magici, sono contrassegnati da un Cartellino plastificato. Se l'oggetto magico o di valore è stato indossato, allora anche il cartellino DEVE essere visibile con esso. Se l'oggetto è troppo piccolo per apporvi il Cartellino, esso deve essere portato al collo o alla cintura dal PG che lo possiede.

N.B. Non c'è un limite massimo al numero di Oggetti Magici o di Valore che un PG può portare, ma ci sono alcune regole da seguire:

5.4.2 Regole sull'utilizzo di oggetti magici e di valore

Al fine di usufruire dell'incantamento contenuto in un indumento sarà obbligatorio indossare l'indumento stesso, tenendo presente le limitazioni a seguire:

Non è possibile indossare più di un anello magico per mano, e quindi non è possibile usufruire degli effetti di più di due anelli alla volta.

Non è possibile indossare più di un medaglione magico e in alcun modo fruire degli effetti di più di un medaglione.

Non è possibile indossare più di un paio di guanti e di stivali magici e mai, in nessun caso, si può fruire degli effetti di più di un paio di essi.

Non è possibile indossare più di un solo mantello, una sola cintura, un solo strumento musicale magici e in alcun modo fruire degli effetti di più di uno di questi oggetti.

In nessun caso è possibile indossare più di un'armatura o fruire degli effetti di più di una di esse.

Per poter usufruire degli effetti magici di un oggetto, è necessario indossarlo o utilizzarlo (per armi o strumenti musicali), possibili eccezioni saranno specificate sul cartellino Oggetto Magico. E fate attenzione alle formule "DEVE" o "PUÒ" e "INDOSSARE" o "UTILIZZARE" o "TRASPORTARE". In ogni caso, se l'oggetto in questione è un'arma o un'armatura, si deve essere in grado di utilizzarlo avendo sul personaggio l'apposita abilità (ES.: Non si può trarre un beneficio dal potere di un'arma magica che concede la possibilità di dichiarare danno "Magico", se non si ha l'abilità).

NB: Il possesso di oggetti magici che concedono permanentemente abilità NON è considerabile come prerequisito per lo sblocco di abilità successive.

5.4.3 Armi a cariche

Alcuni oggetti magici, solitamente delle armi, possiedono la possibilità di utilizzare il loro potere magico un numero limitato di volte, rappresentato IG da un dato numero di foglietti non plastificati, legati e non divisibili dal loro eventuale cartellino "Oggetto Magico". Nel caso delle armi, a differenza dei veleni, è il PG a decidere quando

utilizzare una delle cariche dell'arma e, quindi, associare (o eventualmente sostituire, a seconda della descrizione dell'effetto dell'oggetto) alla chiamata anche il potere magico. Ai fini pratici è necessario strappare il cartellino "carica" PRIMA di dichiarare il colpo che si desidera rendere magico; una volta strappato, ogni attacco sferrato con quell'arma DEVE dichiarare anche il potere magico finché non verrà colpita una locazione ad effetto (busto, gambe o braccia, o, nel caso dei "Poteri speciali" "Crash" o "Spinta", uno scudo), oppure fino a che il possessore dell'arma non lascia la presa sull'arma (l'unica eccezione consiste nei proiettili delle armi da tiro o nelle armi da lancio che perdono il loro effetto, dopo aver urtato qualcosa, una volta lasciati andare), oppure fino al "Fuori gioco".

5.4.4 Serrature

Durante la campagna al vostro PG potrà capitare di imbattersi in porte o forzieri chiusi e corredati di apposito cartellino. Per aprire una serratura l'unico modo è usare l'abilità "Scassinare" dei Ladri. A seconda del livello dell'abilità acquistata, il PG sarà in grado di scassinare una serratura in 5 minuti (livello 1) o 1 minuto (livello2). Qualora si fosse in possesso di una chiave con cui si voglia tentare di chiudere una serratura, sarà necessario avvertire un Master.

5.5 Pergamene

Nel caso in cui un personaggio sia in possesso dell'abilità "Leggere pergamene", deve eseguire i seguenti passi:

Avere la pergamena con scritto l'incantesimo che si vuole utilizzare.

Tenere la pergamena aperta con almeno una mano con la quale non sono tenuti altri oggetti.

Leggere correttamente la formula riportata sulla pergamena con voce chiara e comprensibile. Strappare la pergamena alla fine dell'utilizzo. Nel caso in cui un PG sia invece in grado di scriverle, dovrà innanzitutto procurarsi il supporto giusto: infatti, gli incantesimi non possono essere trascritti su carta normale, ma richiedono pergamene incantate, che possono essere reperite facilmente in commercio, a un prezzo piuttosto basso.

5.6 Trappole

Per quanto riguarda le trappole all'interno di contenitori, coloro che possiedono l'abilità "Disattivare Trappole" sono in grado di evitarne gli effetti. Una trappola presente all'interno di un contenitore non può mai essere rimossa per essere utilizzata altrove.

Le trappole da esterno, se vengono individuate, possono essere fatte scattare con metodi "alternativi" per evitare rischi (come lanciare un sasso o usare un manico di scopa); qualora la trappola venisse fatta scattare con questi metodi alternativi, chi la fa scattare dovrà comunque leggere il cartellino della trappola. Se il cartellino riporta effetti personali, tali effetti non avranno luogo, se invece venissero riportati effetti ad area, la dichiarazione dell'effetto deve comunque essere fatta perché qualcuno potrebbe rientrare nell'area sottoposta alla trappola.

Esempio 1: Amir vede una trappola tesa tra due alberi, lancia una pietra, la trappola scatta e, successivamente, va a leggere il cartellino che dice "Trappola: Veleno Sonno": essendo una trappola che ha effetto su un singolo bersaglio non ne subirà gli effetti.

Esempio 2: Amir vede una trappola tesa in fondo ad un corridoio, usa una scarpa, la trappola scatta e, successivamente, va a leggere il cartellino che dice "Trappola: Area 10 di fuoco doppio"; essendo una trappola che prevede un'area d'effetto, Amir farà subito la chiamata nel punto in cui ha rinvenuto il cartellino trappola e se al lancio della scarpa si trovava all'interno dell'area d'effetto dovrà, anche lui, subirne le conseguenze morendo miseramente.

5.7 Mercato Nero

Il mercato nero è una risorsa importante per i mercanti e per l'economia del gioco in generale, per dare uguali possibilità ad ogni mercante il processo del mercato nero, durante la segreteria, verrà svolto in questo modo:

1- Verranno mostrati tutti gli oggetti presenti nel mercato nero ad ogni giocatore mercante.

2- Verrà definito un ordine tra i mercanti, tipicamente l'ordine con cui è stata fatta segreteria, oppure i mercanti sceglieranno un metodo alternativo tra di loro.

- 3- Ciascun mercante, seguendo l'ordine, pescherà da un sacchetto alcuni cartellini tra gli oggetti disponibili
- 4- Al mercante di turno sarà comunicato di volta in volta dal Master quanti tra gli oggetti pescati potranno essere acquistati, in base alla situazione e ad eventuali questioni di gioco riguardanti il PG.
- 5- L'oggetto o gli oggetti non acquistati dal mercante di turno verranno reinseriti nel sacchetto passando al mercante successivo.

5.8 Oggetti e Segreteria

Ogni giocatore, durante la fase di segreteria, potrà vendere un singolo Oggetto di Valore senza nome che verrà valutato a giudizio insindacabile del Master. Si tenga presente che la valutazione che verrà data ad un oggetto in fase di Segreteria sarà generalmente più bassa del prezzo medio a cui è ipotizzabile venderlo IG. Per quanto riguarda oggetti rubati o riportanti caratteristiche uniche, si tenga a mente che, in termini di gioco, la vendita avverrà fra il PG ed un mercante qualunque, il quale POTREBBE decidere di disporne come meglio crede (incluso, in casi particolari, farne accertare la provenienza alle autorità competenti).

5.9 Strutture

In gioco sarà possibile trovare oggetti inamovibili denominati "Strutture", questi particolari oggetti saranno accompagnati da cartellini indizio recanti informazioni sul loro utilizzo e sulla loro eventuale riparazione o distruzione. Tali strutture possono avere vari utilizzi: ad esempio una "Forgia" sarà necessaria per fare creazioni particolari in combinazione con l'abilità Forgiatura; un "Tavolo da Lavoro" potrà essere utile a chi è in possesso delle abilità di manualità ed un "Laboratorio Alchemico" sarà indubbiamente utile agli alchimisti.

CAPITOLO 6:

CREAZIONE DEL PG

6.1 SCHEMA DEL PG

Cominciate con lo scrivere su di un foglio alcune brevi indicazioni per avere subito un'idea sommaria del vostro PG.

Come spunto, potete usare lo schema seguente:

- **Nome del Personaggio**
- **Razza**
- **Luogo d'origine (all'interno dello stato di Baharat)**
- **Età**
- **Occupazione**
- **Religione (se presente)**
- **Storia:** scrivere un background abbastanza sintetico del vostro personaggio, cercando di descrivere il meglio possibile la sua vita.

6.2 Punti Esperienza

I Punti Esperienza, o PX, sono l'indicatore del tempo che passa e dell'esperienza che il vostro PG accumula.

Questa forma di sapere può essere utilizzata di volta in volta per acquisire nuove conoscenze di gioco e nuove abilità. Alla creazione del vostro PG avrete 16 PX da spendere per comperare le abilità di base. Gli eventuali PX non spesi si potranno accumulare ed usare più avanti nel tempo. Ad ogni evento verrà assegnato 1 PX per ogni giornata di gioco. Al fine di ottenere abilità bloccate dalla necessità di addestramento occorrerà sbloccarle con azioni di gioco. E acquistarle mediante PX. Qualora non si dovesse immediatamente disporre dei PX necessari all'acquisto di un'abilità sbloccata in gioco, essa rimarrà disponibile per un acquisto futuro.

6.3 Razze Giocabili

Le razze giocabili sono 6:

Keras: Esseri forti e fieri, dotati di corna. I capelli, se lunghi, sono in genere raccolti in trecce e arrotolati attorno alle corna. Nelle città tendono a vivere ai margini della società, preferendo abitare in quartieri popolati quasi esclusivamente dai loro simili, visto che hanno un forte senso di appartenenza al loro popolo. Nonostante questo alcuni di loro sentono il dovere morale di partecipare in maniera attiva alla vita della città e delle gilde, dove spesso ricoprono ruoli di rilievo in ambito militare. Alcuni di loro sono famosi per una particolare tipologia di forgiatura, capace di creare armi ed armature straordinarie. Nonostante il loro aspetto a volte inquietante, si dice che farsi amico un Keras voglia dire assicurarsi un alleato fedele che non ti tradirà mai.

Tratti distintivi: corna di forma e lunghezza variabile. Spesso portano capelli lunghi intrecciati.

Strigos: Creature di natura sospettosa e ombrosa, si riconoscono per le loro mani artigliate e per le piume che adornano i loro polsi ed i loro capelli. Gli strigos si possono trovare in ogni ambiente delle città: sono tenuti in considerazione per la loro prudenza, che li porta a valutare molto attentamente ogni situazione, tanto che spesso rivestono il ruolo di consiglieri. Nutrono un forte interesse per musica e le arti in genere, tanto che i più ricchi di loro sono mentori per bardi e artisti. Si dice che sia questo interesse per le arti che li ha portati a mischiarsi con gli altri popoli, nonostante il disprezzo che generalmente dimostrano verso di loro.

Tratti distintivi: mani artigliate e piume ai polsi e fra i capelli.

Cinerei: Nessuno ne conosce con certezza la causa, ma da una ventina d'anni capita che alcuni umani mutino il loro aspetto ed il loro carattere diventando sempre più pallidi e perdendo gradualmente la capacità di provare emozioni. Alcuni pensano che sia una malattia, altri una maledizione, ma tutt'ora non se ne conoscono le vere cause. I cosiddetti Cinerei sviluppano però il lato razionale della loro personalità e quindi spesso diventano molto abili negli studi scientifici, soprattutto nella medicina. Un individuo che diviene Cinereo inizialmente proverà disinteresse verso i piaceri della vita, e cercherà di sopprimere i propri sentimenti, per poi col passare del tempo divenire sempre più disinteressato ed apatico.

Tratti distintivi: volto molto pallido, quasi grigio.

Umani: Uomini e donne comuni, distribuiti in tutto il continente. Più nello specifico: coloro che popolano le città sono comunemente chiamati *Cives*; quelli che abitano su alture e montagne vengono chiamati *Feri*; quelli che abitano le foreste sono i *Celati*. Poche famiglie, per lo più di rango sociale elevato, presentano un tratto fisico particolare: hanno un occhio di colore diverso rispetto all'altro. Queste persone vengono chiamate *Kadhal* e tendono ad occupare i gradi più alti delle varie organizzazioni cittadine.

Tratti distintivi: Cives Feri e Celati: nessuno. Kadhal: occhi di due colori diversi (eterocromia)

Eidolon: A volte, quando un bimbo nasce da una famiglia umana, si possono notare in lui delle caratteristiche particolari, come capelli o zone del volto che presentano una colorazione insolita. Durante il periodo della crescita si formano, nella fronte o nel collo, delle formazioni cristalline del colore che li caratterizza. Questi bambini vengono chiamati Eidolon e crescendo dimostrano una particolare affinità con uno dei quattro elementi. La nascita di un Eidolon viene vista, soprattutto nei ranghi sociali più bassi, come una benedizione del Dio Sath-Vahall.

Tratti distintivi: una pietra sulla fronte o alla base del collo del colore dell'elemento scelto e, facoltativamente,

trucco sempre negli stessi toni. Per i colori: acqua – toni del blu/azzurro; fuoco – toni del rosso/arancio; aria – toni del bianco/grigio; terra – toni del marrone/verde.

Keirant: Ogni anno nella foresta abitata dal popolo dei *Celati* si celebra una lunga festa, della durata di una settimana, durante la quale questo popolo è solito onorare il risveglio della natura con riti propiziatori e offerte. Spesso i figli concepiti in quei giorni nascono benedetti dalla foresta e vengono chiamati Keirant. Essi presentano una ciocca di capelli di colore verde e una voglia sul collo di varie forme che richiamano la natura. Generalmente i Keirant vengono addestrati sin dalla più tenera età ad essere i protettori della foresta, ma alla conclusione del loro addestramento, vengono costretti a lasciare il loro luogo di nascita per proteggere la natura al di fuori di essa. Per questo i Keirant raramente si stabiliscono in un solo luogo, ma viaggiano in continuazione, sempre alla ricerca di minacce alla natura da sventare. Si dice che alcuni di loro provino un forte risentimento verso i Celati che li costringono all'esilio, ma molti dicono che queste voci sono esagerate.

Tratti distintivi: una ciocca verde tra i capelli e una voglia sul collo a forma di fiore, albero o foglia.

CAPITOLO 7:

ABILITÀ

Le abilità si suddividono in BASILARI e AVANZATE. Per acquistare un'abilità basilare, sarà sufficiente che il PG possieda i PX necessari (oltre ad eventuali abilità prerequisito specificate nella descrizione). Per acquistare un'abilità avanzata occorrerà invece, oltre a possedere i PX e i prerequisiti, soddisfare determinate condizioni di sblocco in gioco. Il raggiungimento delle condizioni di sblocco può essere sancito solo ed unicamente dal corpo Master. Per avere un'idea di cosa possa implicare lo sblocco di un'abilità, ecco alcuni esempi di situazioni differenti:

Es. 1: l'alchimista Amir, desiderando imparare a temprare il suo corpo perché possa sopportare l'effetto di tre pozioni contemporaneamente, decide di chiedere ad uno sciamano di addestrarlo. Durante alcune sessioni di gioco lo sciamano impartisce lezioni ad Amir e lo mette più volte alla prova. Dopo innumerevoli tentativi, svenimenti e crampi allo stomaco, Amir riesce finalmente a raggiungere l'obiettivo prefissato.

Es. 2: il piromante Lucien desidera imparare a modellare il fuoco in un cono di fiamme dalla potenza travolgente, in grado di abbattere le protezioni del nemico. L'arcimago Mehrunes, che conosce i segreti di questa rara tecnica, accetterà di addestrare solo colui che gli porterà in dono un artefatto di particolare potenza. Lucien riesce, dopo mille peripezie, a procurarsi l'oggetto e adesso non deve fare altro che consegnarlo, e Mehrunes sarà ben lieto di tenere fede all'accordo. Da questo momento in poi l'abilità sarà considerata sbloccata e disponibile all'acquisto mediante PX.

7.1 ABILITÀ GENERICHE

Abilità	PX
Artigianato	4
Medicina I (Prerequisito: Anatomia)	2
Medicina II (Prerequisito: Medicina I)	4
Mercato all'ingrosso	4
Mercato Nero	6
Messaggero	2
Reddito I	2
Reddito II (Prerequisito: Reddito I)	4
Reddito III (Prerequisito: Reddito II)	4
Reperire componenti	4

7.2 CONOSCENZE

Abilità	PX
Alchimia – Bombe (Prerequisito: Speciale)	4
Alchimia – Droghe (Prerequisito: Speciale)	4
Alchimia – Pozioni (Prerequisito: Speciale)	4
Alchimia – Veleni (Prerequisito: Speciale)	4

Anatomia	2
Dottrina della fede	2
Ingegneria	2
Leggere pergamene	4
Percezione della magia	2
Seguire tracce	2
Speciale	2
Valutare	2
Voci dai vicoli e leggende	2

7.3 IMMUNITÀ E RESISTENZE

Abilità	PX
Combattere alla cieca	6
Equilibrio in battaglia I	2
Equilibrio in battaglia II (Prerequisito: Equilibrio in battaglia I)	6
Immunità elementale all'Acido - BLOCCATA	6
Immunità elementale al Fuoco - BLOCCATA	6
Immunità elementale al Gelo - BLOCCATA	6
Immunità elementale allo Shock - BLOCCATA	6
Immunità alla Malattia I	2
Immunità alla Malattia II (Prerequisito: Immunità alla Malattia I)	6
Immunità al Veleno	6
Metabolismo straordinario I – BLOCCATA (Prerequisito: Speciale)	2
Metabolismo straordinario II – BLOCCATA (Prerequisito: Metabolismo straordinario I)	4
Repulsione elementale all'Acido - BLOCCATA	6
Repulsione elementale al Fuoco - BLOCCATA	6
Repulsione elementale al Gelo – BLOCCATA	6
Repulsione elementale allo Shock – BLOCCATA	6
Resistenza alle Droghe	6
Riduzione a CHARME	4
Riduzione a OBLIO	4
Riduzione a PAURA	4
Riduzione a RADICI	2

Riduzione a SONNO	2
Spirito indomito I	2
Spirito indomito II (Prerequisito: Spirito indomito I)	6

7.4 ABILITÀ DI COMBATTIMENTO

Abilità	PX
Addestramento fisico I	4
Addestramento fisico II – BLOCCATA (Prerequisito: Addestramento fisico I)	6
Ambidestria	4
Arma affilata	4
Chiamata CRASH con armi a due mani I	2
Chiamata CRASH con armi a due mani II – BLOCCATA (Prerequisito: CRASH con armi a due mani I)	6
Chiamata DIRETTO con armi da lancio	6
Chiamata DISARMA con armi a una mano I	2
Chiamata DISARMA con armi a una mano II – BLOCCATA (Prerequisito: DISARMA I)	6
Chiamata DOLORE con armi – BLOCCATA	2
Danno DOPPIO con armi da mischia I	2
Danno DOPPIO con armi da mischia II – BLOCCATA (Prerequisito: DOPPIO con armi da mischia I)	4
Danno DOPPIO DIRETTO con armi da tiro I	2
Danno DOPPIO DIRETTO con armi da tiro II	6
Duro a morire	4
Forgiatura I	4
Forgiatura II – BLOCCATA (Prerequisito: Forgiatura I)	6
Riparare	4
Chiamata SPINTA con armi a due mani I	2
Chiamata SPINTA con armi a due mani II – BLOCCATA (Prerequisito: SPINTA I)	6
Uso Avanzato delle armature – BLOCCATA	6
Uso delle Armature	4
Uso delle Armi	4
Uso delle Armi da tiro	4
Uso degli Scudi	4

7.5 ABILITÀ FURTIVE

Abilità	PX
Creare trappole	4
Chiamata DIRETTO con il pugnale	4
Chiamata DOLORE furtiva – BLOCCATA (Prerequisito: Anatomia)	6
Chiamata LETALE con il pugnale – BLOCCATA (Prerequisito: Chiamata DIRETTO con il pugnale)	6
Disattivare trappole	4
Eludere trappole	2
Evadere	2
Nascondersi	4
Scassinare I	2
Scassinare II (Prerequisito: Scassinare I)	4
STORDENTE DIRETTO con il pugnale	4
STORDENTE LETALE – BLOCCATA	6
Vedere personaggi nascosti	4

7.6 ABILITÀ MAGICHE

Abilità	PX
Benedizione delle lame	6
Celebrare rituali (Prerequisito: Contribuire)	6
Concentrazione	4
Contribuire	2
Contromagia	4
Divinazione	4
Potere Inarrestabile - BLOCCATA	4
Scrivere glifi	6
Scrivere pergamene	4
Tocco del Mietitore – BLOCCATA	6
Utilizzare Cristalli I	4
Utilizzare Cristalli II – BLOCCATA (Prerequisito: Utilizzare Cristalli I)	6
Vedere gli spiriti	4

7.7 SCUOLE DI INCANTESIMI

Abilità	PX
Arcanista I	6
Arcanista II (Prerequisito: Arcanista I)	6
Arcanista III – BLOCCATA (Prerequisito: Arcanista II)	6
Arcanista IV – BLOCCATA (Prerequisito: Arcanista III)	6
Difensore I	6
Difensore II (Prerequisito: Difensore I)	6
Difensore III – BLOCCATA (Prerequisito: Difensore II)	6
Difensore IV – BLOCCATA (Prerequisito: Difensore III)	6
Elementalista I	6
Elementalista II (Prerequisito: Elementalista I)	6
Elementalista III – BLOCCATA (Prerequisito: Elementalista II)	6
Elementalista IV – BLOCCATA (Prerequisito: Elementalista III)	6
Mentalista I	6
Mentalista II (Prerequisito: Mentalista I)	6
Mentalista III – BLOCCATA (Prerequisito: Mentalista II)	6
Mentalista IV – BLOCCATA (Prerequisito: Mentalista III)	6
Spiritista I	6
Spiritista II (Prerequisito: Spiritista I)	6
Spiritista III – BLOCCATA (Prerequisito – Spiritista II)	6
Spiritista IV – BLOCCATA (Prerequisito – Spiritista III)	6
Taumaturgo I	6
Taumaturgo II (Prerequisito: Taumaturgo I)	6
Taumaturgo III – BLOCCATA (Prerequisito: Taumaturgo II)	6
Taumaturgo IV – BLOCCATA (Prerequisito: Taumaturgo III)	6

7.8 CANTI BARDICI

Abilità	PX
Aura di Leggenda	4
Canto Ammaliente	2
Canto del Giullare	2
Canto della Buonanotte (Prerequisito: Canto Ammaliente)	4
Canto della Sofferenza I	4

Canto della Sofferenza II – BLOCCATA – (Canto della Sofferenza I)	6
Canto dell’Oblio (Prerequisito: Canto Ammaliante)	4
Canto di Coraggio I	2
Canto di Coraggio II – BLOCCATA - (Prerequisito: Canto di Coraggio I)	6
Canto di Debolezza	4
Canto di Disgusto I	2
Canto di Disgusto II – BLOCCATA - (Prerequisito: Canto di Disgusto I)	6
Canto d’Indubbia Fama I	2
Canto d’Indubbia Fama II – BLOCCATA - (Prerequisito: Canto d’Indubbia Fama I)	6
Canto di Stabilità	2

7.9 DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Addestramento Fisico I

(Abilità di Combattimento - 4 PX)

L’addestramento fisico riflette la naturale prestanza fisica che un giocatore acquista combattendo e allenandosi. Con quest’abilità il PG acquista 1 PF permanente in più per ogni Locazione.

Addestramento Fisico II

(Abilità di combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisiti: Addestramento Fisico I)

Quest’abilità riflette la costanza di un PG negli allenamenti, che gli ha permesso di incrementare nuovamente la propria struttura fisica. Con quest’abilità il PG acquista 3 PF permanenti in più per ogni Locazione (i PF extra vanno a sostituire e non a cumulare quelli ottenuti da Addestramento Fisico I).

Alchimia – Bombe

(Conoscenze - 4 PX, prerequisiti: Speciale)

Questa abilità permette al personaggio di miscelare dei componenti per ottenere delle bombe alchemiche. Il PG avrà a disposizione un piccolo manuale che spiegherà i principi dell’alchimia e i preparati in grado di creare.

Alchimia - Droghe

(Conoscenze - 4 PX, prerequisiti: Speciale)

Questa abilità permette al personaggio di miscelare dei componenti per ottenere delle droghe. Il PG avrà a disposizione un piccolo manuale che spiegherà i principi dell’alchimia e i preparati in grado di creare.

Alchimia – Pozioni

(Conoscenze - 4 PX, prerequisiti: Speciale)

Questa abilità permette al personaggio di miscelare dei componenti per ottenere delle pozioni. Il PG avrà a disposizione un piccolo manuale che spiegherà i principi dell'alchimia e i preparati in grado di creare.

Alchimia – Veleni

(Conoscenze - 4 PX, prerequisiti: Speciale)

Questa abilità permette al personaggio di miscelare dei componenti per ottenere dei veleni. Il PG avrà a disposizione un piccolo manuale che spiegherà i principi dell'alchimia e i preparati in grado di creare.

Ambidestria

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Con questa abilità il PG impara la tecnica di combattimento a due armi. Il vostro personaggio può combattere con due armi a una mano contemporaneamente.

Anatomia

(Conoscenze – 2 PX)

Con questa abilità il vostro personaggio sarà in grado di conoscere in maniera sommaria le componenti ricavabili dai mostri che popolano i vari territori e rimuoverle mantenendone integre le proprietà. Il PG che utilizza questa abilità dovrà recitare di sezionare la creatura per almeno 1 minuto, al termine del minuto potrà ricevere una componente specifica relativa al mostro.

Alcuni componenti che si trovano con anatomia possono essere recuperati SOLO con questa abilità.

Arcanista I

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Arcanista di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Arcanista II

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Arcanista I)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Arcanista di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Arcanista III

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Arcanista II)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Arcanista di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Arcanista IV

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Arcanista III)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Arcanista di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Arma affilata

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Con questa abilità il vostro personaggio sarà in grado di affilare un'arma, permettendole di infliggere ferite particolarmente dolorose. Per farlo, dovrà necessariamente procurarsi una cote, e simulare l'affilatura per un minuto. Chi impugnerà l'arma affilata sarà in grado di dichiarare "DOLORE" per il primo colpo sferrato.

Artigianato

(Abilità Generiche – 4 PX)

Questa abilità permette al personaggio di creare oggetti di valore di qualsiasi forma o livello di pregio. Il valore finale dell'oggetto risulterà sempre notevolmente più alto rispetto a quello dei materiali utilizzati per la creazione. Per creare l'oggetto è necessario possedere fisicamente l'oggetto che si intende creare ed è necessario mimare l'attività per 5 minuti al termine dei quali è possibile comunicare ad un master la propria intenzione di produrre un oggetto con le caratteristiche desiderate. Eventuali creazioni di particolare complessità e/o grandezza potranno richiedere tempi di creazione maggiori di 5 minuti a discrezione dei Master (ad esempio: un portone rinforzato per sostituire difese abbattute o una serratura particolarmente complicata che richieda molto più tempo del normale per lo scasso). Le pergamene incantate vuote si possono produrre con questa abilità.

Aura di Leggenda

(Canti Bardici – 4 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Effetto: il bardo recita la formula e si esibisce per 1 minuto, al termine del quale potrà dichiarare danno "MAGICO" per i successivi tre colpi inferti in mischia utilizzando l'arma che brandisce durante il canto.

È possibile effettuare questo canto una volta a scontro. Alla chiamata MAGICO si può aggiungere la dichiarazione di danno (es. Doppio, etc) che ha per natura l'arma su cui è lanciato il canto, ma non è possibile abbinarlo con altri poteri speciali NON derivanti dalla dichiarazione di danno dell'arma stessa (es. NO MAGICO CRASH).

È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Benedizione delle lame

(Abilità Magiche, 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di incantare le armi altrui. Il PG dovrà simulare un piccolo rito di benedizione della durata di un minuto almeno. È possibile incantare soltanto un'arma alla volta. Chi impugna un'arma che ha ricevuto la Benedizione delle Lame, potrà dichiarare "SPINTA" al primo colpo sferrato.

Canto Ammaliante

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: IPNOSI

Effetto: il bardo recita la formula indicando un bersaglio e questi dovrà iniziare a seguirlo senza poter fare altro finché il bardo continuerà ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti. Se la vittima viene ferita, il canto è interrotto. Questo canto non può essere effettuato in combattimento.

possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto del Giullare

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: DANZA

Effetto: il bardo recita la formula indicando un bersaglio e questi dovrà ballare senza poter fare altro finché il bardo continuerà ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti.

possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto della Buonanotte

(Canti Bardici – 4 PX, prerequisito: Canto Ammaliante)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: SONNO

Effetto: il bardo recita la formula indicando un bersaglio che subito cade addormentato. Il bardo deve esibirsi per almeno un minuto, terminato il quale la vittima resterà assopita fino a che non sarà svegliata secondo le modalità previste dalla chiamata SONNO. Se il canto termina prima del minuto, la vittima si desta immediatamente.

possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto della Sofferenza I

(Canti Bardici – 4 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: DOLORE a bersaglio singolo.

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi: il bersaglio del canto è pervaso da fitte atroci e subisce l'effetto della chiamata "DOLORE" per 5 secondi ogni minuto di canto, per un massimo di 5 minuti. È possibile effettuare questo canto una volta al minuto.

È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto della Sofferenza II

(Canti Bardici – 6 PX, prerequisito: Canto della Sofferenza I)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: AREA DI DOLORE.

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi e tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto sono pervasi da fitte atroci e subiscono l'effetto della chiamata "AREA DI DOLORE" per 5 secondi al termine dei 5 minuti di esibizione.

È possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 6 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto dell'Oblío

(Canti Bardici – 4 PX, prerequisito: Canto Ammalante)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: OBLIO

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi per almeno 1 minuto, costringendo il bersaglio a dimenticare quanto accaduto nell'ora precedente: al termine del canto, il bersaglio subisce la chiamata OBLIO.

È possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto di Coraggio I

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: IMMUNITÀ a PAURA a bersaglio singolo

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi: il bersaglio del canto è pervaso da un grande coraggio e diviene immune alla chiamata "PAURA" fintanto che il bardo continua ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti. Il canto non rimuove la paura già presente.

Se un personaggio si trova contemporaneamente nell'area d'effetto del canto di paura e nel canto di immunità a paura, il personaggio risulta immune alla paura.

È possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto di Coraggio II

(Canti Bardici – 6 PX, prerequisito: Canto di Coraggio I)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: AREA DI IMMUNITÀ a PAURA

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi: tutti coloro che lo sentono sono pervasi da un grande coraggio e diventano immuni alla chiamata “PAURA” fintanto che il bardo continua ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti. Il canto non rimuove la paura già presente.

Se un personaggio si trova contemporaneamente nell’area d’effetto del canto di paura e nel canto di immunità a paura, il personaggio risulta immune alla paura.

possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto di Debolezza

(Canti Bardici – 4 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: DEBOLEZZA

Effetto: il bardo recita la formula indicando un bersaglio ed inizia ad esibirsi per almeno un minuto, al termine del quale la vittima subisce la chiamata DEBOLEZZA.

possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto di Disgusto I

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: REPULSO a bersaglio singolo

Effetto: il bardo recita la formula e il bersaglio del canto subirà la chiamata "REPULSO", non potendosi avvicinare al bardo finché si esibisce.

possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto di Disgusto II

(Canti Bardici – 6 PX, prerequisito: Canto di Disgusto I)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al “Canto dei Bardi”, il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: AREA DI REPULSO

Effetto: il bardo recita la formula e tutti coloro che sono presenti nell'area d'effetto subiranno la chiamata "REPULSO", non potendosi avvicinare al bardo finché si esibisce.

possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto d'Indubbia Fama I

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: PAURA a bersaglio singolo

Effetto: il bardo recita la formula ed esegue la chiamata, che dovrà essere ripetuta ogni 30 secondi fintanto che il bardo continua ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti.

possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Canto d'Indubbia Fama II

(Canti Bardici – 6 PX, prerequisito: Canto d'Indubbia Fama I)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Chiamata: AREA DI PAURA

Effetto: il bardo recita la formula ed esegue la chiamata che dovrà essere ripetuta ogni 30 secondi fintanto che il bardo continua ad esibirsi, per un massimo di 5 minuti.

possibile effettuare questo canto una volta a scontro. È altresì possibile spendere ulteriori 4 PX per raddoppiare il tempo di lancio a 2 volte a scontro.

Canto di Stabilità

(Canti Bardici – 2 PX)

Seguendo le prescrizioni del capitolo relativo al "Canto dei Bardi", il personaggio è in grado di utilizzare il seguente canto.

Effetto: il bardo recita la formula ed inizia ad esibirsi, mantenendo il contatto fisico con un bersaglio in coma: finché il canto è attivo, per un massimo di 5 minuti, e il contatto non è interrotto, il coma del bersaglio è sospeso. Non è possibile sospendere il coma di più di un bersaglio alla volta.

possibile effettuare questo canto una volta al minuto. È altresì possibile spendere ulteriori 2 PX per lanciare questo canto ogni 30 secondi, anziché un minuto.

Celebrare Rituali

(Abilità Magiche – 6 PX, prerequisito: Contribuire)

Questa abilità permette al personaggio di essere l'officiante di un rituale. Vedere l'apposita sezione sulla ritualistica per ulteriori spiegazioni. N.B.: un PG che non sia dotato dell'abilità "Contribuire" non potrà in nessun caso prendere parte, alla celebrazione di un rituale, a meno che non ne rappresenti esclusivamente il bersaglio.

Chiamata "Crash" con armi a due mani I

(Abilità di Combattimento – 2 PX)

Il vostro PG ha ormai una forza tale che quando colpisce qualcosa la frantuma, sia essa uno scudo, un'armatura o una testa. Con quest'abilità il PG è in grado di dichiarare il Potere Speciale "Crash" applicandolo solo alle armi a due mani o ad asta. Il Potere Speciale "Crash" non può essere utilizzato con il Potere Speciale "Diretto". Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Crash" una volta a scontro.

Chiamata "Crash" con armi a due mani II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Chiamata "Crash" con armi a due mani I)

Il vostro PG ha ormai una forza tale che quando colpisce qualcosa la frantuma, sia essa uno scudo, un'armatura o una testa. Con quest'abilità il PG è in grado di dichiarare il Potere Speciale "Crash" applicandolo solo alle armi a due mani o ad asta. Il Potere Speciale "Crash" non può essere utilizzato con il Potere Speciale "Diretto". Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Crash" in modo permanente.

Chiamata "Diretto" con Armi da Lancio

(Abilità di Combattimento – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare il Potere Speciale "Diretto" quando usa un'arma da lancio.

Chiamata "Diretto" con il Pugnale

(Abilità Furtive – 4 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare il Potere Speciale "Diretto" quando usa un pugnale.

Chiamata "Disarma" con armi ad una mano I

(Abilità di Combattimento – 2 PX)

Il vostro guerriero è talmente abile con le armi ad una mano da riuscire a disarmare i suoi avversari. Con questa abilità il vostro PG può applicare il Potere Speciale "Disarma" al colpo che infligge con un'arma a una mano una volta a scontro.

Chiamata "Disarma" con armi ad una mano II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Chiamata "Disarma" con armi ad una mano I)

Il vostro guerriero è talmente abile con le armi ad una mano da riuscire a disarmare i suoi avversari. Con questa abilità il vostro PG può applicare il Potere Speciale "Disarma" ai colpi che infligge con le armi ad una mano in modo permanente.

Chiamata "Dolore" con armi ad una mano

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 2 PX)

Il vostro guerriero è talmente abile con le armi ad una mano da riuscire a colpire i punti più dolorosi dei suoi avversari. Con questa abilità il vostro PG può applicare il Potere Speciale "Dolore" ai colpi che infligge con le armi ad una mano una volta a scontro.

Chiamata "Dolore" furtiva

(Abilità Furtive BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Anatomia)

Il vostro guerriero è talmente abile con il pugnale da riuscire a colpire i punti più dolorosi dei suoi avversari. Con questa abilità il vostro PG può applicare il Potere Speciale "Dolore" ai colpi che infligge con il pugnale quando è alle spalle dell'avversario o se quest'ultimo dovesse risultare inerte (ad esempio: legato, paralizzato, addormentato).

Chiamata "Letale" con il Pugnale

(Abilità Furtive BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Chiamata diretto con il pugnale)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di applicare il Potere Speciale "Letale" ai colpi che infligge con il pugnale quando è alle spalle dell'avversario o se quest'ultimo dovesse risultare inerte (ad esempio: legato, paralizzato, addormentato).

Chiamata "Spinta" con armi a due mani I

(Abilità di Combattimento – 2 PX)

Il vostro PG è così forte che è in grado mandare al tappeto i propri avversari con un sol colpo!

Con quest'abilità il vostro PG può dichiarare il Potere Speciale "Spinta" solo con una qualsiasi arma a due mani.

Il Potere Speciale "Spinta" ha effetto anche se parato con armi e scudo, non solo se colpisce una locazione. Il Potere Speciale "Spinta" ha comunque effetto anche se si è immuni al Danno a cui è associato. Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Spinta" una volta a scontro.

Chiamata "Spinta" con armi a due mani II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Chiamata "Spinta" I)

~~Il vostro PG è così forte che è in grado mandare al tappeto i propri avversari con un sol colpo!~~

Con quest'abilità il vostro PG può dichiarare il Potere Speciale "Spinta" solo con una qualsiasi arma a due mani.

Il Potere Speciale "Spinta" ha effetto anche se parato con armi e scudo, non solo se colpisce una locazione. Il Potere Speciale "Spinta" ha comunque effetto anche se si è immuni al Danno a cui è associato. Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Spinta" in modo permanente.

Combattere alla cieca

(Immunità e Resistenze – 6 PX)

Con questa abilità il proprio personaggio diventa immune alla chiamata OSCURITÀ.

Concentrazione

(Abilità Magiche – 4 PX)

Con questa abilità il PG riesce a mantenere la concentrazione mentre lancia un incantesimo anche se viene colpito. L'incantesimo che normalmente dovrebbe essere interrotto viene invece portato a termine anche se il PG viene ferito mortalmente, nel qual caso al termine della formula si accascierà al suolo.

Contribuire

(Abilità Magiche – 2 PX)

Il PG ha ricevuto un'istruzione di base nell'arte ritualistica: sarà pertanto in grado di partecipare attivamente alla celebrazione di un rituale, pur non essendo in grado di celebrarlo. N.B.: un PG che non sia dotato di quest'abilità non potrà in nessun caso prendere parte, alla celebrazione di un rituale, a meno che non ne rappresenti esclusivamente il bersaglio.

Contromagia

(Abilità Magiche – 4 PX)

Il PG ha sviluppato un'innata capacità di fraporsi al regolare scorrere del flusso magico. Una volta a scontro egli può, indicando un incantatore e dichiarando "CONTROMAGIA", negare l'effetto di un incantesimo A BERSAGLIO appena lanciato. Si tenga presente che la chiamata CONTROMAGIA deve necessariamente essere dichiarata IMMEDIATAMENTE dopo la dichiarazione dell'effetto dell'incantesimo e che è valida esclusivamente PER GLI INCANTESIMI DI PRIMO E SECONDO LIVELLO.

Creare Trappole

(Abilità Furtive – 4 PX)

Con questa abilità il personaggio può simulare per 5 minuti la costruzione della trappola. Il personaggio che intende acquistare questa abilità, otterrà in fase di segreteria alcuni cartellini TRAPPOLA ad ogni evento da applicare alle trappole create, e sarà tenuto a procurarsi o portare da casa il materiale utile per simulare la creazione della trappola (ad esempio: il filo da tendere). In ogni caso, il materiale portato o utilizzato dal PG sarà sottoposto al giudizio insindacabile dei Master, come la costruzione e l'efficacia della trappola. In nessun caso è permesso costruire trappole che in qualche modo possano essere pericolose per PG e PNG.

Danno "Doppio" con armi da mischia I

(Abilità di Combattimento – 2 PX)

Il vostro PG ha imparato a colpire i centri vitali dei suoi nemici procurandogli "Danni" devastanti.

Con quest'abilità il vostro PG è in grado di dichiarare il "Potere Speciale" "Doppio" applicandolo a tutte le armi da mischia che è in grado di utilizzare. Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Doppio" una volta a scontro.

Danno "Doppio" con armi da mischia II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 4 PX, prerequisito: Danno "Doppio" con armi da mischia I)

Il vostro PG ha imparato a colpire i centri vitali dei suoi nemici procurandogli "Danni" devastanti.

Con quest'abilità il vostro PG è in grado di dichiarare il "Potere Speciale" "Doppio" applicandolo a tutte le armi da mischia che è in grado di utilizzare. Quest'abilità permette di dichiarare il Potere Speciale "Doppio" in modo permanente.

Danno Doppio Diretto con armi da tiro I

(Abilità di Combattimento – 2 PX)

Con questa abilità è possibile utilizzare la chiamata "DOPPIO DIRETTO" con le armi da tiro una volta a scontro.

Danno Doppio Diretto con armi da tiro II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Danno Doppio Diretto con armi da tiro I)

Con questa abilità è possibile utilizzare la chiamata "DOPPIO DIRETTO" con le armi da tiro in modo permanente.

Difensore I

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Difensore di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Difensore II

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Difensore I)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Difensore di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Difensore III

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Difensore II)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Difensore di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Difensore IV

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Difensore III)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Difensore di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Disattivare Trappole

(Abilità Furtive – 2 PX)

Grazie a questa abilità il personaggio è in grado di disattivare qualsiasi trappola NON MAGICA . Le trappole all'interno degli scrigni NON sono recuperabili in alcun modo anche se sono state disattivate con questa abilità. Il personaggio in possesso di questa abilità, quando apre un contenitore dotato di trappola deve rimuovere la trappola strappando il cartellino "Trappola Meccanica". Se, invece, il personaggio si imbattesse in una trappola preparata all'esterno, potrà disarmarla e conservarla per un successivo utilizzo. Se una trappola è di origine meccanica, ma presenta una componente magica lesiva, essa avrà effetto sul PG.

Divinazione

(Abilità Magiche – 4 PX)

Attraverso questa abilità il vostro personaggio otterrà conoscenze sul presente, il passato o il futuro attraverso delle visioni. Tali visioni possono manifestarsi sotto forma di sogni e stati di trance. All'inizio della sessione un personaggio otterrà un cartellino conoscenza che descrive una visione o un sogno relativo alla sessione di gioco.

Sarà inoltre possibile avere ulteriori visioni durante la sessione in presenza di particolari condizioni che saranno rivelate da cartellini indizio o direttamente da un master. In presenza di tali condizioni, il personaggio potrà avere un'esperienza onirica, anche collettiva.

Dottrina della Fede

(Conoscenze – 2 PX)

Questa abilità permette al PG di avere informazioni e notizie riguardo alla storia e alla religione.

Duro a morire

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il personaggio è in grado di strisciare e sussurrare per il primo minuto di coma, dopodiché proseguirà il conteggio dei minuti inerte.

Elementalista I (Piomante, Criomante, Aeromante, Geomante)

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Elementalista di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi. È possibile specializzarsi nella magia di più elementi acquistando più di una delle relative abilità specifiche (ad esempio sarà possibile per lo stesso PG acquistare le abilità CRIOMANTE I, CRIOMANTE II e PIROMANTE I).

Elementalista II (Piomante, Criomante, Aeromante, Geomante)

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Elementalista I)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Elementalista di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi. È possibile specializzarsi nella magia di più elementi acquistando più di una delle relative abilità specifiche (ad esempio sarà possibile per lo stesso PG acquistare le abilità CRIOMANTE I, CRIOMANTE II e PIROMANTE I).

Elementalista III (Piromante, Criomante, Aeromante, Geomante)

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Elementalista II)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Elementalista di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi. È possibile specializzarsi nella magia di più elementi acquistando più di una delle relative abilità specifiche (ad esempio sarà possibile per lo stesso PG acquistare le abilità CRIOMANTE I, CRIOMANTE II e PIROMANTE I).

Elementalista IV (Piromante, Criomante, Aeromante, Geomante)

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Elementalista III)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Elementalista di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi. È possibile specializzarsi nella magia di più elementi acquistando più di una delle relative abilità specifiche (ad esempio sarà possibile per lo stesso PG acquistare le abilità CRIOMANTE I, CRIOMANTE II e PIROMANTE I).

Eludere Trappole

(Abilità Furtive – 2 PX)

Grazie a questa abilità il personaggio è in grado di eludere qualsiasi trappola NON MAGICA dichiarando NO EFFETTO. Tuttavia non è in grado di disattivarla ed eventualmente recuperarne i pezzi. Se una trappola è sì di origine meccanica, ma presenta una componente magica lesiva, essa avrà effetto sul PG.

Equilibrio in battaglia I

(Immunità e Resistenze – 2 PX)

L'addestramento intensivo consente di sfruttare le proprie abilità nel combattimento anche in casi estremi.

Acquistando questa abilità il PG diventa immune al Potere Speciale "Spinta" una volta a scontro.

Equilibrio in battaglia II

(Immunità e Resistenze – 6 PX, prerequisito: Equilibrio in battaglia I)

L'addestramento intensivo consente di sfruttare le proprie abilità nel combattimento anche in casi estremi.

Acquistando questa abilità il PG diventa immune al Potere Speciale "Spinta" in modo permanente.

Evadere

(Abilità Furtive – 2 PX)

Grazie a questa abilità il personaggio può liberarsi in qualsiasi momento da qualsiasi costrizione fisica che gli impedisce di muoversi quali ceppi, legacci, o strumenti di tortura.

Forgiatura I

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Questa abilità permette di creare armi, armature e scudi utilizzando delle componenti di base che potranno essere trovate durante il gioco. Durante le sessioni di gioco sarà possibile trovare progetti per altri tipi di manufatti non comunemente realizzabili.

Forgiatura II

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Forgiatura I)

Questa abilità permette di creare armi, armature e scudi utilizzando delle componenti di base che potranno essere trovate durante il gioco. Durante le sessioni di gioco sarà possibile trovare progetti per altri tipi di manufatti non comunemente realizzabili. Inoltre, si potranno creare e riparare scudi dotandoli di punti struttura.

Immunità ai veleni

(Immunità e Resistenze – 6 PX)

Il personaggio che possiede questa abilità è permanentemente immune a tutti gli effetti derivanti dai veleni. Ad ogni chiamata "VELENO" il personaggio potrà controchiamare "NOEFFETTO VELENO" risultando immune al Potere Speciale seguente la chiamata "VELENO".

Immunità alla malattia I

(Immunità e Resistenze – 2 PX)

Con questa abilità il vostro PG diventa immune al Potere Speciale "INFEZIONE" dichiarando quindi "NOEFFETTO" a tale chiamata, ma non alle chiamate di danno a cui è associata. È possibile utilizzare questa abilità soltanto una volta a scontro.

Immunità alla malattia II

(Immunità e Resistenze – 6 PX, prerequisito: Immunità alla malattia I)

Con questa abilità il vostro PG diventa immune ai Poteri Speciali "INFEZIONE" e "MALATTIA FATALE" dichiarando quindi "NOEFFETTO" a tali chiamate, ma non alle chiamate di danno a cui sono associate. È possibile utilizzare questa abilità in modo permanente.

Immunità elementale all'Acido

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare in modo permanente "NOEFFETTO" a tutti i "Danni" di tipo "Acido" (ed eventuali "Poteri speciali" associati); siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Immunità elementale al Fuoco

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare in modo permanente "NOEFFETTO" a tutti i "Danni" di tipo "Fuoco" (ed eventuali "Poteri speciali" associati); siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Immunità elementale al Gelo

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare in modo permanente "NOEFFETTO" a tutti i "Danni" di tipo "Gelo" (ed eventuali "Poteri speciali" associati); siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Immunità elementale allo Shock

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare in modo permanente "NOEFFETTO" a tutti i "Danni" di tipo "Shock" (ed eventuali "Poteri speciali" associati); siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Ingegneria

(Conoscenze – 2 PX)

Con questa abilità il vostro PG avrà una conoscenza basilare della disciplina ingegneristica. Il PG potrà aprire e leggere i cartellini che riportano l'utilizzo di questa abilità per essere rivelati.

Leggere Pergamene

(Conoscenze – 4 PX)

Questa abilità permette di leggere pergamene incantate.

Medicina I

(Abilità Generiche – 2 PX, prerequisito: Anatomia)

Con questa abilità Il PG è in grado:

- di STABILIZZARE una o più ferite per 5 minuti, dopo di che la ferita tornerà a sanguinare;
- di UTILIZZARE ERBE MEDICHE: alcune possono essere utilizzate per creare bende curative, altre possono avere EFFETTI DIVERSI, e solo chi possiede quest'abilità è in grado di capire che caratteristiche possiede un'erba medica leggendo sul cartellino la specifica.

Potrà individuare gli stati fisici negativi di INFEZIONE, VELENO e DEBOLEZZA che affliggono un altro PG.

Inoltre, è possibile sospendere gli effetti degenerativi delle malattie simulando 5 minuti di trattamento. Gli effetti saranno sospesi per un'ora, al termine della quale ricominceranno a degenerare, a meno di non applicare un'altra medicazione.

Attenzione: con questa abilità non è possibile sospendere gli effetti della chiamata MALATTIA FATALE.

È necessario utilizzare le simulazioni di strumenti chirurgici, siringhe, bende, sali o qualsiasi tipo di attrezzo si ritenga utile perché questa abilità abbia successo.

Medicina II

(Abilità Generiche – 4 PX, prerequisito: Medicina I)

Con questa abilità Il PG è in grado, dopo 3 minuti di lavoro, di dichiarare la chiamata "GUARIGIONE".

Con questa abilità è inoltre possibile ritardare gli effetti della chiamata MALATTIA FATALE simulando 30 minuti di trattamento, riducibili in presenza di assistenti in possesso almeno dell'abilità Medicina I (per ogni assistente il tempo massimo di 30 minuti sarà ridotto di 5).

È necessario utilizzare le simulazioni di strumenti chirurgici, siringhe, sali o qualsiasi tipo di attrezzo si ritenga utile perché questa abilità abbia successo.

Mentalista I

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Mentalista di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Mentalista II

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Mentalista I)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Mentalista di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Mentalista III

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Mentalista II)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Mentalista di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Mentalista IV

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Mentalista III)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Mentalista di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Mercato all'ingrosso

(Abilità Generiche – 4 PX)

Grazie a questa abilità il giocatore ha la possibilità accedere ad una sessione di mercato pre-live in cui potrà scegliere se acquistare qualcosa da un lotto di merci comuni che sarà messo a disposizione da un Master dopo la fase di segreteria. Il PG potrà inoltre decidere di vendere le sue merci ma ad un prezzo insindacabilmente stabilito dal Master e che sarà generalmente inferiore a quello che un buon mercante potrebbe ottenere in gioco.

Mercato Nero

(Abilità Generiche – 6 PX)

Grazie a questa abilità il giocatore ha accesso al Mercato Nero (vedi sezione "oggetti di gioco" al punto 5.7)

Messaggero

(Abilità Generiche – 2 PX)

Con questa abilità il personaggio ha accesso al servizio di volatili viaggiatori addestrati. Usando un richiamo che lui conosce, potrà richiamare il volatile (un Master) che potrà prendere in carico un messaggio ed il pagamento del servizio di 5 scudi di rame. Per ottenere una celere risposta i messaggi dovranno essere inviati entro e non oltre l'inizio della cena del sabato sera.

Metabolismo straordinario I

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 2 PX, prerequisito: Speciale)

Con questa abilità il personaggio potrà tollerare l'effetto attivo di 2 pozioni contemporaneamente.

Metabolismo straordinario II

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 4 PX, prerequisito: Metabolismo straordinario I)

Con questa abilità il personaggio potrà tollerare l'effetto attivo di 3 pozioni contemporaneamente.

Nascondersi

(Abilità Furtive – 4 PX)

Il personaggio ha imparato a celarsi alla vista altrui ed è in grado di "svanire" dietro a ripari e nascondigli che lo occultino almeno al 70% e, conseguentemente, di utilizzare il segnale gestuale "Sono Nascosto".

Percezione della magia

(Conoscenze – 2 PX)

Il personaggio è in grado di sapere se un oggetto è magico oppure no, nel caso in cui sia magico che tipo di magia lo pervade e anche l'intensità di tale magia

La percezione della magia si basa sulla vista quindi se un oggetto è nascosto alla vista o fuori dalla visuale, non viene percepito. La distanza massima è comunque 10 passi.

Potere Inarrestabile

(Abilità magiche – BLOCCATA 4 PX)

Il PG ha sviluppato la capacità di rendere inefficace 1 volta al giorno l'abilità CONTROMAGIA.

Infatti il PG che possiede questa abilità dovrà aggiungere alla chiamata del suo incantesimo la parola "INARRESTABILE".

(ad esempio - Traccio il segno[...]ti scaglio un dardo magico "MAGICO INARRESTABILE" -).

Reddito I

(Abilità Generiche – 2 PX)

Il PG esercita un qualsiasi mestiere di sua scelta, ed ottiene un reddito per questo. Il PG è tenuto a dare motivazioni e dettagli sulle sue entrate nel background, che poi verrà sottoposto al giudizio insindacabile dei Master.

Se i dettagli in background saranno ritenuti validi, nella busta PG di chi acquista quest'abilità verranno dati 3 scudi di rame in più rispetto a quello spettante per ogni sessione di gioco.

Reddito II

(Abilità Generiche – 4 PX, prerequisito: Reddito I)

Il PG esercita un qualsiasi mestiere di sua scelta, ed ottiene un reddito per questo. Il PG è tenuto a dare motivazioni e dettagli sulle sue entrate nel background, che poi verrà sottoposto al giudizio insindacabile dei Master.

Se i dettagli in background saranno ritenuti validi, nella busta PG di chi acquista quest'abilità verranno dati 6 scudi di rame in più rispetto a quello spettante per ogni sessione di gioco.

Reddito III

(Abilità Generiche – 4 PX, prerequisito: Reddito II)

Il PG esercita un qualsiasi mestiere di sua scelta, ed ottiene un reddito per questo. Il PG è tenuto a dare motivazioni e dettagli sulle sue entrate nel background, che poi verrà sottoposto al giudizio insindacabile dei Master.

Se i dettagli in background saranno ritenuti validi, nella busta PG di chi acquista quest'abilità verranno dati 10 scudi di rame in più rispetto a quello spettante per ogni sessione di gioco.

Reperire Componenti

(Abilità Generiche – 4 PX)

Con questa abilità è possibile, in fase di segreteria, pescare casualmente una componente da un sacchetto contenente un assortimento variabile (a insindacabile giudizio dei master) di componenti.

Repulsione elementale all'Acido

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare "RIFLESSO" a tutti i "Danni" di tipo "Acido" siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Repulsione elementale al Fuoco

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare "RIFLESSO" a tutti i "Danni" di tipo "Fuoco" siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Repulsione elementale al Gelo

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare “RIFLESSO” a tutti i “Danni” di tipo “Gelo” siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Repulsione elementale allo Shock

(Immunità e Resistenze BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di dichiarare “RIFLESSO” a tutti i “Danni” di tipo “Shock” siano essi provenienti da mostri, armi o incantesimi.

Resistenza alle Droghe

(Immunità e Resistenze – 6 PX)

Con questa abilità il vostro PG è in grado di sopportare gli effetti negativi delle droghe. Se il PG è in possesso di quest’abilità, quando utilizzerà una droga ne subirà solo gli effetti positivi, ignorando quelli negativi.

Riduzione a CHARME

(Immunità e Resistenze – 4 PX)

Il personaggio che dichiara “RIDOTTO” alla chiamata “CHARME” per 5 minuti sarà tendenzialmente ben disposto verso la persona che ha lanciato la chiamata, non lo attaccherà a meno che non sia attaccato a sua volta, ma non si comporterà in maniera diversa dal suo modo di agire normale. Per esempio, la chiamata CHARME effettuata su un mercante in grado di ridurla potrebbe concedere piccoli sconti sulla merce, ma quest’ultima non sarà mai venduta sotto prezzo; oppure una persona in possesso di informazioni riservate potrebbe essere ben disposta a parlare, ma non rivelerà mai segreti personali che potrebbero metterla in difficoltà.

Riduzione a OBLIO

(Immunità e Resistenze – 4 PX)

Il personaggio che dichiara “RIDOTTO” alla chiamata “OBLIO” perderà i ricordi degli ultimi cinque minuti anziché dell’ora precedente.

Riduzione a PAURA

(Immunità e Resistenze – 4 PX)

Il personaggio che dichiara “RIDOTTO” alla chiamata “PAURA” non potrà attaccare in nessun modo il nemico che ha lanciato la chiamata, ma potrà comunque difendersi dai suoi attacchi.

Riduzione a RADICI

(Immunità e Resistenze – 2 PX)

Il personaggio che dichiara “RIDOTTO” alla chiamata “RADICI” per 10 secondi non potrà alzare i piedi da terra. Potrà comunque muovere le gambe e camminare lentamente strisciando i piedi per terra, e combattere normalmente, ma non potrà correre, saltare o scavalcare ostacoli di qualunque tipo.

Riduzione a SONNO

(Immunità e Resistenze – 2 PX)

Il personaggio che dichiara “RIDOTTO” alla chiamata “SONNO” barcollerà in stato di confusione per un minuto, durante il quale non potrà attaccare, lanciare incantesimi o difendersi dagli attacchi nemici. L'effetto si interromperà non appena il personaggio subirà un danno o verrà simulato l'atto di svegliarlo per almeno 5 secondi.

Riparare

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il PG ha imparato come riparare l'armatura, lo scudo, le armi o oggetti in generale. Questa abilità ristabilisce i PA totali dell'armatura e/o reintegra arma e scudo che sono stati soggetti a chiamate “Crash” o “ROTTO”. (NB: questo atto deve essere mimato almeno per 5 minuti)

Scassinare I

(Abilità Furtive – 2 PX)

Questa abilità permette di forzare le serrature chiuse presenti in gioco. Il PG dovrà simulare lo scasso per 5 minuti, utilizzando grimaldelli e attrezzi appositi, dopodiché potrà aprire la serratura.

Scassinare II

(Abilità Furtive – 4 PX, prerequisito: Scassinare I)

Questa abilità permette di forzare le serrature chiuse presenti in gioco. Il PG dovrà simulare lo scasso per 1 minuto, utilizzando grimaldelli e attrezzi appositi, dopodiché potrà aprire la serratura.

Scrivere glifi

(Abilità Magiche – 6 PX)

Con quest'abilità il PG sarà in grado di conoscere, scrivere e applicare i glifi. Per la scrittura necessiterà della pergamena incantata e dell'inchiostro apposito, che possono trovarsi facilmente in commercio. Il PG avrà a disposizione un piccolo manuale che spiegherà la scrittura dei glifi e quali siano a conoscenza del giocatore.

Scrivere pergamene

(Abilità Magiche – 4 PX)

Il fruitore di Magia può scrivere un incantesimo su una pergamena incantata. Con questa abilità è possibile anche ricopiare incantesimi che non si conoscono a partire da altre pergamene: per copiare un incantesimo è necessario disporre di una pergamena incantata vuota. In caso di copia, la pergamena originale non va perduta. Vedi anche il paragrafo 5.5 sulle Pergamene.

Seguire Tracce

(Conoscenze – 2 PX)

Con questa abilità il vostro PG avrà una conoscenza basilare di come si interpretano e seguono le tracce, dalle orme lasciate sul terreno a macchie di sangue. Il PG potrà aprire e leggere i cartellini che riportano l'utilizzo di questa abilità per essere rivelati.

Speciale

(Conoscenze – 2 PX)

Con questa abilità il personaggio è in grado di trovare in natura e valutare la purezza dei componenti alchemici.

Spiritista I

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Spiritista di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Spiritista II

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Spiritista I)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Spiritista di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Spiritista III

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Spiritista II)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Spiritista di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Spiritista IV

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Spiritista III)

Acquistando quest'abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Spiritista di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Spirito indomito I

(Immunità e Resistenze – 2 PX)

Con questa abilità il personaggio diventa immune alla chiamata PAURA una volta a scontro.

Spirito indomito II

(Immunità e Resistenze – 6 PX, prerequisito: Spirito Indomito I)

Con questa abilità il personaggio diventa immune alla chiamata PAURA in modo permanente.

Stordente diretto con pugnale

(Abilità Furtive – 4 PX)

Con questa abilità è possibile utilizzare la chiamata “STORDEnte DIRETTO” con i pugnali.

Stordente letale con pugnale

(Abilità Furtive BLOCCATA – 6 PX)

Con questa abilità è possibile utilizzare la chiamata “STORDEnte LETALE” con i pugnali.

Taumaturgo I

(Scuole di Incantesimi – 6 PX)

Acquistando quest’abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Taumaturgo di I livello, con la cadenza di uno al minuto. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Taumaturgo II

(Scuole di Incantesimi – 6 PX, prerequisito: Taumaturgo I)

Acquistando quest’abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Taumaturgo di II livello, con la cadenza di uno a scontro. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due a scontro. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Taumaturgo III

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Taumaturgo II)

Acquistando quest’abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Taumaturgo di III livello, con la cadenza di uno al giorno. Spendendo di nuovo i 6 PX necessari, il PG potrà aumentare il lancio degli incantesimi a due al giorno. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Taumaturgo IV

(Scuole di Incantesimi BLOCCATA – 6 PX, prerequisito: Taumaturgo III)

Acquistando quest’abilità, il PG sarà in grado di lanciare gli incantesimi da Taumaturgo di IV livello, con la cadenza di uno a sessione. Leggere attentamente anche il capitolo sugli Incantesimi.

Tocco del mietitore

(Abilità Magiche BLOCCATA – 6 PX)

Il vostro PG diventa un vero e proprio portatore di dolore e sofferenza che può trasmettere grazie al suo sangue e a quello degli avversari. Il mietitore sarà in grado di lanciare la chiamata "DOLORE" a tocco ogni venti secondi.

Uso avanzato delle armature

(Abilità di Combattimento BLOCCATA – 6 PX)

Il Guerriero ha imparato come preservare la propria armatura durante i combattimenti e quindi a renderla più resistente. Con quest'abilità il PG guadagna due PA permanente in più per Locazione rispetto a quelli che normalmente gli garantisce la sua armatura.

Uso delle armature

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il PG può usare qualsiasi tipo di armatura in combattimento. L'armatura deve rispettare le norme per il check delle armature. A seconda del tipo di armatura scelto, varierà il livello di protezione dell'armatura stessa: le armature leggere (cuoio o simili) daranno 1 PA, quelle medie (anelli o simili) 3 PA, quelle pesanti (piastre) 5 PA.

Uso delle armi

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il PG può usare qualsiasi tipo di arma da mischia e da lancio in combattimento. Le armi devono sempre rispettare le norme per il check delle armi. Senza possedere l'abilità USO DELLE ARMI sarà comunque possibile utilizzare armi della dimensione massima di 35 cm ma sarà impossibile utilizzarle per usufruire dei benefici delle varie abilità che ne potenzierebbero il danno o la modalità di utilizzo (Ambidestria, Chiamata DIRETTO con Pugnale, Chiamata DOPPIO con Armi da Mischia, [...]).

Uso delle armi da tiro

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il PG può usare qualsiasi tipo di arma da tiro in combattimento dichiarando con esse danno DIRETTO. Le armi devono sempre rispettare le norme per il check delle armi.

Uso degli scudi

(Abilità di Combattimento – 4 PX)

Il PG può usare qualsiasi tipo di scudo in combattimento. Gli scudi devono sempre rispettare le norme per il check degli scudi.

Utilizzare Cristalli I

(Abilità Magiche – 4 PX)

Con questa abilità, il PG potrà fare uso dei Cristalli per potenziarsi. Per beneficiare degli effetti di un Cristallo,

necessario averlo sempre a contatto con la pelle (basta ad esempio tenerlo in mano), in modo che il suo potere possa essere assorbito dall'epidermide. Se viene meno il contatto, gli effetti del Cristallo termineranno. Ogni Cristallo attinge il suo potere dal flusso magico: di conseguenza a beneficiare dell'utilizzo di questi oggetti saranno in particolare gli incantatori. Tuttavia, accanto agli effetti positivi di un Cristallo, si manifestano anche alcuni effetti collaterali (ad esempio: un Cristallo che permetta di scegliere direzionare verso due bersagli al posto di uno un dardo elementale, infliggerà anche un danno DOPPIO sul mago dopo l'utilizzo). Con questa abilità NON è possibile utilizzare due Cristalli contemporaneamente.

Utilizzare Cristalli II

(Abilità Magiche BLOCCATA – 4 PX, prerequisito: Utilizzare Cristalli I)

Con questa abilità, il PG potrà fare uso dei Cristalli per potenziarsi: in questo caso, è possibile beneficiare degli effetti di massimo due Cristalli alla volta.

Valutare

(Conoscenze – 2 PX)

Il PG è in grado di conoscere il prezzo medio indicativo delle varie tipologie di oggetto in diverse aree geografiche.

Vedere gli spiriti

(Abilità Magiche – 4 PX)

Il personaggio è in grado di vedere coloro che utilizzano il gesto "Sono uno Spirito".

Vedere personaggi nascosti

(Abilità Furtive – 4 PX)

Con questa abilità si è in grado di vedere tutti coloro che stanno usando l'abilità "Nascondersi". Solo colui che possiede l'abilità è in grado di farlo e anche se comunica la posizione del PG nascosto ai suoi compagni essi continueranno a non vederlo.

Voci dai Vicoli e Leggende

(Conoscenze – 2 PX)

Con quest'abilità il personaggio ottiene delle informazioni derivanti dalla frequentazione di luoghi affollati come piazze di mercato, porti e taverne. Dato che si tratta per lo più di storielle, racconti, leggende o notizie in generale che sono passate di bocca in bocca, starà al personaggio valutare quanto possano essere attendibili e, se presente, quale sia il fondo di verità.

CAPITOLO 8:

INCANTESIMI

Tutte le scuole di magia si articolano in 4 livelli di incantesimi, acquistabili spendendo PX e addestrandosi in gioco laddove necessario. Ogni livello fornisce all'incantatore 3 incantesimi, ad eccezione del 4°, che ne fornisce solo uno. La frequenza di lancio degli incantesimi varia a seconda del livello cui l'incantesimo appartiene (a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione dell'incantesimo):

Incantesimi di livello 1: possono essere lanciati una volta al minuto

Incantesimi di livello 2: possono essere lanciati una volta per scontro

Incantesimi di livello 3: possono essere lanciati una volta al giorno

Incantesimi di livello 4: possono essere lanciati una volta a sessione.

Per i livelli 2 e 3, la frequenza di lancio può essere raddoppiata spendendo di nuovo i 6 PX necessari all'acquisto dell'abilità; tuttavia, non sarà necessario ulteriore addestramento in gioco.

Durante il lancio dell'incantesimo, l'incantatore non può camminare né correre, a meno che non possieda abilità che glielo permettano.

Ricordiamo inoltre che le formule per lanciare gli incantesimi sono libere e a discrezione del giocatore; tuttavia devono sempre seguire l'incipit "Traccio il segno".

Attenzione: non è possibile lanciare incantesimi indossando armature medie o pesanti. Inoltre, è sempre necessario avere almeno una mano libera quando si tenta di lanciare un incantesimo.

8.1 Arcanista I

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Danno MAGICO a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare il danno MAGICO.	Una volta al minuto
MAGICO DIRETTO con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno MAGICO DIRETTO al primo colpo andato a segno. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. Qualora il primo colpo non dovesse andare a segno, è possibile ritentare: l'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta al minuto
Immunità a OSCURITÀ	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla chiamata OSCURITÀ per un minuto.	Una volta al minuto

8.2 Arcanista II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Chiamata OSCURITÀ a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e	Una volta a scontro

	dichiarare la chiamata OSCURITÀ.	
Immunità minore agli incantesimi	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dovrà quindi dichiarare NO EFFETTO al PRIMO incantesimo subito nell'arco di 5 minuti, sia esso ad area o a bersaglio, lanciato normalmente o da pergamena (NB. Il PG dovrà dichiarare NO EFFETTO anche nel caso subisca un incantesimo di effetto positivo come una cura o un incantesimo di immunità).	Una volta a scontro
MUTO a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata MUTO.	Una volta a scontro

8.3 Arcanista III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Area di OSCURITÀ	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, aprire le braccia e dichiarare la chiamata AREA DI OSCURITÀ.	Una volta al giorno
Area di PARALISI	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, aprire le braccia e dichiarare la chiamata AREA DI PARALISI.	Una volta al giorno
MAGICO DIRETTO con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno MAGICO DIRETTO per la durata di un combattimento. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. L'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta al giorno

8.4 Arcanista IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
MAGICO CRASH con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno MAGICO CRASH per tre volte durante un combattimento. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. L'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta a sessione

8.5 Difensore I

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
1 PA in più	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché potrà beneficiare di 1 PA in più.	Una volta al minuto
Immunità a SPINTA	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà	Una volta al minuto

	pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla prima chiamata SPINTA che subirà.	
Immunità a VELENO	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla chiamata VELENO per la durata di un combattimento.	Una volta al minuto

8.6 Difensore II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Protezione a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, mantenendo il contatto con il suo bersaglio: al termine della formula, il bersaglio sarà protetto dal primo colpo che riceverà in mischia.	Una volta a scontro
Resistenza al CRASH sullo scudo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula: dopodiché, lo scudo bersaglio dall'incantatore sarà in grado di resistere alla prima chiamata CRASH, ignorandola del tutto.	Una volta a scontro
Immunità a VELENO a bersaglio	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, mantenendo il contatto con il suo bersaglio: al termine della formula, il bersaglio sarà immune dal Potere Speciale VELENO per la durata di un combattimento.	Una volta a scontro

8.7 Difensore III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Protezione dai danni non magici	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà protetto dai danni inferti da tutte le armi di natura non magica per la durata di un combattimento.	Una volta al giorno
Immunità a SPINTA	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla chiamata SPINTA per la durata di un combattimento.	Una volta al giorno
Santuario	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e ripeterla per la durata massima di 5 minuti. Poiché questo incantesimo serve a tenere lontano la razza di creature scelta dall'incantatore, quest'ultimo dovrà necessariamente conoscere il nome della razza e inserirlo all'interno della formula, affinché l'incantesimo possa andare a buon fine.	Una volta al giorno

8.8 Difensore IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Protezione assoluta	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà protetto dai danni e dagli incantesimi di ogni tipo, purché non	Una volta a sessione

	corra e non compia azioni di attacco, per la durata massima di un combattimento.	
--	--	--

8.9 Elementalista I

Attenzione: la progressione degli incantesimi da ELEMENTALISTA si divide in quattro vie differenti, che rappresentano gli elementi che si possono plasmare con il lancio di un incantesimo: Piromanzia – Fuoco, Criomanzia – GELO, Aeromanzia – SHOCK, Geomanzia – ACIDO. Nonostante tutte e quattro le carriere si modellino allo stesso modo secondo la tabella sottostante (semplicemente sostituendo l'elemento scelto alla parola <ELEMENTO>) esse dovranno essere acquistate singolarmente. Sarà ad esempio possibile, purché PX ed esperienza in gioco glielo permettano, per un PG acquistare i primi due livelli di Aeromanzia, un livello di Piromanzia ed uno di Criomanzia.

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Dardo elementale a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare il danno <ELEMENTO> (ad esempio: FUOCO).	Una volta al minuto
<ELEMENTO> DOPPIO con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno <ELEMENTO> DOPPIO al primo colpo andato a segno. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. Qualora il primo colpo non dovesse andare a segno, è possibile ritentare: l'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta al minuto
Immunità alla prima chiamata elementale	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla prima chiamata del suo stesso elemento che riceverà.	Una volta al minuto

8.10 Elementalista II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
<ELEMENTO> DOPPIO DIRETTO con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno <ELEMENTO> DOPPIO DIRETTO al primo colpo andato a segno. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. Qualora il primo colpo non dovesse andare a segno, è possibile ritentare: l'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta a scontro
<ELEMENTO> SPINTA a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata SPINTA.	Una volta a scontro
Immunità ai danni magici elementali	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune ai danni magici (derivanti da incantesimi) del suo stesso elemento per 5 minuti.	Una volta a scontro

8.11 Elementalista III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
<ELEMENTO> CRASH con arma da mischia	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula e impugnare l'arma da incantare: dopodiché potrà dichiarare il danno <ELEMENTO> CRASH per due volte a sua scelta durante il combattimento. Attenzione: l'arma dovrà essere usata da chi ha lanciato l'incantesimo. L'arma manterrà la carica per 5 minuti, al termine dei quali la perderà.	Una volta al giorno
Cono di <ELEMENTO> SPINTA	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, portare le braccia avanti a sé e dichiarare la chiamata CONO DI <ELEMENTO> SPINTA.	Una volta al giorno
Immunità a un elemento	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune a qualsiasi tipo di danno derivante del suo stesso elemento per 5 minuti.	Una volta al giorno

8.12 Elementalista IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Cono di <ELEMENTO> CRASH	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, portare le braccia avanti a sé e dichiarare la chiamata CONO DI <ELEMENTO> CRASH.	Una volta a sessione

8.13 Mentalista I

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
PAURA a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata PAURA.	Una volta al minuto
REPULSO a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata REPULSO.	Una volta al minuto
DOLORE a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata DOLORE.	Una volta al minuto

8.14 Mentalista II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
CHARME a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata CHARME.	Una volta a scontro
SONNO a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata SONNO.	Una volta a scontro

OBLIO a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata OBLIO.	Una volta a scontro
---------------------------	--	---------------------

8.15 Mentalista III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
INCUDINE a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro il bersaglio scelto e dichiarare la chiamata INCUDINE.	Una volta al giorno
Cono di DOLORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, portare le braccia avanti a sé e dichiarare la chiamata CONO DI DOLORE.	Una volta al giorno
Area di OBLIO	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, aprire le braccia e dichiarare la chiamata AREA DI OBLIO.	Una volta al giorno

8.16 Mentalista IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Cono di SONNO	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, portare le braccia avanti a sé e dichiarare la chiamata CONO DI SONNO.	Una volta a sessione

8.17 Spiritista I

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Colpire gli spiriti	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di colpire gli spiriti dichiarando la chiamata SQUARCIO al primo colpo inflitto.	Una volta al minuto
Immunità ai colpi non magici	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla prima chiamata derivante da una fonte NON magica che subirà.	Una volta al minuto
Parlare con gli spiriti	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di parlare con gli spiriti per una durata massima di 5 minuti.	Una volta al minuto

8.18 Spiritista II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
SPIRITO IN CARNE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro lo spirito e dichiarare la chiamata SPIRITO IN CARNE: dopodiché, lo spirito assumerà una forma fisica e potrà essere visibile e	Una volta a scontro

	colpibile da tutti per 10 secondi.	
Immunità alla possessione	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alle possessioni per la durata di un combattimento.	Una volta a scontro
Rimuovi POSSESSIONE a bersaglio singolo	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà in grado di rimuovere una POSSESSIONE minore dal bersaglio prescelto.	Una volta a scontro

8.19 Spiritista III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
SPIRITO IN CARNE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, puntare il dito contro lo spirito e dichiarare la chiamata SPIRITO IN CARNE: dopodiché, lo spirito assumerà una forma fisica e potrà essere visibile e colpibile da tutti per cinque minuti.	Una volta al giorno
Forma di spirito	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché si sottrarrà alla vista di tutti tranne di chi possiede la capacità di vedere gli spiriti. Per mantenere l'effetto attivo non è possibile interagire con alcun tipo d'oggetto o persona. L'incantesimo avrà una durata massima di 5 minuti, o fino a che l'incantatore non interagisce con oggetti o persone.	Una volta al giorno
Chiamata SQUARCIO e 2PF in più temporanei	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata SQUARCIO per 5 minuti con qualsiasi arma impugnata SOSTITUENDOLA ad eventuali altre chiamate associate a proprietà particolari dell'arma stessa. Inoltre, otterrà un bonus di 2 PF in più per la durata di 5 minuti.	Una volta al giorno

8.20 Spiritista IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Possessione controllata	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di assumere la Forma di spirito a suo piacimento per 10 minuti e sarà immune ai primi 3 colpi di SQUARCIO ricevuti. Oltre a ciò, può effettuare la chiamata POSSESSIONE su pg e png.	Una volta a sessione

8.21 Taumaturgo I

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
CURA MINORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, adagiando entrambe le mani sull'arto o il	Una volta al minuto

	torso che presentano la ferita. Dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata CURA sulla locazione colpita.	
Mantenere cadavere	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà in grado di impedire che un cadavere si dissolva nel terreno, mantenendolo integro per la durata di 5 minuti.	Una volta al minuto
Immunità a DOLORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla prima chiamata DOLORE che riceverà.	Una volta al minuto

8.22 Taumaturgo II

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
CURA SUPERIORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata CURA SUPERIORE.	Una volta a scontro
Immunità a DOLORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, al termine della quale sarà immune alla chiamata DOLORE per 5 minuti.	Una volta a scontro
DISSOLVI	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata DISSOLVI.	Una volta a scontro

8.23 Taumaturgo III

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Area di CURA SUPERIORE	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata CURA SUPERIORE AREA 5.	Una volta al giorno
Area di DISSOLVI	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata DISSOLVI AREA 5.	Una volta al giorno
Area di DISTRUGGI NON MORTI	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare la chiamata DISTRUGGI NON MORTI AREA 5.	Una volta al giorno

8.24 Taumaturgo IV

Incantesimo	Descrizione	Frequenza
Rigenerazione	Il PG che intende lanciare questo incantesimo dovrà pronunciare correttamente e senza alcuna esitazione la formula, dopodiché sarà in grado di dichiarare istantaneamente la chiamata CURA SUPERIORE solo imponendo le mani su un compagno, una volta al minuto per la durata di un combattimento.	Una volta a sessione

