



REGOLAMENTO DI GIOCO 2010
DELL' Ass. "IL SIGILLO DELLA FENICE"

Indice

REGOLAMENTO DI GIOCO 2010.....	2
CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO GIOCANTE (PG).....	2
BACKGROUND.....	3
CARATTERISTICHE DI UN PG.....	3
PUNTI FERITA E MORTE DI UN PERSONAGGIO.....	3
ABILITA'	4
SCHEDE DEL PERSONAGGIO.....	4
AVANZAMENTO DI UN PERSONAGGIO.....	4
EQUIPAGGIAMENTO DEL PERSONAGGIO.....	5
ARMATURE.....	5
CORRETTO UTILIZZO DI PUNTI ARMATURA E PUNTI FERITA.....	6
SCUDI	6
ARMI.....	6
ARMI PERFETTE ED INCANTAMENTI.....	8
EQUIPAGGIAMENTO DI VARIO GENERE IC e OC.....	8
RITOCCHI FINALI.....	8
L' INIZIO DELL' AVVENTURA.....	8
WEAPON AND ARMOR CHECK.....	9
SPAZI, TEMPI e MODI DI GIOCO.....	9
SITUAZIONI COMUNI DI GIOCO.....	9
PLOT.....	9
COMBATTIMENTI.....	10
PERSONAGGI INVISIBILI E NASCOSTI.....	10
INCANTESIMI E MAGIE.....	11
CHIAMATE.....	13
SPECIFICHE SU ALCUNE ABILITA'	15
ABILITA' RAZZIALI.....	21
CLASSI MILITARI.....	22
BARBARO.....	22
CAVALIERE.....	23
GUERRIERO.....	24
RANGER.....	26
CLASSI ARCANES.....	28
ELEMENTALISTA.....	28
MAGO.....	29
MISTICO.....	30
NECROMANTE.....	32
CLASSI CIVILI.....	34
BARDO.....	34
LADRO	35
SAPIENTE.....	36
AVVENTURIERO.....	38
§ ELENCO DELLE ABILITA'	44
§ MAGIE.....	75
§ COMPOSIZIONI BARDICHE	79
Regolamento della sezione "in gioco" del forum.....	83



REGOLAMENTO DI GIOCO 2010

dell'Associazione "IL SIGILLO DELLA FENICE"

Il tipo di gioco proposto dall'Associazione "Il Sigillo della Fenice" di Monfalcone è un gioco di ruolo dal vivo. Come tale, il gioco si fonda sulla finzione e sull'interpretazione.

La finzione permette la creazione di un mondo fantasy-medievale che è l'equivalente di una scena teatrale nella quale si muovono gli attori, cioè i personaggi. Tale mondo è descritto, nelle sue linee generali, nell'Ambientazione de "Il Sigillo della Fenice".

L'interpretazione consente, d'altro canto, la giusta interazione tra i personaggi ed il mondo fantasioso nel quale essi sono inseriti.

Ogni aspirante giocatore deve, per prima cosa, prendere visione dell'Ambientazione e del Regolamento di Gioco in modo da creare un personaggio da interpretare nel corretto modo quando si troverà a condividere lo stesso sogno con molti altri giocatori.

CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO GIOCANTE (PG)

All'inizio è necessario avere un'idea. Immaginare chi si vuole interpretare ed in quale modo. Il primo passo è scegliere una razza di quelle proposte nell'Ambientazione.

Per i PG queste sono: elfo, nano, umano o una mezza razza. Ogni razza conferisce una particolare caratteristica al personaggio: tali caratteristiche sono dette abilità razziali e sono esposte nel capitolo omonimo. Per ulteriori informazioni consultare l'Ambientazione.

Quindi è necessario scegliere una classe ossia un ruolo che il personaggio avrà nella società immaginaria che si crea a Caneva il giorno degli eventi di gioco (live).

Le classi interpretabili sono descritte nei Capitolo Classi e di seguito sono riassunte già raggruppate per tipologia.

Classi Militari

Barbaro
Cavaliere
Guerriero
Ranger

Classi Arcane

Elementalista
Mago
Mistico
Necromante

Classi Sacre

descritte nel tomo "Divinità e Culti"

Avventuriero

Classi Civili

Bardo
Ladro
Sapiente

BACKGROUND

Dopo aver scelto la classe è obbligatorio redigere un breve scritto nel quale viene descritta, per sommi capi, la vita del personaggio prima di arrivare nella cittadella di Caneva, luogo nel quale il personaggio inizierà ad interagire con gli altri personaggi.

Tale elaborato è il background e deve essere spedito al Responsabile Background per la sua convalida. Senza l'approvazione del Responsabile non è possibile portare il proprio personaggio in gioco. Per la compilazione di un buon background si legga bene l'Ambientazione e si cerchi di rispondere a tutte le domande che qualcuno potrebbe porvi al momento del vostro incontro: nome, tipo di famiglia alle spalle, luogo di nascita, cultura, ruolo nella società del paese d'origine, perché è a Caneva...

Si evitino nomi abusati in manga, anime e opere fantasy di rilievo e si eviti di descrivere, come vissuti dal PG, fatti eccezionali o al di fuori di ogni logica divina. Ricordatevi che, dopo tutto, il vostro personaggio arriva a Caneva al livello minimo di esperienza (v. Avanzamento del

Personaggio).

CARATTERISTICHE DI UN PG

PUNTI FERITA E MORTE DI UN PERSONAGGIO

Ogni personaggio dispone di una sua fisicità che, per praticità di gioco, è espressa in punti ferita (PF). Appena creato un personaggio ha un certo numero di PF in ognuna delle sue locazioni; queste sono: Testa, Torace, due Braccia e due Gambe.

Tutte i personaggi iniziano con 2 PF in ognuna di queste locazioni. Gli appartenenti a Classi Militari, invece, ne hanno 3 a locazione, a significare il loro maggior addestramento fisico e la loro più spiccata propensione alla guerra. Man mano che un PG segue il suo avanzamento ottiene dei PF ulteriori, seguendo la tabella presente nel prossimo paragrafo. E' inoltre possibile aumentarli con l'opportuna abilità chiamata "Potenziamento Fisico", che è comunque acquistabile soltanto UNA volta.

Se il personaggio raggiunge 0 PF al Torace o alla Testa è considerato "INCAPACITATO", ovvero qualunque azione gli è praticamente impossibile se non rantolare e giacere a terra (gli è concesso strisciare lentamente, ma solo per pochi metri, e non può in alcun modo difendersi); non può nemmeno gridare o chiamare aiuto ma solo parlare a voce bassa.

Se il personaggio in questo stato non riceve assistenza medica muore per dissanguamento dopo 2 minuti, in una lenta e dolorosa agonia. I 2 minuti vengono detti "Tempo di Grazia". La morte sopraggiunge immediatamente, invece, SOLO se viene eseguito un "Colpo di Grazia" (in 10 secondi di interpretazione e non solo per danni da combattimento) o se la vittima è soggetta di una chiamata FATAL (v. chiamate).

Il Colpo di Grazia può essere inferto solo a un personaggio che sia "Incapacitato" (ossia il cui Torace o Testa sia stato portato a 0 PF), sferrando un colpo teatrale e ben recitato al Torace della vittima, e dichiarando "Colpo di Grazia".

Esempio: Tizio ha 2 PF. Caio gli riesce ad infliggere 3 danni al Torace e Tizio cade comunque con 0 PF al Torace (Incapacitato). Per poterli finire e per negare a Tizio i 2 minuti di "Tempo di Grazia", Caio decide di fare un breve discorso sul suo corpo (10 secondi) alla fine del quale gli trafigge il Torace con la sua alabarda. Tizio ora è morto, morto e sepolto, fine, death, quello che volete voi ma tornerà "su" solo con una magia di resurrezione (di solito non disponibili)... Suvvia, il bello è poter rinascere con un altro personaggio!

Quando le locazioni colpite non sono quelle vitali (Testa e Torace) ma gli arti, si hanno effetti leggermente diversi. A 0 PF un arto è "INUTILIZZABILE" e perde qualsiasi sua funzione: una braccio non può reggere armi, un piede non può essere appoggiato...

Subendo una chiamata "FATAL" l'arto è "MACILENTO" e oltre a non poter essere più usato necessita di immediate e drastiche cure per evitare di perderlo definitivamente.

ABILITA'

Appena creato un PG, il giocatore dispone di un certo ammontare di punti abilità (PA) che possono essere spesi per caratterizzare con delle doti particolari il proprio personaggio.

Quando si definisce la razza del proprio PG, una quota di questi punti abilità viene scalata a causa dell'abilità razziale. Può accadere, quindi, che il PG disponga inizialmente di meno PA. Ogni classe ha un suo set di abilità (riportate in seguito alla descrizione delle classe) ed il giocatore deve sceglierle soltanto all'interno di quelle a lui concesse.

Ogni abilità ha un Costo e alcune di esse hanno dei Requisiti da dover soddisfare prima di poterle acquistare. La scelta delle abilità permette la differenziazione dei personaggi a livello di regolamento (cosa possono o non possono fare) ma la vera caratterizzazione del personaggio, lo ricordiamo, dipende principalmente dall'interpretazione.

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Una volta scelte le abilità da acquistare è necessario compilare una scheda che riassume le scelte fin qui fatte. Questa è la Scheda del Personaggio e va inviata per mail insieme al background del personaggio prima del live. Qui viene preso nota della razza, classe, abilità del

PG. Inoltre viene determinato l'equipaggiamento con il quale il personaggio entra in città (v. il tomo Ambientazione).

AVANZAMENTO DI UN PERSONAGGIO

Per avanzamento si intende lo sviluppo che hanno i personaggi nel tempo.

Ad ogni fine live il personaggio guadagna, d'ufficio, 1 punto esperienza (PX).

Una volta raggiunto un certo quantitativo di punti esperienza, il personaggio passa di livello.

Vi sono 10 livelli per ogni classe interpretabile.

Ad ogni passaggio di livello vengono dati al giocatore un certo numero di PA da spendere in ulteriori abilità di classe (non è comunque obbligatorio spendere tutti i propri PA al passaggio di livello ma è altresì possibile conservare i punti non spesi per i successivi avanzamenti).

E' possibile acquistare abilità all'inizio di ogni evento e non solo al passaggio di livello, a patto di aver soddisfatto i requisiti e di avere sufficienti PA da spendere.

Inoltre i PF di ogni PG aumentano a seconda della classe di appartenenza a determinati livelli di avanzamento (v. tabella).

1° livello	0 PX	
2° livello	2 PX	
3° livello	5 PX	+1PF Militari
4° livello	8 PX	+1PF Sacre/Civili
5° livello	11 PX	+1PF Arcane
6° livello	14 PX	+1PF Militari
7° livello	18 PX	
8° livello	22 PX	+1PF Sacre/Civili
9° livello	27 PX	+1PF Militari
10° livello	32 PX	+1PF Arcane

Sistema Bonus/Malus:

Quando un giocatore risolve una situazione di gioco interpretando in maniera impeccabile il proprio personaggio può ricevere un Bonus di punti esperienza (+ ½ PX). Il "può" dipende dalla presenza o meno, nei dintorni, di un Responsabile dello Staff (o delegato) che abbia assistito alla "scena" e possa impartire Bonus/Malus.

Quando, invece, un giocatore non interpreta in maniera opportuna o crea disagio in gioco questo può essere

soggetto di Malus in punti esperienza (-½ PX) qualora sia individuato.

In ogni caso non si vogliono avere scene di gente che "cerca" Master di Gioco per farsi assegnare Bonus, pena il Malus.

Quando un personaggio riceve molti Bonus vuol dire che la sua interpretazione è mediamente molto buona e merita un riconoscimento. Il contrario chi riceve Malus.

E' al momento del passaggio del livello che tutti i nodi vengono al pettine.

Se si ha avuto qualche Bonus si ottengono 2 PA extra per ogni Bonus ricevuto.

Se si ha avuto qualche Malus si perdono 2 PA per ogni Malus ricevuto.

Chi gioca bene viene ricompensato sia dalla rapidità di avanzamento (+ ½ PX) che nella libertà di acquisire più abilità (+2 PA); chi gioca male e persiste nell'errore sale più lentamente e si ritroverà meno punti da poter investire in abilità.

Inoltre, per ogni Malus consecutivo ricevuto con la medesima motivazione verrà assegnato anche un RICHIAMO (v. Combattimenti).

CONGELAMENTO DEL PERSONAGGIO

Quando si desidera cambiare personaggio senza che quello precedente sia stato ucciso o sia morto per altre cause è possibile "congelare" il personaggio vecchio trovando un motivo credibile per il quale il PG (non il giocatore!) non si trovi più a Caneva (viaggi, impegni, lavoro, amici lontani...). Il congelamento va notificato, con preavviso, al Responsabile BG. E' sempre possibile congelare un PG a qualsiasi livello ma è possibile farlo soltanto una volta per PG. Una volta "scongelato" (perché, magari, si vuole ricominciare a giocarlo) non sarà più possibile congelarlo di nuovo. Il congelamento, inoltre, deve durare almeno 3 live. In qualunque caso non è possibile giocare in uno stesso live due o più personaggi tranne nel caso in cui il principale sia morto e si abbiano tutti i requisiti per entrare in gioco con un nuovo personaggio (BG approvato, vestiti ed equipaggiamento al seguito e weapon check effettuato sulle nuove armi).

EQUIPAGGIAMENTO DEL PERSONAGGIO

ARMATURE

Le abilità "Armature ..." permettono l'utilizzo di queste difese fisiche, di tutto rispetto in un'ambientazione medievale. Questi oggetti conferiscono alle locazioni che coprono una maggior difesa che viene tradotta in termini di gioco come un maggior numero di PF. Ci sono quattro diverse categorie di armatura: LEGGERA, MEDIA, PESANTE e DA GUERRA. Esse forniscono rispettivamente 1, 3, 5 e 7 punti armatura (pa). Affinché non ci siano incomprensioni in gioco la distinzione delle armature è data dal modo in cui esse sono realizzate.

ARMATURA LEGGERA	gambeson, armature imbottite, o pelle non conciata
ARMATURA MEDIA	armatura in cuoio conciato
ARMATURA PESANTE	maglia di ferro o armatura con molte parti in metallo
ARMATURA DA GUERRA	armatura completamente in placche metallo

Ad esempio: un'armatura di maglia metallica con anelli non particolarmente grandi è considerata pesante.

Le armature devono coprire almeno il 40% della locazione su cui sono indossate; in caso contrario verranno considerate di una categoria inferiore.

Per essere considerata "da guerra" l'armatura deve essere costituita da placche di metallo coprendo almeno il 50% della locazione. In caso un'armatura di questo tipo che copra meno del 50% della locazione sarà considerata di 1 o più categorie inferiori.

Ad esempio: un guanto di placche metalliche che copra circa un terzo di tutta la locazione Braccio non verrà considerata "da guerra" ma, al più, "pesante".

Le armature non sono cumulative. Tra tutte quelle che si indossa la difesa in pa è data da quella più pesante. Le armature forniscono l'opportuna copertura in pa sulle locazioni su cui sono equipaggiate. E' possibile abbinare pettorine pesanti a schinieri leggeri, ad esempio, ma solo se si dispone di Armature Pesanti.

CORRETTO UTILIZZO DI PUNTI ARMATURA E PUNTI FERITA

Quando un'arma od un effetto colpiscono causando danni, i primi punti che vengono scalati sono quelli dell'armatura (i pa); poi vengono scalati i punti ferita (PF) del personaggio.

Se un'armatura perde tutti i suoi punti di difesa (pa) è inutilizzabile e si rompe. Per poterla usare nuovamente è necessario ripararla presso un fabbro o con opportune magie o abilità.

Se un'armatura ha subito colpi, perdendo parte della sua capacità difensiva, questa può essere ripristinata da un fabbro o con l'abilità Riparare [materiale] o con magie opportune ed oggetti opportuni. Se un'abilità/magia è in grado di riparare oggetti rotti, sarà in grado anche di ripristinarli.

Esempio: un PG con 4 PF indossa un armatura media (3 pa) e riceve 4 danni. I primi vanno ad intaccare i punti armatura portandoli a 0. Il quarto intacca il PG portandolo a 3 PF nella locazione colpita. Se il PG viene curato di 2 PF recupera, al massimo, 1 PF nella locazione colpita (non si può superare il proprio limite di PF) e la sua armatura, però rimane a 0 in quanto non influenzata dalla cura. Il PG, invece, dovrà trovare qualcuno che gliela ripari.

SCUDI

Le abilità "Scudi ..." permettono l'utilizzo di scudi di varia dimensione con i quali i personaggi possono cercare di parare i colpi o tenere un fronte compatto. Gli scudi non forniscono punti difesa. Esistono tre categorie di scudi, divise per l'altezza che raggiungono: PICCOLI, MEDI, GRANDI.

SCUDO PICCOLO	altezza massima fino al ginocchio
SCUDO MEDIO	altezza massima fino alla vita
SCUDO GRANDE	altezza massima fino alla spalla

In ogni caso la larghezza massima è l'80% dell'altezza massima.

ARMI

Le abilità "Usare ..." consentono l'uso di differenti tipologie di armi, più sotto descritte.
Le armi da mischia si dividono in 7 categorie.

Categoria	Descrizione
ARMI CORTE	Pugnali, daghe, manganelli, asce. La lunghezza massima è 50 cm e causano sempre 1 danno, anche se impugnate a due mani.
BASTONI	Bastoni fino ai 200 cm. Causano 1 danno. Per poter colpire con entrambe le estremità è necessario possedere l'abilità "Ambidestria base" (arma a 2 mani)
ARMI AD 1 MANO	Sono tutte le armi lunghe dai 51 ai 110 cm. Causano 1 danno.
ARMI A 2 MANI	Sono tutte le armi lunghe dai 131 ai 160 cm. Causano 2 danni. (arma a 2 mani)
ARMI AD ASTA	Sono di lunghezza superiore ai 160 cm. Devono essere usate solo di punta e/o di lama. Causano 2 danni. (arma a 2 mani)
ARMI BASTARDE	Sono le armi lunghe tra i 110 ed i 130 cm. Causano 1 danno se impegnate ad 1 mano, 2 se impugnate a 2 mani. Non consentono l'utilizzo contemporaneo di più di uno scudo piccolo.
LANCE LUNGHE LEGGERE	Sono tutte le armi adatte principalmente a colpire di punta di una lunghezza massima di 200 cm. Armi usate con questa abilità, sebbene impugnate con una sola mano, non permettono in alcun modo di usare una seconda arma nella mano secondaria. E' possibile, invece, usare con questa arma uno scudo di una categoria inferiore all'abilità "Scudi ..." in possesso. Non è lanciabile.

Le armi da distanza si dividono in tre categorie.

Categoria	Descrizione
ARMI DA LANCIO LEGGERE	Sono Armi Corte che possono essere lanciate. In questa categoria si trovano i pugnali da lancio, i sassi, le asce da lancio ed altre armi del genere. Provocano 1 danno alla locazione colpita.
ARMI DA LANCIO PESANTI	Sono armi di categorie superiori alle Armi Corte che possono essere lanciate: lance, giavellotti, massi. Provocano 2 danni.
ARMI DA TIRO	Sono tutte quelle armi a proiettile come archi e balestre (2 danni) o fionde (1 danno). In qualunque caso è proibito caricare o tendere tali armi, sebbene fabbricate a dovere e permesse in gioco (v. Weapon and Armor check), al massimo della loro capacità in scontri ravvicinati. Questo per ovvi motivi di sicurezza.

Vi è poi un terzo gruppo di armi definite come speciali. Si dividono in tre categorie.

Categoria	Descrizione
ARMI D'ASSEDIO	Sono tutte quelle armi meccaniche che necessitano di due o più personaggi per essere attivate e che necessitano di conoscenze diverse da quelle di armi comuni. Ad esempio: catapulte e balliste.
ARMI ESOTICHE	Le armi esotiche sono tutte le armi non comuni. Quando si sceglie questa abilità d'uso di armi è necessario specificare quale tipo di arma si intende adoperare. Tale abilità può essere presa più volte per diversi tipi di arma. Ad esempio armi a due mani più lunghe del limite di categoria o di uso inconsueto.
ARMI IMPROPRIE	Le armi improprie sono tutti quegli oggetti di uso quotidiano che, all'occorrenza, possono essere utilizzare efficacemente come armi.

	Quando si sceglie questa abilità è necessario specificare quale tipo di arma si intende adoperare. Tale abilità può essere presa più volte per diversi tipi di arma. Il giudizio dello Staff in merito a foggia ed uso dell'oggetto come arma è insindacabile.
--	--

Le categorie d'armi sopra descritte possono essere acquistate con determinati requisiti di utilizzo d'arma di taglia inferiore. Tali prerequisiti vengono riassunti nella seguente tabella.

Categoria dell'arma	Requisiti
Armi Corte / Addestramento	-
Bastoni / Addestramento	-
Armi ad 1 mano	Armi Corte o Addestramento
Armi a 2 mani	Armi ad 1 mano
Armi Bastarde	Armi ad 1 mano
Lance Lunghe Leggere	Usare Bastoni
Armi ad Asta	Lance Lunghe Leggere
Armi da Lancio Leggere	-
Armi da Lancio Pesanti	Armi da Lancio Leggere
Armi da Tiro	-
Armi d'Assedio	-
Armi Esotiche	Armi di categoria comparabile all'arma usata
Armi Improprie	Armi di categoria comparabile all'arma usata

ARMI PERFETTE ED INCANTAMENTI

Quando si parla di armi perfette si intende delle armi di rara fattura (e quindi costose) che sono resistenti a danni che provocherebbero la rottura di qualsiasi arma normale (resistenti al danno di tipo BREAK; v. Chiamate). Le armi perfette possono essere rotte soltanto dalla chiamata BREAK ALL. Queste chiamate sono comunque alquanto rare.

Per armi incantate, invece, si intendono armi che sono state trattate con opportune magie in modo da avere poteri particolari. Esistono due tipi di incantamento: quello momentaneo, destinato a non durare più di un live, e quello permanente. Quest'ultimo può essere effettuato soltanto su armi perfette. E' comunque possibile incantare temporaneamente anche armi non perfette. Il numero di oggetti magici posseduti è limitato ad uno per ogni locazione del corpo. Le gambe, solo in questo caso, contano come locazione unica: 1 elmo/corona/talismano, 1 armatura/veste/mantello, 1 paio di stivali/sandali, 1 anello/arma per mano. E' possibile utilizzare un oggetto magico o divino solo se è indossato, impugnato o tenuto correttamente: l'anello dovrà essere al dito, il mantello indossato, l'arma pronta al combattimento.

EQUIPAGGIAMENTO DI VARIO GENERE IC e OC

Oltre ad armi ed armature il PG può disporre di molti altri equipaggiamenti accessori: bisacce, zaini, pelli per il freddo, mantelli, calzari, borse e Pozioni e molte altri beni che, per diversi motivi, deve o può portarsi appresso. E' opportuno che quando un giocatore entra in gioco non abbia addosso alcun oggetto che non sia relativo al gioco.

In special modo sono vietati (e puniti con Malus) l'uso di: orologi da polso, scarpe da ginnastica in vista, occhiali da sole, cellulari, sigarette con filtro giallo.

Se è proprio necessario portarsi appresso borsette con materiale non inerente al gioco (detto materiale OC, off-character, per differenziarlo da quello IC, in-character) la cosa va fatta notare ai membri dello Staff.

Non si può iniziare il gioco con armature di tipo pesante o da guerra, in quanto estremamente costose nel nostro mondo di gioco. Tuttavia si può iniziare con le abilità relative, e acquisire tali armature durante il gioco.

RITOCCHI FINALI

Dopo aver determinato il personaggio nelle sue linee generali e nelle sue abilità di gioco è sempre opportuno avere un quadro d'insieme del risultato: si verifichi che non si siano scelte le abilità senza pensare al background o, peggio, si sia redatto il background in modo da poter scegliere le abilità che si ritengono migliori! Ricordiamo che verrà premiata l'interpretazione ed il "mettersi in gioco".

L'INIZIO DELL'AVVENTURA

A questo punto si può dire di essere sufficientemente pronti per iniziare la vostra avventura con il personaggio che avete creato: ha una sua storia, un suo perché, un suo fine; ha una razza, una classe e le abilità che supportano il suo background. Manca sapere solo un paio di cose...

WEAPON AND ARMOR CHECK

Ebbene sì. Dopo aver perso un pomeriggio a realizzare le armi del vostro personaggio (se ne ha, ovviamente!) utilizzando gommapiuma, stecche di carbonio per l'interno delle spade, kerimat® di mille materassini da palestra per le sagome di pugnali ed asce (senza contare i rotoli di scotch metallico o grigio utilizzati per dare il giusto colore al tutto), giunge il momento della verifica [per la costruzione delle armi e dell'equipaggiamento, vedi il sito!].

Al primo live in cui portate una nuova arma è obbligatorio che la si faccia testare alle esperte mani dello Staff. L'arma verrà presa in esame per poter giudicare la sua pericolosità (reale!) in caso di situazioni di gioco tumultuose. Si vogliono evitare spiacevoli situazioni di nasi rotti, lividi, ematomi o, peggio, ossa rotte da bastoni... Verrà verificato quanto "male" provochi un contatto violento con la vostra arma e, dopo insindacabile giudizio, vi verrà detto se potrete usarla o meno in gioco... Mal che vada ve ne sarà fornita una simile (da restituire a fine live!), qualora sia disponibile, in cambio di una cauzione.

Stesso trattamento spetta alle armature e agli scudi. Verranno verificate la tipologia e la copertura delle armature e le dimensioni e la fattura degli scudi che, in particolare, non devono avere bordi taglienti o angoli vivi.

SPAZI, TEMPI e MODI DI GIOCO

Il territorio di gioco è limitato dalla salita al Castello di Caneva (a sud), dalla scarpata che delimita l'area del fortilizio (ad est e ovest), dalla strada nel bosco fin dove c'è la sbarra (a nord est e nord). L'area del fortilizio è area di gioco ma è assolutamente fatto divieto di scalare le mura antiche e di entrare nella zona sacra attorno alla Chiesa e nell'annesso cimitero.

Il gioco inizia verso il mezzogiorno quando viene decretato dallo Staff, e solo da questo, il TIME IN, il momento in cui tutti "entrano" nei propri personaggi e iniziano a vivere nel mondo fantastico di Caneva medievale. Non è concesso smettere di interpretare il proprio personaggio fino a quando non viene dato il TIME OUT (verso le 6, 7 di sera, in dipendenza della quantità di luce). A livello di gioco si considera che tra un live e l'altro passino gli stessi giorni che intercorrono tra le date dei due eventi. Chi venga scoperto uscire dal gioco senza permesso può essere ammonito con un Malus.

Quando un personaggio entra in gioco può, a tutti gli effetti, agire nel modo che ritiene più opportuno e in sintonia con quella che è l'interpretazione che vuole fare. Viene soltanto richiesto che non vengano compiute azioni che portino danno al soggetto o a terzi, compresi i visitatori ed i turisti che sovente fanno visita al fortilizio.

SITUAZIONI COMUNI DI GIOCO

PLOT

Le plot sono le trame che si snodano all'interno del gioco. Sono situazioni di gioco che qualcuno ha ideato per coinvolgere i vari personaggi e per animare al meglio la vita stessa dell'immaginario borgo di Caneva. Le plot possono essere pensate dallo Staff ma anche proposte allo Staff dai giocatori. In ogni caso l'autorizzazione dello Staff per realizzarle è d'obbligo. Non si parla di piccole situazioni di gioco (che, invece, ognuno può creare e, anzi, potrebbe venir premiato per questo) ma di trame a più larga scala. Molto spesso la realizzazione di tali trame è supportata dalla presenza di personaggi detti non-giocanti (PNG) in quanto sono di riferimento per la trama e, una volta risolta, lasciano il gioco. I PNG vengono gestiti dai membri preposti dello Staff. Può essere che prima o poi vi sia chiesto di interpretare un PNG. Sappiate che questo è un onore: è segno che lo Staff si fida della vostra interpretazione di gioco. Non temete anche se impersonate un PNG arriverà ugualmente d'ufficio il PX a fine live (sanguisughe!). Se invece il PNG viene assegnato a richiesta del giocatore (e non dello Staff), non prenderà il PX. Ai PNG non vengono comunque assegnati bonus e malus. La scheda per l'invio delle plot è disponibile sul sito una volta registrati.

COMBATTIMENTI

A volte può capitare che il vostro PG debba affrontare un combattimento e quindi è opportuno riportare come un combattimento dovrebbe avvenire. Per semplicità, nell'esempio che verrà fatto si ipotizzerà un combattimento uno contro uno ma lo svolgimento (almeno teorico) di un combattimento a più persone dovrebbe rispettare le stesse modalità e regole. L'uso del condizionale è d'obbligo in quanto molto spesso la confusione di urla, chiamate, colpi o anche la mancanza di Master di Gioco nelle vicinanze, possono minare la correttezza della risoluzione degli scontri. Anche per questo i giocatori sono pregati di essere quanto più onesti possibile.

Due contendenti a duello, ognuno dei quali con le proprie difese ed armi, possono infliggere i danni della categoria d'arma che impugnano alle locazioni dell'avversario.

Un colpo, per essere ritenuto valido, è necessario che sia caricato (con qualsiasi tipo di arma da mischia) con un angolo di piegatura del braccio di almeno 90°. Se un avversario non rispetta tale regola è passibile di TAPPING: non avendo voi possibilità di tenere il numero dei danni l'attacco va invalidato.

Colpi ricevuti da armi da mischia senza opportuno caricamento non causano alcun danno. Un attacco che viene deviato o che viene bloccato per poi sfiorare una locazione non provoca danno. I colpi di punta sono concessi soltanto alle armi che al weapon check si sono dimostrate idonee per questo uso. In tutti gli altri casi il colpo va inflitto con la lama, con il fusto del bastone o il piatto del martello.

Una volta che il colpo ha colpito una locazione dell'avversario è necessario procedere con lo scalo dei punti armatura prima e poi con i punti ferita della locazione (v. Corretto utilizzo di punti armatura e punti ferita).

Non è concesso, in combattimento, afferrare le armi degli avversari mentre questi le stanno usando (è possibile parare un colpo a mani nude, ma irrimediabilmente l'arto subirà il danno dichiarato, salvo eventuali immunità); non è concesso placcare a terra l'avversario o afferrarlo per bloccarlo. Non è consentito utilizzare una tecnica di combattimento a corpo libero. Se vi sono magie/incantesimi da attivare a tocco, il "tocco" non deve essere un pugno e nemmeno una botta.

Attenzione: non è possibile colpire direttamente la locazione Testa durante i combattimenti. E' possibile comunque simulare un colpo alla Testa se la vittima ha 0 PF alla Testa o al Torace ed è possibile infliggere danni alla Testa con Incantesimi e Magie.

Scorrettezze commesse a livello di combattimento possono essere passibili di Malus o Richiami nel peggiore dei casi. I RICHIAMI sono delle ammonizioni che un giocatore riceve a causa del suo modo imprudente di comportarsi o della sua natura irrispettosa del Regolamento e della normale e civile educazione. Fare cose che offendano gli altri in qualsiasi maniera sono passibili di richiamo. Siate sempre attenti a non urtare la sensibilità altrui.

Con 1 Richiamo non è possibile partecipare al live successivo.

Con 2 Richiami non è possibile partecipare ai live dell'anno di tesseramento.

Con 3 Richiami non è possibile partecipare più ad alcun live organizzato dall'Associazione "Il Sigillo della Fenice" di Monfalcone.

PERSONAGGI INVISIBILI E NASCOSTI

Diverse abilità ed altri effetti permettono ad un personaggio di nascondersi alla vista degli altri. Questo non vuol dire che altrimenti non si può fare: indica che quel personaggio è tanto abile che il giocatore non ha bisogno di compiere troppi sforzi per farlo sparire dalla vista.

In particolare, vengono usati i seguenti segnali per indicare un personaggio nascosto:

Dito alzato: il personaggio sta usando abilità magiche (come Invisibilità minore) per nascondersi. Gli altri personaggi non possono individuarlo, e, in un terreno normale, non può essere percepito neanche dall'udito o dalle tracce che lascia.

Due dita alzate unite: il personaggio sta usando abilità furtive (come Nascondersi nelle Ombre o Mimetismo) per celarsi alla vista. Valgono le stesse considerazioni del dito semplice.

Mano aperta alzata: questo viene usato solo dai master per indicare che nel gioco non c'è nessuno dove essi si trovano. Non stanno interpretando un personaggio.

RISSE

E' possibile che alcune situazioni di gioco possano venir risolte con una sana rissa da taverna, senza per forza ricorrere alle armi o alle proprie arti segrete. Tuttavia non si intendono introdurre delle regole per la rissa in quanto riteniamo che debba essere gestita semplicemente a livello interpretativo. A questo proposito si lascia ai giocatori la libertà di decidere il destino della rissa, seguendo le regole del buon senso. Si avverte che le risse si prestano, anche più di altre occasioni di gioco, al giudizio dello Staff (bonus/malus). Personaggi coinvolti in una rissa non possono realmente picchiarsi tra di loro ma devono mimare le azioni che intendono intraprendere nella rissa mantenendosi in sicurezza.

PERQUISIZIONE

A volte un personaggio potrebbe voler perquisirne un altro, per controllare che oggetti possiede o per privarlo o derubarlo di alcuni di questi. Perché abbia successo, la perquisizione deve essere interpretata appieno. Tuttavia questo deve essere fatto nel rispetto del compagno perquisito, per cui alcune limitazioni sono d'obbligo. Ad esempio per perquisire all'interno del vestiario è sufficiente dichiararne l'azione per venire in possesso del contenuto, a meno che non ci sia l'esplicito consenso del giocatore per farlo. Deve essere dichiarato specificatamente e separatamente ogni luogo in cui si effettua la ricerca. Ogni perquisizione che non sia all'interno del vestiario, come ad esempio nel borsello alla cintura, va invece interpretata ed eseguita fisicamente. Alcune abilità, come Furto e Tasca Segreta, possono influire sulla perquisizione.

INCANTESIMI E MAGIE

L'atmosfera fantastica del gioco è supportata anche dalla possibilità di utilizzare speciali effetti magici: gli Incantesimi e le Magie.

Per poter portare nella realtà queste magie si fa uso di uno stratagemma e della complicità dei giocatori per credere agli effetti di queste magie. Lo stratagemma è quello di assegnare, a chi è dotato dell'apposita abilità ("Magia X" o "Incantesimi X", $1 \leq X \leq 5$), dei cartellini con la dizione "Magia X" o "Incantesimi X".

Quando un personaggio vuole utilizzare una magia o un incantesimo deve recitare una formula opportuna (da lui inventata o da noi proposta) della durata opportuna per il livello di potere che vuole utilizzare e deve, inoltre, strappare uno dei suoi cartellini "Magia/Incantesimo" del livello opportuno. Per lanciare un Incantesimo/Magia è obbligatorio poter proferire parole a voce alta e muovere almeno una mano, ciò significa che sarà impossibilitato a lanciare magie chi sia imbavagliato (o, comunque, incapacitato a parlare) o abbia entrambe le mani legate o inutilizzabili (v. anche Incantesimi/Magie con armature). Durante il lancio di incantesimi/magie, è impossibile mettersi a correre né tanto meno combattere anche solo per difendersi, in questi

casi l'Incantesimo/Magia risulterà perso (si dovrà comunque strappare il cartellino). Stessa cosa se il Personaggio che sta lanciando una magia viene per qualunque motivo interrotto dall'intervento altrui (riceve un colpo andato a segno, o un effetto che gli rompa la concentrazione).

Livello dell'abilità	Tempo di lancio
Magia/Incantesimi 1	4 sec
Magia/Incantesimi 2	6 sec
Magia/Incantesimi 3	8 sec
Magia/Incantesimi 4	12 sec
Magia/Incantesimi 5	16 sec

I tempi di lancio per magie ed incantesimi sono presentati in tabella.

Ai maghi (ma non ai chierici) è concesso utilizzare cartellini di livello superiore per lanciare una magia di livello inferiore. Tuttavia si subisce la chiamata "1 MAGICO DIRETTO ALL" per ogni livello di differenza tra il cartellino

strappato e la magia lanciata (v. Chiamate). Non è possibile sfruttare questo meccanismo per le abilità d'incantamento. Il danno non viene scalato se si è invulnerabili agli attacchi magici. Il listato completo delle magie di Magia 1 e Magia 2 è presentato alla fine di questo scritto. Gli incantesimi di partenza si possono trovare nel tomo "Divinità e Culti". Le magie e gli incantesimi dei livelli superiori sono "nascosti" e vengono assegnati quando il PG acquisisce le opportune abilità. Questo è stato pensato per poter mantenere una certa suspense per la ricerca delle nuove magie (maghi) o per la sorpresa della benedizione del proprio dio (chierici). Un'avvertenza: tutti conoscono le magie e gli incantesimi del primo e secondo livello ma, ovviamente, come lo è per i diretti interessati, anche i PG appartenenti ad altre classi non conoscono gli effetti di magie ed incantesimi dal terzo livello in su. Affinché non ci sia troppa confusione di domande, è bene che il mago o il chierico si avvalga sempre di una piccola descrizione della magia al momento del lancio in modo che tutti conoscano l'effetto del potere che si invoca. Si veda Chiamate per poter utilizzare i descrittori opportuni per le descrizioni.

MAGIE ARCAE

I Maghi, i Necromanti, i Mistici, gli Elementalisti sono fruitori di magie arcane. Tali magie sono il risultato dell'applicazione del soggetto nell'utilizzo dei poteri della Natura, degli Elementi, della Morte e della Vita. Una vita dedicata alla conoscenza conferisce a questi esseri la capacità di conoscere così a fondo il potere delle cose da poterlo manipolare nelle forme e nei modi che desiderano. I livelli di potere che vengono via via raggiunti portano all'uso di magie sempre più potenti.

Le Sfere di Magie sono le diverse fonti dalle quali può essere attinto il potere magico. Esse sono: COMUNE, ACQUA, ARIA, FUOCO, TERRA, LUCE, TENEBRA, VITA, MORTE.

Negli anni i maghi hanno convenzionalmente suddiviso il potere che scaturiva da ogni Sfera in diverse Scuole di studio. Per ogni Sfera, esistono, quindi, delle Scuole a cui poter accedere. Per ogni praticante all'interno di ogni scuola vale una ben definita gerarchia in base al potere raggiunto all'interno della Scuola stessa e nei diversi rami di studio. Questa (con la descrizione delle Sfere e della Scuole) è esplicitata nel "De Arcanis Artibus", scaricabile dal sito.

INCANTESIMI E DONI DIVINI

Le Classi Sacre (descritte nel tomo "Divinità & Culti") beneficiano di poteri chiamati Incantesimi. Questi vengono concessi loro da una specifica divinità cui essi dedicano ogni istante della loro vita. Gli incantesimi arrivano loro come doni improvvisi e ben accetti dalla divinità. Tuttavia, come una divinità può concedere benefici, altrettanto rapidamente può revocarli in dipendenza del comportamento del fedele. Ogni divinità, infatti, ha i suoi precetti ed il suo credo che non devono mai essere messi in dubbio o, peggio, traditi dai fedeli, soprattutto se questi sono i suoi intermediari con gli uomini. Precetti e credo di ogni divinità sono riportati in "Divinità e Culti", scaricabile dal sito.

Anche gli incantesimi sono descritti in quel tomo. Ogniqualevolta deve essere lanciato un incantesimo è necessario rispettare le regole di lancio descritte nel paragrafo Incantesimi e Magie. Si ricorda, in particolare, che per lanciare un incantesimo, il Chierico deve necessariamente nominare il nome della sua divinità.

Ogni incantesimo è caratterizzato da una Gittata e da un Effetto. La Gittata identifica i bersagli validi dell'incantesimo magia mentre l'Effetto descrive cosa esso provochi. Le gittate sono sintetizzate in tre categorie:

Gittata standard un bersaglio che all'inizio della formula sia entro i 10 metri. Se il bersaglio scappa durante la formula, esso subirà ugualmente l'Effetto;
Gittata personale bersaglio unico di tale magia è l'incantatore stesso;
Gittata a tocco il bersaglio toccato (sia anche se stessi...).

Non è possibile essere incantati contemporaneamente da due o più Aure dello stesso tipo. La seconda che arriva, elimina la prima.

Tutte le abilità contrassegnate da asterisco sono considerate come "doni divini" e quindi legate al corretto adempimento dei Precetti e Dogmi del Culto a cui appartiene il personaggio. Ciò significa che, a discrezione dello Staff, in caso di infrazione di tali precetti il personaggio subirà una punizione divina sotto forma di perdita di tali poteri. Soltanto una Plot andata a buon fine permetterà al personaggio di recuperare le abilità perdute.

L'uso di Incantesimi e abilità contro Abomini e non-morti richiede che il chierico indossi/abbia impresso, visibile, il simbolo sacro alla divinità che serve (v. Divinità e Culti).

COMPOSIZIONI BARDICHE

I Bardi grazie alla loro abilità procurano in chi li ascolta effetti paragonabili a quelli di alcune magie o incantesimi. La fonte del potere dei bardi è però ben distante dall'ambito divino, avvicinandosi di più all'arcano.

Ogni composizione che il Bardo può usare deve essere introdotta da qualche rima, lettura, canto o altra dimostrazione dell'arte in cui il bardo è ferrato. La durata di questa introduzione è variabile secondo la difficoltà della composizione. Un Bardo può usare le sue Composizioni un numero indeterminato di volte al giorno.

Una volta terminata l'introduzione, al Bardo è consentito alzare una mano e dichiarare l'effetto della composizione. Successivamente, il Bardo può iniziare a suonare nuovamente (per comodità si considera che durante la dichiarazione dell'effetto il Bardo continui a suonare). E' necessaria una pausa di 1 minuto tra una composizione e l'altra, durante il quale non può introdurre una nuova composizione o dichiarare nuovi effetti (a meno che la composizione stessa non specifichi diversamente). Per il listato delle più comuni Composizioni Bardiche ed altri approfondimenti, si rimanda a fine Regolamento e alla lettura di "Canti e Leggende", scaricabile dal sito.

CHIAMATE

Per "chiamate" si intendono tutti i descrittori che vengono impiegati nel gioco per descrivere l'effetto di specifiche abilità durante il combattimento (chiamate danni e specifiche) ma anche durante il normale gioco (chiamate effetto). Vi sono, poi, alcune chiamate che sono di esclusivo dominio dello Staff. Queste sono: TIME IN, TIME OUT e CONGELA, usata per bloccare il gioco.

CHIAMATE DANNI

Quando si riesce a colpire un avversario, deve essere dichiarato il danno che la categoria d'arma usata (con tutte le varie modifiche dovute a specializzazioni) infligge alla locazione colpita. Si dichiara, semplicemente, "1", "2", "3", ... a seconda del numero di danni inflitti. Esistono tuttavia altre chiamate che descrivono ulteriori effetti rispetto al danno subito. Queste sono le "chiamate specifiche".

Di seguito è presentato l'elenco delle chiamate specifiche e delle loro relative descrizioni. Molto spesso è utile specificare, oltre alla chiamata danno, anche l'effetto specifico del tipo di danno inflitto. Alcuni avversari potrebbero avere resistenza ad alcuni tipi di danno ma non ad altri; conviene dichiarare, a volte, il danno completo.

Chiamata	Descrizione
TAGLIO	L'arma infligge un danno da taglio (tutte le lame e le frecce).
BOTTA	L'arma infligge un danno da botta (mazze e bastoni).
ARGENTO	L'arma ignora le difese magiche e ferisce qualsiasi creatura.
SACRO	L'arma infligge danno doppio agli Abomini
MAGICO ACQUA (ghiaccio)	L'arma è incantata da qualche magia. Se la magia non ha alcun descrittore, si può dichiarare solo "magico" ma, se ne ha, è

ARIA (elettrico) FUOCO TERRA LUCE TENEBRE	consigliabile specificarlo (es: "2 MAGICO FUOCO" o "2 FUOCO").
---	--

CHIAMATE EFFETTO

Le chiamate effetto servono a descrivere l'effetto dell'uso di un'abilità o di una magia. Ce ne sono molte; le principali sono presentate nella tabella seguente.

Chiamata	Descrizione
ALL (all locations)	Il danno è esteso a tutte le locazioni.
BLOCCO	La vittima di questa chiamata non potrà compiere alcun movimento (o lanciare Incantesimi/Magie) fino a quando scade il tempo d'effetto di Blocco o viene ferito. In entrambi i casi l'effetto svanisce immediatamente. La durata va specificata al momento della chiamata dell'effetto.
BLOCCO MAGGIORE	Come BLOCCO ma le ferite non fanno terminare l'effetto.
BREAK	L'oggetto indicato o toccato viene rotto. Gli oggetti perfetti sono immuni a questa chiamata. Non è possibile rompere arti o parti di un corpo vivente. Se la chiamata è accompagnata da un danno, si applica prima il danno e poi la rottura.
BREAK ALL	L'oggetto indicato, anche se perfetto, si rompe. Eventuali incantamenti permanenti vengono interrotti ed è necessaria l'abilità "Ripristina Oggetto Magico" per riattivarli. Eventuali incantamenti momentanei vengono perduti. Se la chiamata è accompagnata da un danno, si applica prima il danno e poi la rottura.
CONCENTRAZIONE	L'incantatore (divino o arcano) che riceve il colpo non perde l'incantesimo che sta lanciando. Ciò non vuol dire che ignori il danno. Ci sono due tipi di concentrazione: quella base permette di non perdere l'incantesimo o la magia anche se si ha subito 1 danno (o un effetto di magia); quella avanzata permette di subire qualsiasi numero di colpi (o incantesimi che bersagliano l'incantatore) senza perdere l'incantesimo o magia. Se il PG sviene subendo i danni, però, questa verrà persa. Gli effetti vengono comunque subiti, e potrebbero spezzare l'incantesimo o magia.
CRUSH	Questa chiamata unisce gli effetti di "STRIKEDOWN" e di "DISARMO". La vittima non dovrà quindi solo cadere al suolo ma dovrà anche lasciar andare l'arma impugnata ad almeno 1 metro dalla propria persona.
DIRETTO	Il danno dichiarato ignora l'armatura indossata dall'avversario e colpisce direttamente il corpo. L'armatura non viene intaccata ed i danni vanno sottratti direttamente ai PF.
DISARMO	Il bersaglio deve lasciar cadere l'arma che ha nella mano a contatto con chi effettua la chiamata. Questa non va lanciata troppo lontano ma nemmeno troppo vicina al bersaglio (almeno 1 metro dalla propria persona)
DOLOR	Il bersaglio viene trafitto da un dolore lancinante che gli impedirà di attaccare, lanciare magie o usare qualsiasi oggetto. Potrà solo muoversi lentamente. La vittima dovrà interpretare un forte dolore per almeno 5 secondi a meno che non specificato diversamente.
FATAL	Chiamata rara a sentirsi e terribilmente potente. Indica un danno letale alla locazione interessata, e provoca effetti diversi a seconda che ad essere colpito sia stato un arto oppure il

	Torace/Testa. Nel primo caso, la ferita è talmente grave da rasentare l'amputazione, e le cure convenzionali non sono più sufficienti. Solo un "Cura Fatal" entro 20 secondi ripristina l'utilizzo della locazione, oppure una "Rigenerazione" dopo la necessaria amputazione. Nel caso il Fatal colpisca il Torace o la Testa, la morte è istantanea (non è necessario il "Colpo di Grazia"), e per la vittima non esiste speranza di salvezza, se non quella di un "Cura Fatal" entro 20 secondi o di un'improbabile "Resurrezione". Inoltre, qualunque locazione venga colpita il suo punteggio in punti armatura e punti ferita viene azzerato.
MAGIA X	Specifica che la magia che si lancia è di un determinato tipo.
X METRI DALLA VITTIMA	L'effetto descritto prima di questa chiamata è esteso a tutti coloro che sono a x metri dal bersaglio principale.
NO EFFECT	Il danno inflitto o la chiamata effettuata sul bersaglio è inefficace. Il soggetto non subisce in alcun modo l'effetto dell'azione che, quindi, è inefficace.
PARALYZE	La locazione colpita diviene inutilizzabile per 10 secondi, a meno che non sia specificata una diversa durata. Questa chiamata ha effetto solo su gambe o braccia. Questo effetto non termina quando si subiscono altre chiamate, ma solo allo scadere della durata.
PAURA	La vittima cade in preda al panico e cercherà in tutti i modi di fuggire dalla fonte della paura. Se non potrà fuggire si rannicchierà e non potrà fare altro che difendersi alla peggio, senza nemmeno affrontare il pericolo. La durata va specificata al momento della chiamata dell'effetto. Effetti ad azione particolare (chi mi vede, chi mi sente) vanno dichiarati al momento.
RAGGIO X METRI	Di solito la chiamata ne segue altre di cui l'effetto interessa tutti coloro che stanno a X metri dal dichiarante. (Es: "palla di fuoco: 2 all raggio 5 metri").
RANK X	La chiamata è di solito abbinata ad altre chiamate (come per esempio PAURA o CHARME). Indica che l'effetto della chiamata è valido su tutti i soggetti di livello X o inferiore.
RESISTENZA A X	L'incantatore è in grado di resistere al tipo di energia magica che gli è stata lanciata addosso. Es: Resistenza a COMUNE, indica che il PG è immune a tutte le magie della Sfera [comune]. "Resistenza a FUOCO" indica un'immunità per tutte le magie della sfera [fuoco].
SONNO	La vittima cade addormentata per 2 minuti. Per i primi 10 secondi può essere svegliata solo da danni fisici, poi è possibile svegliarla normalmente.
SONNO MAGGIORE	La vittima cade addormentata a terra e dorme per 2 minuti. Dopo i primi 10 secondi può essere risvegliata da qualcun altro.
STRIKEDOWN	Il bersaglio che subisce questa chiamata deve almeno scendere a terra e poi può rialzarsi normalmente. Dovendo simulare una caduta improvvisa, ci si dovrebbe sdraiare a terra ma laddove il terreno o altre condizioni non lo consentano, basta sedersi a terra; l'importante è che non ci si rialzi immediatamente (almeno 6 secondi devono passare dal momento della chiamata a quando la vittima ritorna in piedi). L'effetto deve essere subito anche se finisce sullo scudo a meno che si possieda l'abilità "Stabilità con gli Scudi".
STUN	Se la durata non è specificatamente dichiarata, la vittima perde i sensi per 2 minuti. E' comunque facile farla rinvenire e se viene colpita si risveglia. La vittima si dovrà sdraiare a terra come se fosse priva di sensi.
ZERO	Questa chiamata ha come effetto quello di portare

	immediatamente a "zero" i PF e i PA della locazione colpita. Un arto colpito è inutilizzabile fino a quando non viene guarito, il Torace o la Testa rendono la vittima "Incapacitata", e avviano il Tempo di Grazia. Se la locazione è protetta da un'armatura, quella parte di armatura viene rotta.
--	---

SPECIFICHE SU ALCUNE ABILITA'

ABILITA' A LIVELLI

Sono abilità che possono essere acquistate più volte e che comportano maggiori benefici in relazione al livello di abilità raggiunto.

IMPORTANTE: mai in nessun caso è concesso, durante lo stesso passaggio di livello, acquistare due livelli della stessa abilità, nemmeno alla creazione del personaggio. Uniche eccezioni sono rappresentate dalle abilità: REDDITO, RICERCA OSCURA, RICERCA DIVINA, FURTO, SPERIMENTAZIONE limitate a 3 livelli per ogni livello di avanzamento.

ABILITA' ACQUISTABILI IN GIOCO (#)

Le abilità acquistabili in gioco sono un gruppo di abilità per le quali deve essere il PG stesso a ricercare il modo con cui imparare queste abilità. Molto probabilmente il PG dovrà impiegare parte del suo tempo in gioco per imparare determinate cose utili al conseguimento dell'abilità che intende acquistare, dovrà svolgere degli incarichi per i maestri che gliela potranno insegnare oppure dovrà dimostrare il suo reale intento nel raggiungerla. Potrebbe non bastare un live per conoscere un'abilità, quindi è meglio prendersi per tempo!

Tali abilità sono indicate con il simbolo # prima del nome. Se acquistate al primo livello, non è necessario apprenderle, ovviamente, in gioco ma nel BG (background) che manderete dovrà essere spiegato il modo nel quale avete potuto acquistarle.

Al termine dell'addestramento in gioco o durante lo stesso il personaggio dovrà superare una piccola prova.

Le abilità a livelli acquistabili in gioco (#) richiedono l'addestramento solo al primo livello, eccetto per la seguente lista nella quale bisogna acquisire in gioco ogni singolo livello: conoscere veleni, guardiano del rituale, Creare OGGETTO MAGICO momentaneo, CREARE OGGETTO MAGICO perenne, maestro delle rune, magia, medicina, specializzazione. Anche composizioni bardiche fa eccezione, a meno che non si impari un'evoluzione di una composizione già conosciuta.

ABILITA' INTERPRETATIVE

Quando un'abilità è detta "interpretativa" significa semplicemente che, per la sua applicazione pratica in gioco, è necessario fare dell'interpretazione. Bisogna "giocarsela" in maniera opportuna interpretando al meglio quello che l'abilità consente di fare. Il bersaglio dell'abilità può anche chiedere l'intervento dello Staff per poter liberarsi da un'abilità interpretativa giocata male. Per la perdita di tempo qualche Malus potrebbe anche fioccare.

ABILITA' CONTRO ABOMINI

Gli Abomini sono un gruppo di mostri ritenuti all'unanimità malvagi e subdoli. Portano solo dolore e morte tra le popolazioni civili del mondo e grazie ai loro inganni riescono persino a prendere possesso dei corpi dei più deboli. Queste feroci entità sono: Non-morti, Demoni, qualunque tipo di Spirito, persone possedute o controllate mentalmente da Abomini.

Esistono diverse abilità e incantesimi in grado di contrastare la loro avanzata: Scacciare non-morti, Scacciare Abomini, Danneggiare non-morti, Danneggiare Abomini, Capo Distruttore, Percepire Abomini e Percepire non-morti. Ognuna di queste abilità consente di operare un certo effetto su questo tipo di creature. Opportuni cartellini di queste abilità verranno consegnati ai PG qualora le acquistino. Esiste anche l'abilità Comandare non-morti che permette ad un Necromante di sviare dai loro intenti queste creature.

FURTI E GIOCHI DI MANO

E' possibile, per alcune classi, effettuare un furto senza essere notati. Questo viene fatto attaccando uno degli adesivi "Furto", che verranno consegnati all'inizio della partita al giocatore provvisto dell'abilità Furto, sull'oggetto che si intende rubare.

La vittima verrà allora avvicinata da un membro dello Staff a ritirare l'oggetto rubato che, poi, consegnerà al ladro. E' vietato, in ogni caso, rimuovere tale adesivo prima dell'arrivo dello Staff, pena Malus.

Se, comunque, vedete il ladro mentre sta applicando l'adesivo allora il furto è stato smascherato. Se bloccate il ladro prima che scappi, allora l'adesivo non sarà valido, visto che avreste recuperato l'oggetto rubato. Se il ladro smascherato scappa, allora l'adesivo sarà ancora valido visto che l'oggetto vi è stato comunque sottratto, ma almeno saprete chi vi ha derubato. E' possibile utilizzare questa abilità anche per dare nascostamente qualcosa a qualcuno senza essere notati, per barare ai giochi di taverna o per nascondere oggetti grandi come un pugno ad un controllo sommario (Es: "che cos'hai in mano?" "niente!" e nella mano non c'è nulla. Addosso sì.)

INCANTESIMI E MAGIE CON LE ARMATURE

Non tutte le armature permettono di lanciare Magie e Incantesimi. Questo perché l'ingombro che hanno impedisce le corrette componenti somatiche. Ecco riassunte le limitazioni.

ARMATURE LEGGERE	Magia 1,2,3	Incantesimi 1,2,3,4,5
ARMATURE MEDIE	no magia	Incantesimi 1,2
ARMATURE PESANTI / DA GUERRA	no magia	no incantesimi

L'abilità Meditazione permette di usare un'armatura considerandola di una categoria d'ingombro inferiore rispetto a quello realmente indossata. Con questa abilità l'armatura pesante permette di lanciare 1° e 2° livello di Incantesimi del chierico, l'armatura media le Magie fino al 3° livello e tutti gli incantesimi mentre con l'armatura leggera è possibile lanciare tutti gli Incantesimi e le Magie.

INCANTESIMI, MAGIE ED OGGETTI DI CURA

Esistono diversi modi per poter curare le ferite di un corpo colpito da armi. Le diverse medicazioni e cure vanno applicate nei casi giusti. Ecco un buon riassunto.

- CURA FERITE (incantesimo)

Cura un certo numero di punti ferita ad un bersaglio.

Perché tale cura avvenga, viene accelerato il naturale processo di guarigione chiudendo eventuali ferite sanguinanti.

- FASCIARE FERITE (abilità)

Senza usare necessariamente la magia, le persone che conoscono come trattare le ferite possono intervenire con bende per cercare di rallentare l'uscita di sangue e, in generale, per allungargli la vita. Non viene normalmente curata nessuna ferita e, a maggior ragione, non si può far riprendere persone svenute.

Porta il tempo di grazia da 2 minuti a 15 minuti.

Nulla può contro ferite generate da chiamate FATAL.

- MEDICINA (abilità)

Con quest'abilità un personaggio può esaminare una persona "incapacitata" e prestarle le necessarie cure. Con il primo livello dell'abilità il soccorritore potrà garantire, con opportuno bendaggio IC, 30 minuti di Tempo di Grazia e, dopo 15 minuti, potrà risanare da 0 a 1 PF le locazioni Testa e Torace. Al secondo livello dell'abilità è possibile portare ad 1 PF tutte le locazioni a 0 PF.

- CURA FATAL (abilità/magia/incantesimo)

Le ferite fatali sono ferite critiche che sanguinano copiosamente e richiedono un intervento urgente affinché esse siano curate. Le cure precedenti non riescono ad avere abbastanza potenza guaritrice da chiudere in modo efficace tali ferite.

Questo tipo di cura comune fra i Guaritori permette di curare in modo efficace e più velocemente tali gravissime ferite. Tali cure devono essere apportate entro 20 secondi da quando il FATAL è stato dichiarato. Questo non permette comunque di recuperare i punti ferita.

- RIGENERAZIONE (magia/incantesimo)

Sebbene raro, questo tipo di cura permette di rigenerare anche interi arti. Viene spesa parecchia energia e concentrazione da parte di chi usa tale cura e da chi ne usufruisce rendendo entrambi affaticati. Dal momento che la rigenerazione è in grado di ricreare un intero arto, è anche in grado di guarire tutti i punti ferita di una singola locazione.

- RESURREZIONE (magia/incantesimo)

Molto rara, quasi leggendaria, questa magia/incantesimo non interviene solo sul corpo ma anche sull'anima. Permette di far ritornare in vita un bersaglio morto. Se il corpo non è integro, la difficoltà ed i rischi aumentano. Il suo esito spesso non dipende solo da chi lancia tale magia/incantesimo ma anche dalla volontà del morto di ritornare in vita.

Più tempo il bersaglio è nella condizione di morte, più sarà difficile farlo ritornare in vita.

INVOCAZIONE (poteri divini/arcani)

L'uso di oggetti magici è vincolato alla padronanza che si ha con la magia ed i suoi meccanismi occulti. Non è scontato saper attivare un oggetto magico. Alcune classi hanno l'abilità Invocazione che permette loro l'utilizzo di oggetti magici: dalla spada all'armatura, dal ciوندolo alle scarpe.

Oggetti magici con potere pari ad incantesimi e magie di livello 1 o 2 possono essere utilizzati anche da chi non ha poteri magici (come i Guerrieri, ad esempio).

Oggetti con poteri pari a incantesimi e magie di livello 3 possono essere usati solo da chi ha almeno l'abilità Magia/Incantesimi 2; oggetti con potere pari ad un 4° livello, invece, possono essere utilizzati solo da chi ha Magia/Incantesimi 3; infine, oggetti con poteri di 5° livello possono essere utilizzati solo da chi ha Magia/Incantesimi 4.

Non si può invocare il potere di più di un oggetto magico nello stesso istante. Gli oggetti magici possono anche avere un tempo di ricarica pari al tempo di lancio dell'incantesimo o della magia equivalente.

Oggetti incantati in modo tale da essere attivi sempre e che non necessitano di attivazione possono essere utilizzati da chiunque.

POZIONI E VELENI

Il personaggio che acquisisce una (o più) di queste abilità può creare delle pozioni o dei veleni pagandone i componenti prima di incominciare il live. Tuttavia conosce un numero limitato di ricette casuali attribuite dallo Staff. Tali ricette devono essere contenute (eventualmente con disegni schematici) in un opportuno libricino. Ogni volta che viene acquisita una nuova ricetta deve essere inserita nel libricino e i master devono apporvi un simbolo a conferma. Le nuove ricette possono essere acquisite solo ad inizio live. Possono essere insegnate da altri personaggi in possesso della stessa abilità. In tal caso è necessario che entrambi preparino la stessa ricetta prima dello stesso live perché la conoscenza si tramandi. In alternativa possono essere ricercate personalmente, con una spesa di 10 tra pozioni della stessa categoria e altri elementi: corone per alchimia, erbe comuni per veleni o per estratti, erbe rare per veleni rari, cartellini magia per pozioni magiche o incantesimi per gli elisir.

RIPARAZIONE D'ARMI E D'OGGETTI

Le giuste abilità di artigianato consentono di rimettere in gioco oggetti che altrimenti sarebbero inutili. Si tratta di oggetti che hanno subito la chiamata BREAK o BREAK ALL e quindi sono del tutto inutilizzabili. E' necessario che il PG porti con sé gli strumenti necessari allo svolgimento dell'abilità in suo possesso o che, per lo meno, abbia possibilità di usarli qualora li abbia a disposizione. La lavorazione richiede un certo tempo.

Con queste abilità è anche possibile creare oggetti del materiale in questione (avendo il materiale a disposizione e spendendo il tempo tra un live e l'altro a lavorare in questo modo) ed è possibile ripristinare le armature.

RITUALI DIVINI ED ARCANI

I rituali sono forme di magia piuttosto evoluta e temibile. Tramite l'esecuzione di riti (divini od arcani), i chierici ed i maghi possono aspirare, potenzialmente, a realizzare qualsiasi cosa:

armi incantate, artefatti, benedizioni/maledizioni, evocazioni... Tuttavia ogni rituale prevede una certa componente di rischio per chi lo realizza: tutto sta nell'accettarla ed avere determinazione e fiducia nei compagni che eseguono il rito. I rituali richiedono l'esecuzione del vero e proprio rito assieme ad almeno un compagno (almeno due nel caso di rituale arcano). Deve essere presentata allo Staff una copia del rituale almeno 7 giorni prima del live nel quale lo si vuole eseguire in modo da concordare: punti rituali necessari del Capo Rituale, punti rituali totali richiesti e costo dei materiali per realizzarlo. Il rituale può essere costituito da parti lette ma è preferibile (a giudizio unico dei membri dello Staff che lo sorveglieranno) imparare a memoria le gestualità e le frasi da dire. Il coefficiente di tolleranza varia anche in base a questo. Se un rituale non ha buon esito, possono verificarsi eventi spiacevoli per tutti i ritualisti. Esempi di rituale ed ulteriori informazioni sono riportati negli allegati "Divinità e Culti" e "De Arcanis Artibus".

SPECIALIZZAZIONE NELLE ARMI

Le abilità di specializzazione di alcune classi permettono di modificare il danno che si infligge con le armi nelle quali si diventa più abili. Inoltre le specializzazioni possono consentire l'uso di chiamate effetto. Le specializzazioni dipendono dal tipo di arma utilizzato (all'interno di una stessa categoria possono esserci più tipi di armi).

Categoria dell'arma	I Specializzazione	II Specializzazione	III Specializzazione
Bastoni	+1 p.c.	+1 sempre	-
Armi Corte	+1 p.c.	+1 sempre	+1 sempre e DIRETTO p.c.
Armi ad 1 mano / Bastarde	+1 p.c.	+1 sempre	+2 p.c.
Spadone a 2 mani	+1 p.c.	+1 sempre e STRIKEDOWN p.c.	+1 sempre e CRUSH p.c.
Ascia a 2 mani	+1 p.c.	+1 sempre e BREAK p.c.	+1 sempre e BREAK ALL p.c.
Mazza a 2 mani	+1 p.c.	+1 sempre	+1 sempre e STUN p.c.
Armi ad asta *	+1 p.c.	+1 sempre/ +1 sempre e STRIKEDOWN p.c./ +1 sempre e BREAK p.c.	+1 sempre e DIRETTO p.c. / +1 sempre e CRUSH p.c./ +1 sempre e BREAK ALL p.c.
Lancia Lunga Leggera	+1 p.c.	+1 sempre	+1 sempre e DIRETTO p.c.
Armi da Tiro	+1 p.c.	+1 sempre	+1 sempre e DIRETTO p.c.

[p.c.= primo colpo o prima freccia/dardo del combattimento].

Le Specializzazioni sostituiscono, ogni volta, quella precedente. Ad esempio: un Guerriero con Specializzazione 3 in spadone a 2 mani, infligge al primo colpo 3 danni e Crush (non 5 Strikedown Crush). I successivi colpi fanno solo 3 (non 4 come risulterebbe sommando i benefici delle specializzazioni precedenti).

La specializzazione si applica di norma solo all'arma nella mano primaria (anche se si ha ambidestria). Per acquisire gli effetti della specializzazione nella mano secondaria bisognerà ripetere daccapo il percorso di specializzazione, appositamente per quella mano.

* L'effetto della specializzazione delle armi ad asta dipende dal tipo di arma. Tuttavia armi "composite" potranno scegliere più specializzazioni, come l'alabarda, che può essere utilizzata sia per dichiarare uno qualsiasi dei tre effetti al primo colpo del combattimento. In tale caso il costo della specializzazione deve essere pagato per tre volte. Lo staff si riserva la scelta della specializzazione più adatta per la singola arma.

VALUTARE E RICONOSCERE FALSI E CONTRAFFATTI

Alcuni oggetti possono aver attaccato un cartellino. Tale cartellino indica il nome dato all'oggetto, il suo valore e la sua autenticità.

Valore ed autenticità sono segnalati con dei codici. Questi codici possono essere tradotti da chi ha abilità Valutare Rarità (per i codici del valore) o da chi ha abilità Riconoscere Falsi e Contraffatti (per l'autenticità).

L'abilità Valutare Oggetti Comuni consente il rapido riconoscimento del valore dell'oggetto e, siccome si tratta di oggetti comuni, non è necessario che l'oggetto in questione abbia un cartellino distintivo.

L'abilità Valutare Rarità, invece, permette di leggere il valore degli oggetti rari in gioco che, invece, sono dotati di un cartellino il cui codice può variare di volta in volta.

Riconoscere Falsi e Contraffatti, invece, permette di determinare l'autenticità di un oggetto. L'autenticità è di 3 tipi:

- Oggetto autentico: oggetto utilizzabile effettivamente;
- Oggetto contraffatto: un'imitazione fatta da un oggetto esistente e posseduto da chi ha contraffatto tale oggetto (è necessario possedere l'oggetto almeno nel tempo della falsificazione);
- Oggetto falso: un oggetto creato dal nulla in modo che possa illudere di avere delle caratteristiche o dei poteri che realmente non ha. L'oggetto è stato creato dalla pura fantasia dell'autore e quindi non è detto che esista in realtà.

Ogni livello di quest'abilità consente di conoscere le tipologie di parole per il riconoscimento di queste tre categorie di autenticità. Più livelli si hanno nell'abilità, più il listato delle cose autenticabili aumenta.

ABILITA' RAZZIALI

Quando viene determinata dal giocatore la razza del proprio personaggio, in automatico vengono spesi alcuni PA per l'abilità razziale connessa alla razza scelta. Nella seguente tabella vengono mostrate le abilità razziali ed i PA rimanenti, dai 30 iniziali, per ogni razza.

Per quanto riguarda le mezze razze (mezzelfo, mezzonano, mezzorco), ci sono due possibilità. Un mezz'uomo più assomigliante alla parte umana partirà con 28 PA e solo la prima delle due abilità riportate in tabella; uno più tendente verso la metà elfica / nanica / orchesca avrà invece meno PA iniziali e la seconda delle due abilità.

Un giocatore che intende interpretare una mezza razza sarà libero di scegliere se avvicinarsi di più alla parte umana o no; il costume previsto per quel PG dovrà essere adattato di conseguenza (ad esempio barba più/meno folta per un nano; orecchie più/meno appuntite per un mezz'elfo, carnagione più/meno verdastra per un mezz'orco).

Razza	Abilità Razziale	PA al livello 1
Albi	Al contatto possono amplificare all'estremo un sentimento presente in un personaggio. L'effetto è interpretativo e si dirada nel tempo, svanendo a fine live. Ogni personaggio può subire al massimo un effetto di questo tipo a live.	25
Elfi	Immunità alle malattie comuni (non-magiche). Percepisce la presenza di creature invisibili o nascoste a 3 metri di distanza, ma ha bisogno di 5 secondi di concentrazione immobile per localizzarle precisamente.	25
Mezzelfo	Immunità alle malattie comuni (non-magiche). - Percepisce la presenza di creature invisibili o nascoste a 3 metri di distanza, ma ha bisogno di 5 secondi di concentrazione immobile per localizzarle precisamente.	28 - 26
Mezzonano	Dimezza il tempo di qualsiasi chiamata PAURA. - La durata del DOLOR è sempre 1 secondo. Questo permette ai Mezzonani di resistere alla Tortura il doppio	28 - 26

	del tempo prima di cedere.	
Mezzorco	Dimezza la durata dello STUN - 1 PF in più nelle locazioni Testa e Torace, ma solo in tali locazioni.	28 - 24
Nani	La durata del DOLOR è sempre 1 secondo. Questo permette ai Nani di resistere alla Tortura il doppio del tempo prima di cedere. Dimezza il tempo di qualsiasi chiamata PAURA.	25
Umani	Acquisiscono 1 giglio ad inizio partita, ogni partita.	30
...	E' un se-gre-to!	variabile

PRESENTAZIONE DELLE CLASSI

Le classi rappresentano le professioni, le attitudini e le inclinazioni che un giocatore può scegliere di interpretare. Come riportato all'inizio, le classi si dividono in quattro gruppi. La seguente schematizzazione riprende quella proposta già all'inizio.

Classi Militari

Barbaro
Cavaliere
Guerriero
Ranger

Classi Arcane

Elementalista
Mago
Mistico
Necromante

Classi Sacre

descritte nel tomo "Divinità e Culti"

Classi Civili

Bardo
Ladro
Sapiente

Avventuriero

E' indispensabile scegliere una di queste classi per poter sviluppare il proprio PG in modo da selezionare i diversi set di abilità che il personaggio può acquistare.

Nei paragrafi che seguono sono riportate la descrizione delle classi, i listati delle abilità che si possono acquistare e loro descrizione.

CLASSI MILITARI

Le Classi Militari sono tutte quelle classi che indirizzano il PG verso il miglior uso possibile di armi, armature e scudi. Come il nome stesso dice, gli appartenenti alle Classi Militari saranno quelli che meglio sapranno destreggiarsi in campo bellico: duelli, combattimenti in manipolo o guerra aperta.

Le quattro classi che sono comprese in questo gruppo si differenziano per la diversa concezione che i loro appartenenti hanno del combattimento e dello scontro armato.

Le classi sono: Barbaro, Cavaliere, Guerriero, Ranger.

BARBARO

La forza è ciò che conta. Fare a gara a chi solleva il masso più grande, a chi scala la rupe in minor tempo, a chi nuota più veloce e salta più in alto, ecco cosa significa essere un giovane Barbaro. E un vero Barbaro, da adulto, combatte con la forza di un orso, si tuffa nella mischia sprezzante del pericolo perché la parola "ritirarsi" (come molte altre, in effetti) non fa parte del suo vocabolario. Spesso sono caratterizzati da brutalità e ignoranza a causa della vita selvaggia che conducono, altri invece semplicemente vivono la giornata come un rischio e una sfida continua. Amano confrontarsi con il prossimo e spesso il confine fra battaglia e gioco è

molto sottile. Ma attenzione: proprio per questo un Barbaro possiede la spontaneità della battaglia e in un gioco istintivo si nasconde facilmente una rabbia impulsiva.

ABILITA' DEL BARBARO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
# Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Disarmare	(5 + livello 3)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
# Fasciare Ferite	(5)
Forza Straordinaria	(10 + livello 8)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Ira Barbarica	(5,10,15, max 3 livelli + livello 1,5,7)
Lancio Possente	(3 + Specializzazione 1 [arma da lancio pesante])
# Leggere/Scrivere	(4)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Morte Lenta	(2 + Potenziamento Fisico)
Onda d'Urto	(8 + Forza Straordinaria + martello o mazza a 2 mani)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Reddito	(2/livello, max 3 livelli)
Rigenerazione Rapida	(8/livello, max 2 livelli, + livello 4, 7)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Sete di Sangue	(5 + Ira 1)
Scudi Piccoli	(4)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
Stabilità Barbarica	(9)
Stordire	(7 + livello 4)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(3)
# Usare Armi da Lancio Pesan.	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi Bastarde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi Esotiche	(1-5 + categoria d'arma opportuna)
# Usare Lance Lunghe Leggere	(3 + Addestramento)

CAVALIERE

Il senso dell'onore spinge un Cavaliere in battaglia, il suo addestramento lo difende dagli attacchi nemici, la sua vocazione spinge la lama della sua spada tra le carni del nemico. Essere

un Cavaliere significa scegliere ogni giorno il proprio cammino e affrontare ogni avversità con lo scudo e la spada levati. Il Cavaliere è l'ispirazione dei combattenti che gli stanno accanto, l'incarnazione del loro ideale di battaglia, il più ricercato nel proprio schieramento.

ABILITA' DEL CAVALIERE

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
#Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
Armature da Guerra	(7 + Armature Pesanti)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Atterrare con lo Scudo	(6 + Colpo di Scudo + livello 4)
# Colpo di Scudo	(5 + Ambidestria Base + Scudi Medi)
Condottiero	(10 + Veterano + livello 9 + autoriz. dello Staff)
# Cuore d'Acciaio	(8)
# Disarmare	(5)
# Fasciare Ferite	(7)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. Dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Morte Lenta	(2 + Potenziamento Fisico)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Scudi Grandi	(6 + Scudi Medi)
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
Scudi Piccoli	(4)
Spada Giurata	(10)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
Stabilità	(7 + Stabilità con gli Scudi)
Stabilità con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
Stordire con lo Scudo	(7 + Atterrare con lo Scudo + livello 8)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi d'Assedio	(6)
# Usare Armi Basterde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Lance Lunghe Leggere	(3 + Addestramento)
Veterano	(10 + livello 5)

GUERRIERO

Quando eravate giovani vi fermavate a bocca aperta a fissare i duelli? Le battaglie e le armi vi attiravano più di ogni altra cosa? Menavate fendenti all'aria con ramoscelli raccolti a terra? Probabilmente nel vostro cuore risiede un Guerriero. Si può diventare Guerrieri per gloria, per denaro, per vendetta o per onore, ma in fondo in fondo è sempre e solo per il fascino della battaglia, la sfida continua alle proprie capacità. Le armi e le tecniche militari non hanno segreti per un Guerriero, classe versatile e dalle mille sfaccettature. E' Guerriero colui che in battaglia sa inventare i giusti stratagemmi per cavarsela, siano questi un colpo straordinario inventato al volo o un una fuga miracolosa dal più atroce inferno.

ABILITA' DEL GUERRIERO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
#Addestramento	(2)
Ambidestria Base	(4)
Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
Armature da Guerra	(7 + Armature Pesanti)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Atterrare con lo Scudo	(6 + Colpo di Scudo + livello 4)
Colpo Preciso	(5 + specializzazione 1 [arma tiro])
# Colpo di Scudo	(5 + Scudi Medi + Ambidestria Base)
# Combattere alla Cieca	(6)
# Disarmare	(5)
Duro a Morire	(3 + Morte Lenta)
# Fasciare Ferite	(7)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Lancio Possente	(3 + Specializzazione 1 [arma da lancio pesante])
# Leggere/Scrivere	(3)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Morte Lenta	(2 + Potenziamento Fisico)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare Armature Leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare Armature Pensanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare Armature da Guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Scudi Grandi	(6 + Scudi Medi)
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
Scudi Piccoli	(4)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
# Specializzazione 3	(10 + livello 7)
Stabilità	(7 + Stabilità con gli Scudi)
Stabilità con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
Stordire	(7 + livello 4)
Stordire con lo Scudo	(7 + Atterrare con lo Scudo + livello 8)

Tiratore Scelto	(10 + specializzazione 3 nella balestra)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(3)
# Usare Armi da Lancio Pesan.	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi da Tiro	(6)
# Usare Armi d'Assedio	(6)
# Usare Armi Bastarde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Arma Esotica	(1-5 + categoria d'arma opportuna)
# Usare Lancia Lunga Leggera	(3 + Addestramento)

RANGER

Era iniziato tutto con una battuta di caccia. La curiosità, la sfida... e poi l'emozione di scagliare la prima freccia e vedere la preda cadere trafitta. Ciò che era un mondo nuovo e misterioso è diventato presto la casa di colui che è diventato un Ranger. Odori, impronte, rumori, rapidi movimenti del fogliame... sono tutte frasi del libro che un Ranger sa leggere, il libro della storia del bosco. Affrontare uno di questi esperti nel fitto della boscaglia significa rinunciare alla vittoria. Sanno muoversi come ombre nel sottobosco, sanno trovare una pianta nascosta a occhio umano se solo ne hanno bisogno, sanno scagliare una freccia dritta tra le verdi tende degli alberi e colpire un animale che si era mosso al di là dei rami.

ABILITA' DEL RANGER

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
# Addestramento	(2)
Acuto Osservatore	(8)
Ambidestria Base	(4)
Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature Leggere	(3)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Colpo Preciso	(5 + specializzazione 1 [arma tiro])
# Combattere alla Cieca	(6)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere erbe comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
# Disarmare	(5)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
# Fasciare Ferite	(5)
Furto	(4/livello, max 1 livello)
Imboscata	(5 + Mimetismo)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Lancio Possente	(3 + Specializzazione 1 [arma da lancio pesante])
# Leggere/Scrivere	(3)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Matematica	(2)
Mimetismo	(8)
Morte Lenta	(2 + Potenziamento Fisico)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])

Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Reddito	(2/livello, max 3 livelli)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Scudi Piccoli	(4)
Seguire la Preda	(5 + Mimetismo)
Senso dalla Natura	(6 + Mimetismo)
# Specializzazione 1	(10)
# Specializzazione 2	(10 + livello 5)
# Specializzazione 3	(10 + Archi, Balestre o Lance Lunghe Legg. + livello 7)
Stordire	(7 + livello 4)
Storpiare	(6 + livello 5)
Tiratore Scelto	(10 + specializzazione 3 nella balestra)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Addestramento)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare armi da lancio leggere	(3)
# Usare armi da lancio pesanti	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi da Tiro	(6)
# Usare Armi Bastarde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare arma esotica	(1-5 + categoria d'arma opportuna)
# Usare lancia lunga leggera	(3 + Addestramento)

CLASSI ARCANI

Questo gruppo di classi comprendere tutte le classi che fanno uso di Magie Arcane. La capacità di manipolare questo potere, quindi, è il punto forte di queste classi. Lo studio o la profonda conoscenza della natura delle cose sono le principali fonti dalle quali gli arcanisti attingono il loro immenso potere. Purtroppo proprio questa dedizione alla conoscenza non permette loro di essere altrettanto esperti in altri campi come ad esempio quello del combattimento. Poco male! Ognuno di loro sa che a volte basta una singola magia per calmare il combattente più feroce. Le quattro classi che fanno parte di questo gruppo sono: Elementalista, Mago, Mistico e Necromante.

ELEMENTALISTA

I cultori di arcane arti che più si dedicano allo studio dell'alchimia degli elementi nel mondo sono chiamati Elementalisti. Ognuno di loro si specializza preferenzialmente verso uno o due elementi escludendo, per semplicità di studio o avversione dichiarata, i rimanenti. Nella continua ricerca della miglior affinità con un elemento, questi maghi sviluppano magie che traggono potere dagli elementi stessi. Il potere che alla fine dei loro studi riescono a ricavare è tale da concedere loro una capacità offensiva in grado di pietrificare, disintegrare o comunque eliminare un avversario che abbia avuto la stupidità di minacciarli.

ABILITA' DELL'ELEMENTALISTA

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Arma Elementale	(6+4,+Magia1, max 2 livelli)
Armatura Elementale	(6 + Arma Elementale 1)
Armature Leggere	(4)
Aspetto dell'[Elemento]	(7 + Figlio dell'[Elemento])
# Capo Ritualista	(7 + Ricerca Oscura 3 + livello 5)

Capo Ritualista Specialista	(5 + Capo Ritualista)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(7 + Concentrazione Base + livello 5)
Concentrazione Estrema	(5 + Concentrazione Avanzata)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
Copiare da Libri Altrui	(6+4, +Invocazione(pot. arcani)+Magia1+Leggere/Scrivere)
# Creare Oggetto Magico Momentaneo	(10,+3,+3,+4,+4 + Magia dello stesso livello, Invocazione (poteri arcani), livello 4)
# Creare Oggetto Magico Perenne	(7+3+3+3,+Magia di un liv. sup.+Inc.Mom. stesso livello)
Evocatore	(4 + Capo Ritualista)
# Fasciare Ferite	(5)
Figlio dell'[Elemento]	(5 + Magia Affine (magia di [Elemento]))
# Incantamento Elementale	(7 + Figlio dell'[Elemento] + Magia 2)
Incantatore degli Eserciti	(5 + Creare Oggetto Magico Momentaneo 3)
# Invocazione (poteri arcani)	(5)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(1)
Lingua Sciolta	(7 + Magia 1)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Magia	(6,+7+ Leggere/Scrivere,+11,+9,+7 + livello 1,1,5,7,9 rispettivamente, max 5 livelli)
Magia Affine	(4/livello + Magia del livello scelto)
# Magia Rituale	(4 + Magia 1)
Mana Elementale	(3,+4,+4,+5,+6 + Magia dello stesso livello + Mana Elementale di un livello inferiore, max 5 livelli)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
Memoria Formidabile	(5 + Magia 3)
Potenziamento Fisico	(12 + livello 6, acquistabile solo una volta)
Potere Magico Residuo	(5 + Mana 2)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (magiche)	(5 + Pozioni (alchemiche) + Magia 1 + livello 5)
Preponderanza	(5/livello, 2 livelli, liv1,5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Resistenza alla Magia	(6,+4 + Magia 4, max 2 livelli)
# Ricerca Oscura	(2/livello + Magia Rituale, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello+ Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli + livello 1,5)
Ripristina Oggetto Magico	(4 + Creare Oggetto Magico Momentaneo)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6, + Copiare Pergamene + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri arcani) + Magia dello stesso livello)
Sentire il Magico	(3 + Magia 2)
Signore dell'[Elemento]	(6 + Magia 2 + Figlio dell'[Elemento])
Sostituzione Energetica	(4 + Magia 3)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

MAGO

Gli studiosi di magia arcana alla fine dei loro studi diventano Maghi e Arcimaghi. Il loro fisico è gracile poiché mai allenato se non a sollevare antichi tomi di magia e a salire le scale di immense torri. Capaci di sortilegi che vanno al di là dell'umana comprensione, i maghi possiedono nelle loro mani, il potere di dominare la trama magica per creare strani effetti,

giochi di luci, rumori o addirittura sortilegi capaci di ferire e di rivelarsi mortali. Molte sono le strade della magia che il Mago può decidere di scegliere: dedicarsi alla realizzazione di sublimi Pozioni, di artefatti incantati, di potenti Pergamene o spingersi alla ricerca del vero potere realizzando temibili rituali magici. Una scelta non esclude necessariamente le altre ma il raggiungimento degli obiettivi più ambiti viene solo se si è deciso di sacrificare qualcosa lungo il cammino.

ABILITA' DEL MAGO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Armature Leggere	(6)
# Capo Ritualista	(7 + Ricerca Oscura 3 + livello 5)
Capo Ritualista Specialista	(5 + Capo Ritualista)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(7 + Concentrazione Base + livello 5)
Concentrazione Estrema	(5 + Concentrazione Avanzata)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
Copiare da Libri Altrui	(6+4, + Magia 1 + Invocazione (poteri arcani) + Leggere/Scrivere)
# Creare Oggetto Magico Momentaneo	(10,+3,+3,+4,+4 + Magia dello stesso livello, Invoc. (poteri arcani), livello 4)
# Creare Oggetto Magico Perenne	(7,+3,+3,+3 + Magia di un livello sup. + Inc.Mom. stesso livello)
# Dottrina Arcana	(4,+4 + Magia 3 + Mana 1 + Magia Rituale)
Evocatore	(4 + Capo Ritualista)
# Fasciare Ferite	(5)
# Guardiano del Rituale	(4 + Magia Rituale + livello 1, 2 + livello 5, 2 + livello 7)
# Identificatore	(4 + Magia di livello compatibile + Sentire il Magico)
# Invocazione (poteri arcani)	(5)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(1)
Lingua Sciolta	(7 + Magia 1)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Maestro di Contromagia	(4 + Magia 2 + Magia Affine (contromagia) + liv. 4)
# Magia	(6,+7+Leggere/Scrivere,+11,+9,+7 + livello 1,1,5,7,9 rispettivamente, max 5 livelli)
Magia Affine	(4/livello + Mana e Magia del livello scelto)
# Magia Rituale	(4 + Magia 1)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6 + Magia dello stesso livello + Mana di un livello inferiore, max 5 livelli)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
Memoria Formidabile	(5 + Magia 3)
# Potenza Arcana	(5 + Dottrina Arcana 1,+4)
Potenziamento Fisico	(12 + livello 6, acquistabile solo una volta)
Potere Magico Residuo	(5 + Mana 2)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (magiche)	(5 + Pozioni (alchemiche) + Magia 1 + livello 5)
Preponderanza	(5/livello, 2 livelli, liv1,5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Resistenza alla Magia	(6,+4 + Magia 4, max 2 livelli)
# Ricerca Oscura	(2/livello + Magia Rituale, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Ripristina Oggetto Magico	(4 + Creare Oggetto Magico Momentaneo)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6, + Leggere/Scrivere) + Invocazione (poteri

	arcani) + Magia dello stesso livello)
Scrivere Pergamene di q.q. Sfera	(2 + Scrivere Pergamene di un livello superiore)
Sentire il Magico	(3 + Magia 2)
Specialista delle Pozioni	(4 + Pozioni (magiche) + livello 7)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

MISTICO

Il Mistico, probabilmente, si potrebbe riassumere semplicemente nell'esatto opposto dei Necromanti. Questi studiosi della magia di Luce e Vita divengono Mistici, amati da tutti per i benefici apportati dalla loro magia. Se i Necromanti più potenti riescono a togliere la vita con un semplice schiocco di dita, i Maghi Bianchi sono altrettanto capaci di restituirla con la loro magia. Scelgono di servire la luce ma non sono necessariamente dei santi, né tanto meno sono da paragonare ai Sacerdoti in quanto un mago non ha tanto scrupolo morale da cercare di far ravvedere un suo nemico. Persino un Mistico conosce magie pericolose (per le sue vittime) in grado di causare seri danni o persino di togliere la vista e non si farà problemi ad usarle se minacciato o costretto a farlo.

ABILITA' DEL MISTICO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Armature Leggere	(6)
# Capo Ritualista	(7 + Ricerca Oscura 3 + livello 5)
Capo Ritualista Specialista	(5 + Capo Ritualista)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(7 + Concentrazione Base + livello 5)
Concentrazione Estrema	(5 + Concentrazione Avanzata)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
Copiare da Libri Altrui	(6+4, + Invocazione (poteri arcani) + Magia 1 + Leggere/Scrivere)
Corpo di Luce	(4 + Conoscere Erbe Rare + Raccolto Mirato + Fasciare Ferite + livello 4)
Creare Amuleti	(5,+7 + Conoscere Erbe Comuni + Magia 1,3)
# Creare Oggetto Magico Momentaneo	(10,+3,+3,+4,+4 + Magia dello stesso livello, Invocazione (poteri arcani), livello 4)
# Creare Oggetto Magico Perenne	(7,+3,+3,+3 + Magia di un liv. sup. + Inc.Mom. stesso liv.)
Difesa Mistica	(4 + Magia 1)
# Erboristeria	(5/livello, max 2 livelli + Conoscere Erbe Comuni + liv. 4)
Evocatore	(4 + Capo Ritualista)
# Fasciare Ferite	(4)
Incantatore degli Eserciti	(6 + Creare Oggetto Magico Momentaneo 3)
# Invocazione (poteri arcani)	(5)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(1)
Lingua Sciolta	(7 + Magia 1)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Magia	(6,+7+Leggere/Scrivere,+11+9,+7 + livello 1,1,5,7,9 rispettivamente, max 5 livelli)
Magia Affine	(4/livello + Magia del livello scelto)
# Magia Rituale	(4 + Magia 1)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6 + Magia dello stesso livello + Mana di un

	livello inferiore, max 5 livelli)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3+5, + Fasciare Ferite + liv1,5; max 2 livelli)
Meditazione	(4)
Memoria Formidabile	(5 + Magia 3)
Potenziamento Fisico	(12 + livello 6, acquistabile solo una volta)
Potere Magico Residuo	(5 + Mana 2)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (magiche)	(5 + Pozioni (alchemiche) + Magia 1 + livello 5)
Preponderanza	(5/livello, 2 livelli, liv1,5)
Raccolto Mirato (erbe guaritrici)	(3 + Erboristeria)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Resistenza alla Magia	(6,+4 + Magia 4, max 2 livelli)
# Ricerca Oscura	(2/livello + Magia Rituale, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli+ livello 1,5)
Ripristina Oggetto Magico	(4 + Creare Oggetto Magico Momentaneo)
Scacciare Non-morti	(3 + Magia 1)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6, + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri arcani) + Magia dello stesso livello)
Sentire il Magico	(3 + Magia 2)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

NECROMANTE

Coloro i quali vengono attratti dalla trama oscura divengono Necromanti, i Maghi Neri. Esperti nelle magie di morte e nelle maledizioni, questi incantatori spesso vengono corrotti fino all'anima dall'uso eccessivo di potere oscuro. Le anime delle loro vittime sono come giocattoli, trofei o merce di scambio, a seconda dei casi in cui ne hanno bisogno. La loro crudeltà non conosce limite ed essi sono sempre alla ricerca di nuovi sortilegi anche dimenticati da tempo per portare il male nel mondo. La loro perversione è tale che alcuni di loro si cimentano nella creazione di non-morti per semplice sfizio o col fine ultimo di divenire loro stessi dei non-morti incantatori per poter "vivere" in eterno e soddisfare la loro sete di crudeltà e di sapere nei secoli avvenire. Rari casi al mondo trattano di Necromanti non crudeli o malvagi...

ABILITA' DEL NECROMANTE

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Araldo della Legione	(4,+5,+6, max 3 livelli)
Armature Leggere	(6)
# Capo Ritualista	(7 + Ricerca Oscura 3 + livello 5)
Capo Ritualista Specialista	(5 + Capo Ritualista)
Comandare Non-morti	(3 + Magia 1,+4 + Magia 2)
Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(7 + Concentrazione Base + livello 5)
Concentrazione Estrema	(5 + Concentrazione Avanzata)
Concessione di Sapere Oscuro	(5 + Magia 3)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
Copiare da Libri Altrui	(6+4, + Invocazione (poteri arcani) + Magia 1 + Leggere/Scrivere)

# Creare Oggetto Magico Momentaneo (10,+3,+3,+4,+4 + Magia dello stesso livello, Invocazione (poteri arcani), livello 4)	
# Creare Oggetto Magico Perenne (7,+3,+3,+3 + Magia di un liv. sup. + Inc.Mom. stesso liv.)	
Creare Simulacro Ignobile	(7 + Magia Rituale + Untore 1)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Evocatore	(4 + Capo Ritualista)
# Fasciare Ferite	(5)
Incantatore degli Eserciti	(6 + Creare Oggetto Magico Momentaneo 3)
# Invocazione (poteri arcani)	(5)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(1)
Lingua Sciolta	(7 + Magia 1)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Magia	(6,+7+Leggere/Scrivere,+11,+9,+7 + livello 1,1,5,7,9 rispettivamente, max 5 livelli)
Magia Affine	(4/livello + Mana e Magia del livello scelto)
# Magia Rituale	(4 + Magia 1)
Mana	(3,+4,+4,+5,+6 + Magia dello stesso livello + Mana di un livello inferiore, max 5 livelli)
# Matematica	(2)
Meditazione	(4)
Memoria Formidabile	(5 + Magia 3)
Monile dell'Inganno	(4 + Magia 1)
Percepire Non-morti	(3)
# Potenziamento Fisico	(12 + livello 6, acquistabile solo una volta)
Potere Magico Residuo	(5 + Mana 2)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (magiche)	(5 + Pozioni (alchemiche) + Magia 1 + livello 5)
Preponderanza	(5/livello, 2 livelli, liv1,5)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
Resistenza alla Magia	(6,+4 + Magia 4)
# Ricerca Oscura	(2/livello + Magia Rituale, max 20 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli, + livello 1,5)
Ripristina Oggetto Magico	(4 + Creare Oggetto Magico Momentaneo)
# Scrivere Pergamene	(2+3+4+4+6, + Copiare Pergamene + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri arcani) + Magia dello stesso livello)
Sentire il Magico	(3 + Magia 2)
Untore	(3,+4 + Magia 1,2)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

CLASSI CIVILI

Abili contrabbandieri, ammalianti cantastorie, piccoli furfanti di strada, celebri musicisti, spietati assassini, misteriosi informatori, affascinanti tuttografi, spregiudicati truffatori: il popolo di Caneva racchiude in esso tutte queste figure, spesso mascherate sotto l'aspetto di tranquilli cittadini. Non sono potenti prescelti degli dei, né possenti e prodi combattenti, né sapienti studiosi di arti arcane. Le classi "civili" sono l'anima della città, e sanno destreggiarsi al meglio nella società di Caneva - e non solo - attraverso armi molteplici e spesso ben celate ad occhi inesperti. Uomini e donne pratici e versatili che siano in grado di affrontare gli imprevisti come la vita di tutti i giorni: questo è ciò che richiede il mondo di confine di Caneva.

BARDO

I Bardi sono cantastorie -spesso musicisti- che amano esibirsi mostrando la propria abilità e che riescono a vivere delle storie che scoprono, divulgano, creano. La loro indole spesso inquieta, alla ricerca continua di nuovi luoghi dove esibirsi e leggende da carpire, li porta sovente ad esser visti come figure eccentriche, singolari, misteriose. Sia canto, musica o recitazione, l'abilità del Bardo lascia spesso totalmente affascinato chi l'ascolta, creando talvolta degli effetti impensati: molti si chiedono se non vi sia qualcosa celato al di sotto della bellezza della loro arte. Abili con i loro strumenti quanto un combattente lo è con la spada, i Bardi fanno della parola e del modo di porsi agli altri la loro forza. Conoscitori dei misteri del vasto mondo quanto delle dicerie del più remoto villaggio, sono loro ad essere in possesso della maggior quantità di informazioni... per questo sarebbe per essi facile manipolarle a loro favore, se lo volessero.

ABILITA' DEL BARDO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Ascendente	(12 + Favore + livello 8)
Camuffare	(8,+6, max 2 livelli)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
Contraffare	(6, max 1 livello + Riconoscere Falsi e Contraffatti 1)
Dicerie da Taverna	(5)
Diplomazia	(6)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Estasiare	(12 + Sublime + livello 9)
# Fasciare Ferite	(5)
Favore	(6)
Furto	(4/livello, max 3 livelli)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
Mastro d'illusioni/d'incanti/d'anime	(5,+5,+5, max 3 livelli + livello 5)
# Matematica	(2)
# Composizioni Bardiche 1	(3/livello, max 6 livelli + livello 1)
# Composizioni Bardiche 2	(5/livello, max 6 livelli + livello 4)
# Composizioni Bardiche 3	(7/livello, max 3 livelli + livello 8)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli,+ livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Risonanza	(3/livello, max 3 livelli + Composizioni Bardiche di livello opportuno + livello 5)

Sublime	(6 + livello 4)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Usare Armi Improprie	(3 + categoria d'arma opportuna)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

LADRO

Che siano poveracci costretti a rubare per sopravvivere o avidi mascalzoni in cerca di ricchezze sempre maggiori, i Ladri fanno dell'illegalità il loro stile di vita. Abili nell'evitare gli sguardi altrui sia nel fuggire che nel cogliere di sorpresa, queste figure lavorano nell'ombra con destrezza e furbizia. Non c'è porta completamente chiusa, scrigno abbastanza sorvegliato o vita sufficientemente protetta, se c'è un vero Ladro nelle vicinanze. Fra tutti, sono loro a poter aver accesso alle ricchezze più ambite, ai traffici più nascosti. Silenziosi e letali, spesso nascondono la loro natura sotto abiti rispettabili e mestieri inapprensibili, offrendo i loro servizi a chiunque sarà disposto a pagare... un giusto prezzo.

ABILITA' DEL LADRO

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Ambidestria Base	(4)
Armature Leggere	(4)
Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
# Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,5, per ogni tipologia)
Attacco alle Spalle	(8,+7 + livello 4)
Camuffare	(8, max 1 livello)
# Colpo Mortale	(15 + Attacco alle Spalle 2 + livello 7)
# Combattere alla Cieca	(6)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Veleni	(7,+8, max 2 livelli + Erboristeria + livello 4)
Contrabbando	(6/livello, max 10 livelli)
Contraffare	(6,+5, max 2 livelli + Riconoscere Falsi e Contraffatti 1)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
# Fasciare Ferite	(5)
Furto	(4/livello, max 20 livelli)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Matematica	(2)
Mercanteggiare	(5)
Mercato Nero	(10 + Contrabbando + livello 5)
Nascondersi nelle Ombre	(10)
Nascondiglio	(7/livello, max 3 livelli)
Pedinare	(5 + Nascondesi nelle Ombre)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 7)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Reddito	(2/livello, max 7 livelli)

# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli+ livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Scassinare	(3+3+4+5)
Scudi Piccoli	(4)
# Specializzazione 1	(10)
Stordire	(5 + livello 4)
Storpiare	(4 + livello 5)
Tasca Segreta	(5/livello, max 5 livelli + Furto di stesso livello)
#Torturare	(12)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
# Usare Armi da Tiro	(6)
Usare Armi Improprie	(3 + categoria d'arma opportuna)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

SAPIENTE

Colui che pone la Conoscenza sopra ogni cosa, dedicando la propria vita ad assimilare concetti sempre nuovi, apprendendo le più sofisticate abilità manuali e teorie ingegneristiche, immergendosi sia nei fascinosi misteri del divino che nelle perigliose trame dell'arcano, sfogliando tonnellate di libri senza esserne mai sazio: questo è un Sapiente, individuo dalla spiccata propensione allo studio e all'apprendimento delle più svariate arti. Figura versatile ed affidabile, grazie alla sua vasta conoscenza è spesso il punto di riferimento del volgo più ignorante.

ABILITA' DEL SAPIENTE

Nome Abilità	Costo (PA + Requisiti)
Armature Leggere	(6)
#Artigianato [tipologia]	(5+8+10, + livello 1,2,4, per ogni tipologia)
Autodidatta	(2 + Leggere/Scrivere + Matematica)
Bestiario Personale	(10+Indagine Medica+Biblioteca Personale2)
Biblioteca Personale	(5,+7,+10, max 3 livelli + livello 1,5,7)
Camuffare	(8, max 1 livello)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
Contraffare	(6, max 1 livello + Riconoscere Falsi e Contraffatti 1)
Diplomazia	(6)
# Disincantare	(8+Impoverire)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
# Fasciare Ferite	(5)
# Impoverire	(3)
# Indagine Medica	(5)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
# Leggere/Scrivere	(1)
Maestro	(1 + autoriz. dello Staff)
# Matematica	(2)
# Medicina	(3,+5, max 2 livelli + Fasciare Ferite + livello 1,5)
Mente Collaborativa	(5)
Perfezione [tipologia]	(10 + Artigianato 3 [tipologia affine] + livello 5)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)

Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Reddito	(2/livello, max 5 livelli)
# Ricerca Oscura	(2/livello, max 5 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello, max 5 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli+ livello 1,5)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Saggio Eclettico	(6+Autodidatta+Maestro+Biblioteca Personale1 + autor. dello Staff)
# Salasso	(3 + Medicina 1)
Scassinare	(3+3+4+5)
Sentire il Magico	(5)
Sentire Auree Divine	(5)
Sperimentazione	(2/livello, max 20 livelli)
# Usare Armi ad 1 Mano	(4 + Usare Armi Corte)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi d'Assedio	(6)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

AVVENTURIERO

Come creare un'Avventuriero

L'avventuriero è, sostanzialmente, un biclasse. Non è possibile, però, scegliere una qualunque coppia di classi. Per evitare la creazione di personaggi squilibrati con le altre classi del regolamento o per evitare che esistano personaggi fuori ambientazione, si è deciso di analizzare una ad una le combinazioni possibili. Ne è emerso il quadro dei biclassamenti, sotto proposto. Lungo l'asse verticale è proposta la classe principale, in quello orizzontale quella secondaria.

	Cav	Grr	Brb	Rng	Ldr	Brd	Mag	Elm	Mst	Ncr	Sap
Cav	Black	Green	Yellow	Green	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Grr	Green	Black	Green	Green	Yellow	Green	Red	Yellow	Red	Yellow	Yellow
Brb	Yellow	Green	Black	Green	Yellow	Green	Red	Red	Red	Red	Yellow
Rng	Green	Green	Green	Black	Green	Green	Red	Yellow	Red	Yellow	Yellow
Ldr	Yellow	Yellow	Yellow	Green	Black	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Green
Brd	Green	Yellow	Yellow	Green	Green	Black	Green	Green	Green	Green	Green
Mag	Red	Red	Red	Red	Yellow	Green	Black	Green	Green	Green	Green
Elm	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Black	Green	Green	Green
Mst	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Green	Green	Green	Black	Red	Green

Ncr											
Sap											

E' possibile distinguere quattro regioni: quella nera è costituita da tutte le classi fin'ora presentata, quella verde corrisponde a biclassamenti semplici mentre la regione arancione delinea biclassamenti difficili. La regione rossa, infine, corrisponde a regioni di biclassamento non permesse.

Il quadro NON è simmetrico. E' possibile, a volte, biclassare in un solo verso e non nell'altro, di norma per ragioni di logica.

Rispetto alle classi standard i biclasse hanno un elenco più ristretto di abilità tra cui scegliere. E' possibile individuare un gruppo di abilità comuni a tutte la classi (o, in genere, comuni), un gruppo di abilità di area (militari, arcane, sacre, civili) e un gruppo di abilità specifiche di ciascuna classe. Le prime, qualsiasi sia il biclassamento saranno disponibili con il prezzo indicato. Le seconde e le terze avranno un prezzo pari a quello indicato se appartengono alla classe definita come principale e un costo x1,5 (arrotondato per eccesso) o x2 a seconda se siano una classe secondaria del gruppo verde o arancione nel quadro dei biclassamenti. Non tutte le abilità di classe sono disponibili. I PF dell'avventuriero corrispondono a quelli della prima classe scelta.

AVVENTURIERO

Quando il desiderio di avventura riempie l'animo o quando la necessità preme per riuscire a sopravvivere (come nelle terre di confine), può accadere che vengano a crearsi delle figure bizzarre, in grado di adattarsi a diverse situazioni con estrema fluidità. Non è possibile definire quali siano le loro doti principali in quanto essi non hanno voluto percorrere una particolare addestramento, plasmati più dalla vita che dalla dottrina, dallo studio o dall'allenamento. Sebbene queste figure possano esprimere un'estrema varietà di talenti, però, non raggiungono mai l'apice delle arti in cui si cimentano. Il mondo li chiama! Fama, glorie e fortuna li attendono!

ABILITA' DELL'AVVENTURIERO

Abilità Comuni

Armature Leggere	(4)
# Conoscere Erbe Comuni	(2)
# Fasciare Ferite	(5)
# Leggere/Scrivere	(2)
Maestro	(2 + autoriz. dello Staff)
# Matematica	(2)
Reddito	(2/livello, max 4 livelli)
# Riconoscere Falsi e Contraffatti	(5/livello + Leggere/Scrivere + Valutare Oggetti Comuni, max 2 livelli+ livello 1,5)
# Scudi Piccoli	(4)
# Usare Armi Corte	(2)
# Usare Bastoni	(2)
# Usare Armi ad 1 mano	(4 + Usare Armi Corte)

Abilità di Area

MILITARI

Ambidestria Base	(4)
# Artigianato [tipologia]	(5+8, max 2 livelli per ogni tipologia)
# Disarmare	(5)

# Mano Salda	(2 + Disarmare)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Morte Lenta	(2 + Potenziamento Fisico)
Potenziamento Fisico	(8 + livello 4, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])
Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
Stordire	(7 + livello 4)
# Usare Armi a 2 mani	(5 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Armi ad Asta	(5 + Usare Lance Lunghe Leggere)
# Usare Armi Bastarde	(4 + Usare Armi ad 1 mano)
# Usare Lance Lunghe Leggere	(3 + Usare Bastoni)

ARCANE

Concentrazione Base	(4)
Concentrazione Avanzata	(7 + Concentrazione Base + livello 5)
Concentrazione Estrema	(5 + Concentrazione Avanzata)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Creare Oggetto Magico Momentaneo	(10,+3 + Magia dello stesso livello, Invocazione (poteri arcani), livello 4)
# Invocazione (poteri arcani)	(5)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Lingua Sciolta	(7 + Magia 1)
# Magia	(6+7+11,+Leggere/Scrivere, max 2 o 3 livelli+livello 1,1,5)
Magia Affine	(4/livello, max 1 livello + Magia del livello scelto)
# Magia Rituale	(4 + Magia 1)
Potenziamento Fisico	(12 + livello 6, acquistabile solo una volta)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Ricerca Oscura	(2/livello, max 5 livelli + Magia Rituale)
# Scrivere Pergamene	(2+3, + Leggere/Scrivere + Invocazione (poteri divini) + Magia dello stesso livello, 2 livelli)
Sentire il Magico	(3 + Magia 2)
Valutare Oggetti Comuni	(3)
Valutare Rarità	(6 + Valutare Oggetti Comuni)

CIVILI

Ambidestria Base	(4)
#Artigianato [tipologia]	(5+8, max 2 livelli per ogni tipologia)
Camuffare	(8, max 1 livello)
# Conoscere Erbe Rare	(6 + Conoscere Erbe Comuni)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
Contraffare	(6, max 1 livello + Riconoscere Falsi e Contraffatti 1)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Furto	(4/livello, max 3 livelli)
# Invocazione (poteri arcani)	(8)
# Invocazione (poteri divini)	(6)
Potenziamento Fisico	(10 + livello 5, acquistabile solo una volta)
Potenziare armature leggere	(3 + Artigianato [Armature]2 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature medie	(3 + Artigianato [Armature]3 + Riparare [Pelletteria])
Potenziare armature pesanti	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]2 + Riparare [Metallurgia])

Potenziare armature da guerra	(3 + Artigianato [Armature in Metallo]3 + Riparare [Metallurgia])
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Riparare [tipologia]	(2 + Artigianato 1 [stessa tipologia])
# Usare Armi da Lancio Legg.	(4)
Valutare Oggetti Comuni	(3)

Abilità di Classe

BARBARO

Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Ira Barbarica	(5,10, max 2 livelli + livello 1,5)
Rigenerazione Rapida	(8 + livello 4)
Sete di Sangue	(5 + Ira Barbarica livello 1)
Stabilità Barbarica	(9)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(3)
# Usare Armi da Lancio Pesan.	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi Esotiche	(1-5 + categoria d'arma opportuna)

CAVALIERE

Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature medie	(4+ Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
Atterrare con lo Scudo	(6 + Colpo di Scudo + livello 4)
# Colpo di Scudo	(5 + Ambidestria Base + Scudi Medi)
# Cuore d'Acciaio	(8)
Scudi Grandi	(6 + Scudi Medi)
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
Spada Giurata	(10)
Stabilità con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
# Usare armi d'assedio	(6)

GUERRIERO

Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)
Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
Armature Pesanti	(6 + Armature Medie)
Atterrare con lo Scudo	(6 + Colpo di Scudo + livello 4)
# Colpo di Scudo	(5 + Scudi Medi + Ambidestria Base)
# Combattere alla Cieca	(6)
Duro a Morire	(8, max 1 livello + livello 4)
Scudi Grandi	(6 + Scudi Medi)
Scudi Medi	(4 + Scudi Piccoli)
# Specializzazione 1	(10)
Stabilità con gli Scudi	(5 + Scudi Medi)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(3)
# Usare Armi da Lancio Pesan.	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi da Tiro	(6)
# Usare Armi d'Assedio	(6)
# Usare Armi Esotiche	(1-5 + categoria d'arma opportuna)
Veterano	(10 + livello 5)

RANGER

Acuto Osservatore	(8)
Ambidestria Avanzata	(5 + Ambidestria Base)

Armature Medie	(4 + Armature Leggere)
# Combattere alla Cieca	(6)
# Conoscere erbe rare	(6 + Conoscere erbe comuni)
Imboscata	(5 + Mimetismo)
Mimetismo	(8)
# Pozioni (estratti)	(7 + Conoscere Erbe Comuni)
Senso dalla Natura	(6 + Mimetismo)
Storpiare	(6 + livello 5)
# Specializzazione 1	(10)
# Usare Armi da Lancio Legg.	(3)
# Usare Armi da Lancio Pesan.	(2 + Usare Armi da Lancio Leggere)
# Usare Armi da Tiro	(6)
# Usare Armi Esotiche	(1-5 + categoria d'arma opportuna)

ELEMENTALISTA

Arma Elementale	(6+4,+Magia1, max 2 livelli)
Armatura Elementale	(6 + Arma Elementale 1)
Aspetto dell'[Elemento]	(7 + Figlio dell'[Elemento])
Figlio dell'[Elemento]	(5 + Magia Affine (magia di [Elemento]))
# Incantamento Elementale	(7 + Figlio dell'[Elemento] + Magia 2)
Ripristina Oggetto Magico	(4 + Creare Oggetto Magico Momentaneo)

MAGO

Copiare Pergamene	(2 + Leggere/Scrivere + Magia 1)
# Creare Oggetto Magico Perenne	(7, max 1 livello + Magia di un livello sup. + Inc.Mom. stesso livello)
# Guardiano del Rituale 1	(4 + Magia Rituale)
# Identificatore	(4 + Magia di livello compatibile + Sentire il Magico)
# Pozioni (magiche)	(5 + Pozioni (alchemiche) + livello 5)
# Maestro di Contromagie	(4 + Magia 2 + Magia Affine (contromagia) + liv. 4)
# Scrivere Pergamene	(6,+3 + Copiare Pergamene + Invocazione (poteri arcani) + Magia dello stesso livello)

MISTICO

Corpo di Luce	(4 + Conoscere Erbe Rare + Raccolto Mirato + Fasciare Ferite + livello 4)
Creare Amuleti	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + Magia 1)
Difesa Mistica	(4 + Magia 1)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Raccolto Mirato (erbe guaritrici)	(3 + Erboristeria)
Scacciare Non-morti	(3 + Magia 1)

NECROMANTE

Araldo della Legione	(4, max 1 livello)
Comandare Non-morti	(3,+4 + Magia 1,2)
# Conoscere Veleni	(7, max 1 livello + Erboristeria + livello 4)
Creare Simulacro Ignobile	(7 + Magia Rituale + Untore 1)
# Erboristeria	(5, max 1 livello + Conoscere Erbe Comuni + livello 4)
Monile dell'inganno	(4 + Magia 1)
Percepire Non-morti	(3)
Untore	(3,+4 + Magia 1,2)

BARDO

Camuffare 2	(6 + Camuffare 1)
Dicerie da Taverna	(5)

Diplomazia	(6)
Favore	(6)
# Composizioni Bardiche 1	(3/livello, max 6 livelli)
# Risonanza	(3/livello, max 3 livelli + livello 5)
Sublime	(6 + livello 4)
Usare Armi Improprie	(3 + categoria d'arma opportuna)

LADRO

Armature Medie	(6 + Armature Leggere)
# Combattere alla Cieca	(6)
Contrabbando	(6/livello, max 5 livelli)
Furto 5-10	(4/livello, max 5 livelli)
Mercanteggiare	(5)
Nascondersi nelle Ombre	(10)
Scassinare	(3+3, max 2 livelli)
Storpiare	(4 + livello 5)
Tasca Segreta	(5/livello, max 2 livelli + Furto di stesso livello)
# Usare Armi da Tiro	(6)
Usare Armi Improprie	(3 + categoria d'arma opportuna)
# Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

SAPIENTE

Anatomista pietoso	(4 + Indagine Medica + medicina 1)
Autodidatta	(2 + Leggere/Scrivere + Matematica)
Biblioteca Personale	(5,+7 max 2 livelli + livello 1,5)
Diplomazia	(6)
# Disincantare	(8 + Impoverire)
# Impoverire	(3)
# Indagine Medica	(5)
# Medicina	(3, max 1 livello + Fasciare Ferite)
Mente collaborativa	(5)
# Pozioni (alchemiche)	(5 + Conoscere Erbe Comuni)
# Ricerca Oscura	(2/livello, max 3 livelli)
# Ricerca Divina	(3/livello, max 3 livelli)
# Salasso	(3 + Medicina 1)
Scassinare	(3+3, max 2 livelli)
Sperimentazione	(2/livello, max 10 livelli)
# Usare Armi d'Assedio	(6)
Valutare Rarità	(4 + Valutare Oggetti Comuni)

Si rimanda ai listati delle singole classi per la descrizione delle abilità.

Importante:

- Non è possibile scegliere combinazioni Composizioni+Magia. O uno o l'altro.

§ ELENCO DELLE ABILITA'

ACUTO OSSERVATORE

Costo: 8 PA (Ranger)

Il Ranger è in grado di vedere anche le persone che usano Mimetismo, Seguire la Preda, Nascondersi nelle Ombre e Pedinare. I personaggi così nascosti hanno due dita alzate.

ADDESTRAMENTO

Costo: 2 PA (classi militari)

Permette l'uso di armi classificate come Armi Corte e Bastoni.

AMBIDESTRIA BASE

Costo: 4 PA (classi militari, classi civili)

Permette di combattere indifferentemente con la mano sinistra o la mano destra.

E' possibile inoltre combattere contemporaneamente con un'arma ad 1 mano (o pugnale) ed un pugnale o utilizzare entrambe le estremità colpendi di un bastone.

AMBIDESTRIA AVANZATA

Costo: 5 PA (classi militari)

Requisiti: Ambidestria Base

Permette di combattere con 2 armi ad 1 mano. Inoltre permette il combattimento spada bastarda + scudo medio.

ARALDO DELLA LEGIONE

Costo: 4,+5,+6 PA (max 3 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Necromante)

Il Necromante infonde il potere della morte nei nonmorti che crea, potenziandoli. Per ogni livello in questa abilità i nonmorti da lui creati acquisiscono un punto ferita aggiuntivo ad ogni locazione.

ARMA ELEMENTALE

Costo: 6,+4 PA (max 2 livelli) (Elementalista)

Requisiti: Magia 1

Spendendo un cartellino Magia 1,2 o 3 può evocare un'arma che dipende dall'elemento che la costituisce (si deve usare l'elemento principale) e dal livello magia usato. L'arma può essere distrutta con un BREAK. Non può essere impugnata da nessun altro oltre all'arcanista. Svanisce a mezzanotte. Se si perde contatto con l'arma (a meno di riporla nel fodero) essa svanisce. La competenza nell'arma è automatica. L'elementalista deve avere con sé le armi da evocare, che saranno Fuori Gioco fino al momento dell'evocazione, e dopo la loro dissipazione.

Al secondo livello nell'abilità può scegliere se evocare l'arma del suo elemento principale o secondario.

- Fuoco: due spade a una mano (se svanisce una svanisce l'altra)
- Acqua: spada a due mani
- Aria: lancia lunga
- Terra: mazza e scudo piccolo

Magia 1

- L'arma fa danno [elemento]

Magia 2

- L'arcanista è specializzato nell'arma e ha +1 primo colpo

Magia 3

- L'arma ha un potere aggiuntivo da usare 1 volta (dopo averlo usato bisogna attendere almeno un minuto per poter generare un'altra arma)
 - o Fuoco: BREAK
 - o Acqua: cura 2 pf a una locazione dell'arcanista
 - o Aria: 1 DIRETTO [Aria] a 9m
 - o Terra: STRIKEDOWN area raggio 6m

ARMATURA ELEMENTALE

Costo: 6 PA (Elementalista)

Requisiti: Arma Elementale 1

Se l'elementalista ha già creato la sua arma elementale può evocare con un cartellino magia 2 un'armatura elementale. Fornisce 4 punti armatura e ha l'ingombro di un'armatura leggera. Può essere riparata solo con magie di riparazione (non con abilità) o può essere rievocata. Non può essere tolta neanche se distrutta. La competenza nell'armatura è automatica. Svanisce a mezzanotte.

ARMATURE LEGGERE

Costo: 3 PA (classi militari) 4 PA (Elementalista, Bardo, Ladro) 6 PA (Mago, Mistico, Necromante, Sapiente)

Permette l'utilizzo di armature classificate come leggere. Le armature leggere forniscono una protezione di 1 punto armatura.

ARMATURE MEDIE

Costo: 4 PA (classi militari) 6 PA (Ladro)

Requisiti: Armature Leggere

Permette l'utilizzo di armature classificate come medie. Le armature medie forniscono una protezione di 3 punti armatura.

ARMATURE PESANTI

Costo: 6 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Armature Medie

Permette l'utilizzo di armature classificate come pesanti. Le armature pesanti forniscono una protezione di 5 punti armatura.

ARMATURE DA GUERRA

Costo: 7 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Armature Pesanti

Permette l'utilizzo di armature classificate come da guerra. Le armature da guerra forniscono una protezione di 7 punti armatura.

ARTIGIANATO [tipologia]

Costo: 5+8+10 PA (max 3 livelli, è possibile prendere ogni livello più volte cambiando tipologia) (classi militari, classi civili)

Requisiti: livello 1, 2, 5. livello 1,2,4 per il Sapiente.

L'abilità di artigianato consente di creare oggetti di una determinata tipologia. Ogni avanzamento in questa abilità equivale ad un'ulteriore specializzazione, e consente di creare sempre più oggetti. Per usare questa abilità il personaggio deve avere accesso ad un luogo adeguato (una fucina, un laboratorio, ...).

L'abilità viene usata tra un live e l'altro, e permette di creare oggetti con queste tempistiche: per creare un oggetto del primo livello di artigianato è necessaria 1 settimana; per creare un oggetto del secondo livello di artigianato sono necessarie 2 settimane; per creare un oggetto del terzo livello di artigianato sono necessarie 3 settimane.

In ogni caso il personaggio deve provvedere al pagamento del costo delle materie prime.

Le tipologie di artigianato sono:

Livello 1:

Metallurgia: permette di creare armi corte, fibbie, ecc.

Carpenteria: permette di creare manganelli, porte semplici, contenitori, ecc.

Pelletteria: permette di creare semplici vestiti ed equipaggiamenti, ecc.

Livelli 2-3:

Oreficeria (richiede Metallurgia): permette di creare catenelle ed anelli a livello 2 e oggetti di pregio artistico a livello 3.

Meccanismi & Strumenti (richiede Metallurgia): permette di creare semplici manette e chiavistelli a livello 2, e serrature e clessidre a livello 3.

Armi (richiede Metallurgia): permette di creare armi ad una o due mani a livello 2 ed esotiche a livello 3.

Armature in metallo (richiede Metallurgia): permette di creare armature pesanti e scudi piccoli a livello 2 e armature da guerra a livello 3.

Armi in Legno (richiede Carpenteria): permette di creare archi e bastoni a livello 2 e balestre, scudi medi e grandi a livello 3.

Porte & Mobili (richiede Carpenteria): permette di creare porte di legno rinforzato e letti a livello 2 e a livello 3 cassettiere ecc.

Strutture in Legno (richiede Carpenteria): permette di creare palchi e steccati a livello 2 e armi d'assedio a livello 3.

Armature (richiede Pelletteria): permette di creare armature leggere a livello 2 e medie a livello 3.

Tessuti (richiede Pelletteria): permette di creare tappeti ecc. a livello 2 e pergamene a livello 3.

ASPETTO DELL'[ELEMENTO]

Costo: 7 PA (Elementalista)

Requisiti: Figlio dell'[Elemento]

Questa abilità può essere utilizzata solo ad inizio live. L'Elementalista deve disporre di un costume completo che rappresenti il suo elemento principale. Il costume deve essere approvato dallo Staff. L'abilità può essere utilizzata un solo giorno al mese; svanisce alla mezzanotte.

L'Elementalista riceverà un numero di cartellini magia in meno rispetto a quelli che può lanciare, nel numero di 2-2-2-1-1 in meno per i vari livelli (quindi, possedendo tutti i livelli di magia e privo di altre abilità che forniscono cartellini riceverebbe 3-2-1-1-0 cartellini magia). Inoltre può lanciare solo magie dell'elemento in cui si è trasformato. Tuttavia ci sono degli effetti interpretativi molto forti attivi a volontà entro due metri e controllabili: il fuoco genera un forte calore, l'acqua un freddo intenso, l'aria una lieve spinta e sposta i piccoli oggetti, la terra fa tremare il terreno. L'Elementalista guadagna due cartellini Resistenza alla Magia per resistere alle Magie dell'Elemento (vedi abilità). Tutte le magie che lancia sono soggette a Potenza Arcana. Può utilizzare normalmente le altre abilità.

ATTACCO ALLE SPALLE

Costo: 8,+7 PA (max 2 livelli) (Ladro)

Requisiti: livello 4

Si usa questa abilità solo quando si colpisce con Armi Corte ed Armi ad 1 mano che facciano danno da Taglio.

Questa abilità permette di dichiarare 1 danno aggiuntivo al 1° livello, 2 danni al 2° livello se la vittima viene sorpresa alle spalle. Con ciò si intende:

- 1) la vittima non deve poter pensare che possa avvenire un attacco in quel momento da parte di chi usa quest'abilità; (non lo si può minacciare di morte e, sempre minacciandolo lo si colpisce alla schiena dichiarando danno aggiuntivo); il bersaglio dev'essere in poche parole, "colto di sorpresa".
- 2) il colpo deve essere dato senza che la vittima potesse vedere chi lo colpisce (un cieco può essere sorpreso anche da davanti);
- 3) è considerato colpo alle spalle anche un colpo del tipo taglio di gola. Un colpo di questo tipo non deve essere portato a distanza. Si deve prendere la vittima di sorpresa e puntare l'arma alla gola. Per considerare valido un colpo di questo genere basta mimare il taglio a pochi centimetri dalla gola. Non serve e sconsigliamo di far strisciare l'arma sulla gola ed è vietato spingere con l'arma sulla gola;
- 4) se un colpo viene dichiarato col danno aggiuntivo, i successivi dati alla stessa persona nello stesso combattimento dovranno essere dichiarati normali.
- 5) In caso di uso contemporaneo di 2 armi sarà concesso comunque il bonus del danno ad una sola arma.

AUTODIDATTA

Costo: 2 PA (Sapiente)

Requisiti: Leggere/Scrivere, Matematica

Il Sapiente può apprendere qualsiasi abilità attraverso i soli studi mirati e le osservazioni meticolose. Può acquisire abilità che richiedono addestramento (presenti nel listato abilità del Sapiente) senza aver bisogno che qualcuno glielo insegni, ma compiendo uno sforzo maggiore. Ogni abilità acquisita in questo modo costerà al Sapiente 1 PA aggiuntivo rispetto al costo originale. Gli altri requisiti dell'abilità vengono mantenuti.

ASCENDENTE

Costo: 12 PA (Bardo)

Requisiti: Favore, livello 8

Abilità interpretativa.

Abilità simile a Favore, ma il Bardo deve trascorrere almeno 10 minuti in compagnia di un PG, senza essere interrotto e senza fonti esterne di distrazione. In seguito, se avrà saputo conquistare la fiducia dell'interlocutore e portare bene la conversazione sull'argomento desiderato, il Bardo potrà chiedere un favore più grande. Vale sempre la limitazione per cui può essere richiesto un solo favore alla volta.

Esempi: "E' un grosso equivoco! Sono stato incarcerato per sbaglio, liberami!"; "Quel rituale serve per evocare pericolosissimi Demoni, fermalo!"; "Il tuo segreto più intimo è al sicuro con me: confidamelo, liberati di questo peso!" (...sì. E' possibile rivelare segreti intimi e cruciali!)

ATTERRARE CON LO SCUDO

Costo: 6 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Colpo di Scudo, livello 4

Con un "colpo" portato con lo scudo, il militare è in grado di far cadere l'avversario e dichiara quindi STRIKEDOWN. Utilizzabile solo come primo colpo del combattimento. Il colpo non deve essere portato con reale violenza! Basta toccare la vittima con lo Scudo. Presa questa abilità deve essere effettuato un test più severo allo scudo. Ripresentarsi quindi al weapon check.

BESTIARIO PERSONALE

Costo: 10 PA (Sapiente)

Requisiti: Indagine Medica, Biblioteca Personale 2

Il personaggio riconosce il nome dei vari tipi di creature che gli si presentano alla vista (umano, albo, mezzonano, orco, ...) e sa dire se si tratta di nonmorti o demoni o meno. Se il corpo della creatura è nascosta, questa abilità non funziona. Se la creatura ha assunto altre sembianze il sapiente saprà riconoscere la razza del camuffamento. Inoltre dopo due minuti di studio può scoprire un punto debole di quella specifica creatura, purché ne abbia riconosciuta la razza reale.

BIBLIOTECA PERSONALE

Costo: 5,+7,+10 PA (Sapiente)

Requisiti: Leggere/scrivere, livello 1, 5, 7

Nel corso degli anni e degli innumerevoli studi, il Sapiente ha accumulato un considerevole quantitativo di scritti e materiale riguardante ogni arte, ed è in grado di procurarsi nuove fonti attraverso conoscenze e contatti. Ritirandosi nella sua biblioteca personale per diverso tempo ed effettuando ricerche accurate, può arrivare a carpire le informazioni di cui necessita.

L'abilità ha più livelli:

Livello 1: il Sapiente è in grado di ottenere conoscenze accessibili (in qualche parte della penisola queste informazioni sono note e pubbliche)

Livello 2: il Sapiente è in grado di ottenere conoscenze rare (le informazioni sono ristrette ad esempio ad una particolare casta/ordine e non accessibili a tutti)

Livello 3: il Sapiente è in grado di ottenere conoscenze segrete (informazioni note a eletti / sette segrete, antiche nozioni disperse dal tempo...)

Le informazioni acquisite sono a discrezione dello Staff, e variano in accuratezza a seconda del tempo trascorso cercare: per avere informazioni approfondite è necessario dichiarare di iniziare la ricerca alla fine di un live per avere le informazioni il live successivo, con l'ovvio svantaggio del maggior tempo impiegato. E' possibile anche effettuare ricerche in minor tempo (minimo 15 minuti): in tal caso, però, l'abilità si considererà al livello inferiore (se livello 1 non è possibile fare ricerche rapide).

Nota: il personaggio deve aver ottenuto, durante il gioco, uno spazio personale dove poter verosimilmente accumulare una tale conoscenza, e deve rimanervi per un certo periodo di tempo.

CAMUFFARE

Costo: 8,+6 PA (max 1 livello: Ladro, Sapiente) (max 2 livelli: Bardo) [solo un livello ogni avanzamento]

Utilizzabile solo ad inizio live.

Il personaggio nel corso dei suoi viaggi ha potuto esaminare da vicino comportamenti, usanze e costumi di ogni tipo di persona di qualsiasi razza al punto tale da poterne imitare le sembianze e le apparenze. L'abilità ha 2 livelli:

1° Livello: Il personaggio può camuffarsi al punto tale da poter apparire un'altra persona della stessa razza e dello stesso sesso.

2° Livello: Il Bardo è talmente esperto dei costumi delle altre razze da poter camuffarsi da essere di qualsiasi razza.

Nota: per poter usare questa abilità è necessario modificare il proprio costume in maniera sufficiente a poter sostenere una seconda "identità". Un Master di Gioco, ad inizio live, giudicherà se il travestimento è sufficiente o meno. Per quel che riguarda il cambio di razza, dovranno essere applicate le parti anatomiche (es: orecchie a punta, barba ecc...) necessarie a identificare la nuova razza. In ogni caso in cui divenga palese il tentato inganno (es: smascheramento mediante dialogo, comportamento discordante in pieno dalla razza/rango/classe imitata, abbigliamento inadatto per il tentativo di camuffare, perdita di parti del costume come parrucche, finte barbe, orecchie ecc... durante il gioco sotto agli occhi degli altri giocatori), il tentativo di camuffare fallisce e per quel giorno non potrà più essere ripetuto. Starà al giocatore pagare le conseguenze del caso.

CAPO RITUALISTA

Costo: 7 PA (classi arcane)

Requisiti: Ricerca Oscura 3, livello 5

L'incantatore in possesso di questa abilità ottiene dei punti rituale bonus qualora conduca un rituale magico. I punti bonus sono pari al numero di punti rituale già in possesso del Capo Ritualista. Non vengono conteggiati punti derivanti da oggetti o incantesimi. Qualora l'incantatore partecipi come ritualista ad un rituale, Capo Ritualista conta come un punto rituale extra.

CAPO RITUALISTA SPECIALISTA

Costo: 5 PA (classi arcane)

Requisiti: Capo Ritualista

L'incantatore è specializzato nella preparazione e nella conduzione di rituali inerenti alla sua sfera di magia primaria. Con questa abilità se il rituale è condotto dall'incantatore, i costi per realizzarlo (in termini di punti rituale necessari e livello del capo ritualista necessario) sono ridotti di 1/3. I costi monetari per reagenti ed oggetti particolari rimangono gli stessi. Se il Capo Ritualista Specializzato partecipa in veste di ritualista ad un rituale della sua sfera primaria, può fornire un bonus di +2 punti rituale. Nessun altro bonus verrà conferito in altri tipi di rituale.

COLPO PRECISO

Costo: 5 PA (Guerriero, Ranger)

Requisiti: specializzazione 1 [arma tiro]

Il personaggio, al primo colpo del combattimento effettuato con un'arma da tiro in cui è specializzato, può dichiarare come chiamata aggiuntiva DOLOR.

COLPO DI SCUDO

Costo: 5 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Ambidestria Base, Scudi Medi

Permette di colpire con lo scudo infliggendo danno "1", il danno inflitto dallo scudo non può essere aumentato in alcun modo, pertanto rimarrà sempre e comunque "1".

E' necessario un approfondito weapon check.

COLPO MORTALE

Costo: 15 PA (Ladro)

Requisiti: Attacco alle Spalle 2, livello 7

Questa abilità permette di dichiarare ZERO se viene dato un colpo del tipo Taglio di gola, usando un'Arma Corta. Un colpo di questo tipo non deve essere portato a distanza.

Si deve prendere la vittima di sorpresa e puntare l'arma alla gola, rispettando le stesse regole che valgono per Attacco alle Spalle. Per considerare valido un colpo di questo genere basta mimare il taglio a pochi centimetri dalla gola. Non serve e sconsigliamo di far strisciare l'arma sulla gola ed è vietato spingere con l'arma sulla gola.

COMANDARE I NON-MORTI

Costo: 3,+4 PA (max 2 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Necromante)

Requisiti: per il primo livello Magia 1, per il secondo livello Magia 2

I°livello: tramite questa abilità il Necromante è in grado di lanciare con successo un effetto di Charme minore su un Non-morto, utilizzando un cartellino Magia 1. Valgono tutte le condizioni di Charme minore.

II°livello: tramite questa abilità il Necromante è in grado di lanciare con successo un effetto di Comando (un solo ordine) su un Non-Morto, utilizzando un cartellino Magia 2. Il Non-morto può anche attaccare.

I Non-morti creati dal Necromante non necessitano di tale abilità per essere comandati.

COMBATTERE ALLA CIECA

Costo: 6 PA (Guerriero, Ranger, Ladro)

Permette di ignorare gli effetti che provocano cecità (incantesimi, Veleni, ecc...) potendo mantenere gli occhi aperti invece di chiuderli. L'abilità permette di combattere anche contro nemici invisibili ignorando il loro occultamento. Funziona SOLO in combattimento, e in un raggio di 3 m dall'utilizzatore. L'abilità non consente di annullare l'effetto delle abilità o delle magie.

COMPOSIZIONI BARDICHE 1

Costo: 3 PA / livello (max 6 livelli) (Bardo)

Con questa abilità il Bardo può scegliere ed imparare una delle Composizioni bardiche di livello 1. Può essere presa più volte.

COMPOSIZIONI BARDICHE 2

Costo: 5 PA / livello (max 6 livelli) (Bardo)

Requisiti: Composizioni Bardiche 1, livello 4

Con questa abilità il Bardo può scegliere ed imparare una delle Composizioni Bardiche di livello 2. Può essere presa più volte ma il numero di composizioni imparate deve essere sempre, al massimo, uguale a quello di Composizioni Bardiche di livello inferiore imparate.

COMPOSIZIONI BARDICHE 3

Costo: 7 PA / livello (max 3 livelli) (Bardo)

Requisiti: Composizioni Bardiche 2, livello 8

Con questa abilità il Bardo può scegliere ed imparare una delle Composizioni Bardiche di livello 3. Può essere presa più volte ma il numero di composizioni imparate deve essere sempre, al massimo, uguale a quello di Composizioni Bardiche di livello inferiore imparate.

CONCENTRAZIONE BASE

Costo: 4 PA (classi arcane)

Questa abilità permette di lanciare magie anche se si viene colpiti una volta. L'attacco può essere di qualsiasi tipo e natura ma comunque questo primo attacco non intaccherà la concentrazione di chi lancia la magia. NON è un'immunità agli effetti del colpo. Il danno o l'effetto verrà comunque immediatamente subito.

Subito dopo l'effetto dell'incantesimo deve essere dichiarato **CONCENTRAZIONE** se si ha subito al più una magia o un colpo d'arme al fine di far capire a chi ti ha colpito che l'effetto deve essere comunque applicato.

CONCENTRAZIONE AVANZATA

Costo: 7 PA (classi arcane)

Requisiti: Concentrazione Base, livello 5

Versione potenziata di Concentrazione Base. Non c'è limite al numero di magie o colpi subiti sempre che si sopravviva o non si subiscano chiamate d'effetto come **SONNO** e **BLOCCO**.

CONCENTRAZIONE ESTREMA

Costo: 5 PA (classi arcane)

Requisiti: Concentrazione Avanzata

L'Arcanista può usare le armi per difendersi (ma non per colpire) mentre formula le magie di livello 1 e 2.

CONCESSIONE DI SAPERE OSCURO

Costo: 5 PA (Necromante)

Requisiti: Magia 3

Il negromante sfrutta la trama cosmica per alterare le proprie conoscenze. Con un piccolo rituale in cui sacrifica una persona può decidere di strappare cartellini magia nell'ordine di 2-2-2-1-1 per cambiare una delle sue scuole di magia. Pur non potendo accedere ad altre sfere, le magie di una sua scuola vengono cancellate dal grimorio e magicamente sostituite da altre.

CONDOTTIERO

Costo: 10 PA (Cavaliere)

Requisiti: Veterano, livello 9, autorizzazione dello Staff

Il Cavaliere ha fama di grande comandante, e questo produce benefici al morale e all'efficienza in combattimento dei suoi uomini. Tutti gli alleati del Cavaliere che rimangono alle sue direttive ricevono un +1 al danno (non cumulabile con quello conferito da Veterano!) e immunità a **PAURA** e **Charme** per la durata dello scontro. Il beneficio si perde nel momento in cui il Cavaliere dovesse morire, o trovarsi "incapacitato" (per esempio sotto gli effetti di **SONNO**, **STUN**, o se privo di sensi (0 PF a Torace o Testa) anche se non ha ricevuto il Colpo di Grazia). Il beneficio viene perso sui singoli bersagli se questi non agiscono più sotto indicazione del Condottiero.

CONOSCERE ERBE COMUNI

Costo: 2 PA (Barbaro, Ranger, classi arcane, classi civili)

Il personaggio conosce il valore e l'effetto di Erbe e radici comuni.

CONOSCERE ERBE RARE

Costo: 6 PA (Ranger, classi arcane, Bardo, Sapiente)

Requisiti: Conoscere Erbe Comuni

Il personaggio conosce il valore e l'effetto di Erbe e radici rare.

CONOSCERE VELENI

Costo: 7+8 PA (max 1 livello: Ranger, Necromante, Bardo, Sapiente) (max 2 livelli: Ladro)

Requisiti: Erboristeria, livello 4

Concede al PG la capacità di preparare Veleni. Verranno messi a disposizione del giocatore su sua richiesta all'inizio della partita 2 Veleni a scelta fra quelli conosciuti alla metà del valore.

Conoscere Veleni 1 concede di fabbricare Veleni comuni. Conoscere Veleni 2 permette di fabbricare anche Veleni rari.

CONTRABBANDO

Costo: 6 PA / livello (max 10 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Ladro)

Il Ladro ha l'opportunità di acquistare a metà prezzo un oggetto (2 oggetti da Contrabbando 5) del valore massimo di 120 Spiccioli al primo livello + 60 Spiccioli per ogni livello superiore.

Quindi al 2° livello 180 Spiccioli, al 3° 240 Spiccioli, al 4° 300 Spiccioli e così via.

Non è possibile acquistare oggetti rari, perfetti o poco conosciuti, ma sono consentiti Veleni e Pozioni. Questa abilità può essere usata solo a inizio o fine live. Per l'acquisto di oggetti magici o comunque non comuni è necessario avvisare i membri dello Staff preposti qualche giorno prima del live.

È possibile utilizzare questa abilità anche per vendere propri oggetti ma solo se hanno un valore di 120, 180, 240, ... spiccioli in dipendenza del livello di Contrabbando. L'abilità può essere utilizzata in questo verso solo ad inizio live.

CONTRAFFARE

Costo: 6,+5 PA (max 1 livello: Bardo, Sapiente) (max 2 livelli: Ladro)

[solo un livello ogni avanzamento]

Requisiti: Riconoscere Falsi e Contraffatti 1

Per contraffare si intende copiare un oggetto già esistente creando così una contraffazione di tale oggetto. Per falso si intende la creazione di un oggetto mai visto e che potrebbe anche non esistere.

1° livello: è possibile contraffare dei documenti. E' inoltre possibile contraffare una Pergamena (la Pergamena contraffatta non funzionerà...) o una pozione se si possiede un reagente magico (Erbe Rare, di norma...).

2° livello: è possibile contraffare oggetti normali o perfetti. E' inoltre possibile creare documenti o Pergamene o oggetti (normali o perfetti) falsi.

In nessun caso è possibile contraffare oggetti magici ad esclusione di Pozioni e Pergamene.

COPIARE DA LIBRI ALTRUI

Costo: 6,+4 PA (max 2 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Invocazione (poteri arcani), livello di Magia opportuno, Leggere/Scrivere

Con questa abilità l'arcanista può copiare una magia da un libro non proprio al proprio grimorio. Il livello indica quante volte può utilizzare tale abilità per ogni live. La magia da trascrivere verrà scelta dall'Arcanista, purché egli padroneggi un uguale livello di Magia. Per poter usare tale abilità bisogna avere a disposizione un grimorio personale con una pagina vuota da riempire e sono necessari 10 minuti di trascrizione senza interruzioni per ogni livello a cui la magia appartiene.

Si possono copiare magie solo dalle Sfere conosciute. Il Mago può copiare magie da qualsiasi Sfera.

CORPO DI LUCE

Costo: 4 PA (Mistico)

Requisiti: Raccolto Mirato (erbe guaritrici), Fasciare Ferite, livello 4

Il Mago Bianco in possesso di questa abilità non può ammalarsi a causa di malattie magiche e le maledizioni a lui rivolte non hanno effetto.

CREARE AMULETI

Costo: 5,+7 PA (max 2 livelli) (Mistico)

Requisiti: Conoscere Erbe Comuni, Magia 1, Magia 3 (per il secondo livello)

Con questa abilità il Mistico può creare piccoli ninnoli, portafortuna e amuleti che proteggono, per un certo periodo, da molte cose spiacevoli quali malattie, veleni, fatture.

L'abilità nel creare questi oggetti migliora man mano che il Mistico avanza nei livelli e nelle Sfere di Magia.

I°livello

Livello 1 + Magia 1

Amuleto contro le malattie comuni

Livello 2 + Magia 1

Amuleto contro i veleni comuni

Livello 3 + Magia 2	Amuleto contro le maledizioni minori
Livello 4 + Magia 2	Amuleto contro le malattie magiche
II°livello	
Livello 5 + Magia 3	Amuleto contro le maledizioni
Livello 6 + Magia 3	Amuleto contro i veleni rari o magici
Livello 7 + Magia 4	Amuleto contro le maledizioni maggiori
Livello 8 + Magia 4	Amuleto Sospensione del Giudizio (Tempo di Grazia infinito)
Livello 9 + Magia 5	Amuleto dello Spirito Custode (ignora il primo Colpo di Grazia)
Livello 10+ Magia 5	Amuleto della Stella Dorata (ignora il primo colpo FATAL)

E' possibile confezionare un solo amuleto al mese impiegando all'inizio dell'evento un opportuno cartellino magia e ogni amuleto ha una durata di 3 mesi. Alla fantasia del Mistico la creazione di altri possibili amuleti (previa approvazione dello Staff). L'amuleto deve essere un oggetto tangibile procurato dal PG.

L'amuleto conta come oggetto magico e va posto sul petto. Tuttavia non è necessaria l'Abilità di Invocazione Poteri Arcani perché abbia il suo effetto.

CREARE OGGETTO MAGICO MOMENTANEO

Costo: 10,+3,+3,+4,+4 PA [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Magia dello stesso livello, Invocazione (poteri arcani), livello 4

Permette di incantare un oggetto (non necessariamente perfetto) con una magia conosciuta di livello pari o inferiore al livello di Creare Oggetto Magico Momentaneo.

L'incantamento permette di infondere nell'oggetto un numero di cariche della magia da infondere proporzionale al livello della magia stessa, come esposto di seguito:

Incantamento con	Magia 1 o 2	3 cariche	3 cartellini
	Magia 3 o 4	2 cariche	2 cartellini
	Magia 5	1 carica	1 cartellino

Nel momento di creazione dell'oggetto l'incantatore strappa un numero di cartellini del livello magia corrispondente alla magia che si vuole infondere. Così facendo determina già il numero di cariche che l'oggetto avrà. E' possibile, tuttavia, aumentare il numero delle cariche possedute dall'oggetto se qualche altro incantatore, nel momento della creazione dell'oggetto, sacrifica dei cartellini magia (al massimo 5) dello stesso livello della magia infusa. L'oggetto incantato possiederà una carica extra per ogni cartellino strappato in questo modo (al massimo, quindi, +5 cariche).

Un oggetto incantato in questo modo non può aumentare il numero massimo delle sue cariche ma è possibile fornirne di nuove attraverso alcune magie o rituali.

Le cariche vengono scaricate una alla volta, con un intervallo tra una e l'altra pari al tempo di lancio della magia infusa (4,6,8,12,16 secondi per i cinque livelli di magia rispettivamente).

Con questa abilità è possibile incantare, in uno stesso live, tanti oggetti quanti sono i gradi acquisiti nell'abilità stessa. L'incantamento dura fino a fine giornata (la mezzanotte).

CREARE OGGETTO MAGICO PERENNE

Costo: 7,+3,+3,+3 PA [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Magia di un livello superiore, Creare Oggetto Magico Momentaneo dello stesso livello

Questo incantamento deve essere fatto su un oggetto perfetto. La magia con cui viene fatto l'incantamento deve essere di livello pari o inferiore al livello di creare oggetto magico perenne. Per incantare un oggetto devono essere usati 2 propri cartellini del livello di magia usato che saranno tolti all'inizio del live in cui viene realizzato l'incantamento.

E' possibile incantare fino a 3 volte lo stesso oggetto ma al secondo incantamento si dovranno usare 4 propri cartellini (cioè si deve disporre di 4 cartellini magia del livello desiderato a live) ed al 3° incantamento ne serviranno ben 6.

Questo incantamento può essere usato per 2 volte a partita. Il secondo incantamento usato richiede un terzo cartellino dello stesso livello della magia usata (o 1 cartellino di livello superiore). ATTENZIONE: Questa abilità deve essere usata fuori dal live comunicando almeno 7 giorni prima l'incantamento che si vuole realizzare in modo che possiamo valutare il costo materiale per fare tale incantamento e preparare il cartellino dell'oggetto.

CREARE SIMULACRO IGNOBILE

Costo: 7 PA (Necromante)

Requisiti: Magia Rituale, Untore 1

Il negromante può creare un "simulacro" di un soggetto qualsiasi disponendo dei seguenti ingredienti: una parte del corpo del soggetto (bocchetta di sangue, capelli, pezzo di pelle...); 300 g di farina astrale; un sacchetto perfettamente integro; colori a dita rosso, blu e nero. Con un piccolo rituale da condurre in solitario la parte del corpo e la farina vengono posti nel sacchetto e su di esso dipinti tre cerchi dei tre colori. Una volta al mese il negromante con un altro rituale di maledizione può mettere una spilla da balia in uno dei tre cerchi. Ogni simulacro può avere al massimo 3 spille. Fintanto che il simulacro è integro il soggetto subisce gli effetti descritti. Aggiungere spille oltre la terza o senza rituale significa rompere il sacchetto (non in modo irreversibile). La farina astrale va cambiata ogni mese.

Cerchio rosso:

- -2 PF massimali (non si può scendere sotto 1 PF a locazione)
- -3 PF massimali
- -5 PF massimali

NB: questo effetto si applica dopo qualsiasi alterazione momentanea dei PF

Cerchio blu

- L'umore del soggetto è lunatico e sospettoso
- Il soggetto non si fida di nessuno che non gli fosse già molto amico
- Il soggetto non si fida di nessuno al mondo e tenderà ad essere molto nervoso

Cerchio nero

- Ogni mese subisce gli effetti di una malattia stagionale addizionale
- Non riesce a dormire la notte ed è sempre debole di giorno. Non corre e non può mantenere la concentrazione (a meno che non abbia concentrazione)
- Oltre a non dormire non riesce a mangiare bene. E' così debole che qualsiasi arma usi ha un -1 ai danni e non può mantenere la concentrazione in nessun caso.

CUORE D'ACCIAIO

Costo: 8 PA (Cavaliere)

L'animo del Cavaliere è puro e il suo proposito nel portare avanti i suoi ideali è incrollabile. Quest'abilità lo rende immune agli effetti delle abilità: Diplomazia, Favore e Mercanteggiare e gli permette di resistere alla Tortura quando un altro personaggio sarebbe costretto a cedere.

DICERIE DA TAVERNA

Costo: 5 PA (Bardo)

All'inizio di ogni live, il Bardo riceve dallo Staff voci e scampoli di informazioni riguardanti la giornata di gioco. Le notizie non saranno comunque precise, bensì vaghe e non necessariamente aderenti al vero. Lo Staff ha ovviamente pieno potere sulla scelta e sul tipo di tali dicerie.

DIFESA MISTICA

Costo: 4 PA (Mistico)

Requisiti: Magia 1

Utilizzando un cartellino Magia 1, il Mistico può erigere istantaneamente attorno a sé una barriera di forza con raggio 1 metro nella quale possono trovarsi, eventualmente, anche altri giocatori. Non è possibile a nessuno entrare con metodi fisici nella barriera per 2 minuti. La barriera può essere infranta dall'interno nel caso si compiano azioni ostili o può essere dispersa con una Contromagia. Il Mistico può spostarsi, camminando, rimanendo sempre all'interno della sfera e portando con sé eventuali persone coinvolte. Al Mistico non è concesso di fare nulla se non spostarsi. Non gli è concesso nemmeno di parlare o utilizzare oggetti.

DIPLOMAZIA

Costo: 6 PA (Bardo, Sapiente)

Abilità interpretativa.

Trascorrendo 5 minuti a discorrere pacificamente con un altro soggetto, il personaggio può convincerlo a concordare con lui su un determinato argomento (in poche parole, a dargli ragione). Esempio: convincere un contadino che la grandinata che ha devastato il suo raccolto non è stata solo una cosa negativa. OVVIAMENTE è necessario rispettare i limiti del buon senso e della ragionevolezza (anche basandosi sul Background e sul tipo di PG che si ha di fronte: convincere un Sacerdote che il suo dio è inferiore ad un altro risulterà ovviamente infattibile, tanto per fare un esempio), ed è assolutamente impossibile convincere qualcuno di qualcosa che possa in qualche modo nuocergli (in caso di disputa, lo Staff ha sempre l'ultima parola su questo argomento). La discussione deve essere svolta in toni civili, senza l'uso di armi, minacce, o intimidazioni, se il personaggio farà uso di uno di questi mezzi, l'opera di convincimento risulterà fallita e non potrà più essere tentata sullo stesso soggetto. Per tutta la durata dei 5 minuti gli interlocutori possono al massimo fare qualche breve inciso su altri argomenti, e nessuno deve partecipare attivamente alla discussione, in tal caso il personaggio sarà costretto a ricominciare da capo. L'effetto persiste fino a quando non risulti palese che si tratti di una menzogna (nel caso lo sia) o fino a quando non venga fatta una diplomazia in senso contrario da qualcuno. Il numero di soggetti influenzabili per ogni tentativo è pari alla metà del livello del personaggio, arrotondato per difetto, e con minimo 1.

DISARMARE

Costo: 5 PA (classi militari)

Il personaggio può disarmare qualcuno tenendo la sua arma a contatto con quella dell'avversario per 2 secondi al termine dei quali può dichiarare DISARMO (1-2-DISARMO). Non è un effetto mentale.

DISINCANTARE

Costo: 8 PA (Sapiente)

il personaggio può rimuovere tutta la magia o l'incanto in atto su di un oggetto purché possieda la relativa abilità di invocazione. Sono necessari 5 minuti di interpretazione per ogni livello equivalente di magia/incantesimo (3 cariche equivalenti valgono un solo livello) e una spesa in componenti per la realizzazione pari a metà del valore dell'incantamento/magia (non viene considerato il valore dell'oggetto). I componenti devono essere acquistati anticipatamente in gioco o ad inizio live. L'oggetto fisico non viene intaccato da questa abilità. Non potrà essere usata su di esso l'abilità Ripristina Oggetto Magico.

DOTTRINA ARCANA

Costo: 4,+4 PA (max 2 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Mago)

Requisiti: Magia 3, Mana 1, Magia Rituale

Il Mago ha passato gran parte della sua vita studiando la magia al punto di aver raggiunto conoscenze sulla magia che la maggior parte dei maghi ignora. Con questa abilità può scegliere una sfera di magia aggiuntiva a sua scelta per quel che riguarda le magie che può conoscere con avanzamento normale, come se fosse una ulteriore sfera secondaria. La nuova sfera di magia conta come sfera di magia con la quale esercitare l'abilità Resistenza alla Magia. Si devono comunque evitare le combinazioni di sfere opposte. Il mago verrà iniziato automaticamente ad una seconda scuola della sua sfera primaria. In definitiva un livello di dottrina arcana fornisce i seguenti vantaggi: una scuola della sfera primaria aggiuntiva, una nuova sfera di magia e una scuola della nuova sfera acquisita.

DURO A MORIRE

Costo: 3 PA (Guerriero)

Requisiti: Morte Lenta

La vitalità del personaggio è così estrema che ha sempre il tempo di compiere un'ultima azione prima che gli si annebbi la vista. Prima di finire in coma il personaggio duro a morire può

effettuare una sola azione (come gridare, bere da una pozione, compiere un attacco), anziché nessuna. Se viene obbligato a compiere un'azione specifica perché colpito anche da un altro effetto, non può usare questa abilità.

ERBORISTERIA

Costo: 5 PA/livello (max 1 livello: Barbaro, Necromante, classi civili) (max 2 livelli: Ranger, Mistico)

Requisiti: Conoscere Erbe Comuni, livello 4

All'inizio del live verrà data un'Erba a caso dal listato delle Erbe Comuni.

ESTASIARE

Costo: 12 PA (Bardo)

Requisiti: Sublime, livello 9

Abilità interpretativa.

L'esibizione del Bardo riesce a sfiorare la perfezione, a toccare gli animi e a estasiare le menti tanto da rapire completamente l'attenzione di chi può sentirlo.

Dopo aver iniziato a cantare/suonare/declamare in modo sublime (almeno 30 secondi di introduzione ben eseguita), tutti coloro che sono in grado di sentire il Bardo devono interrompere immediatamente ogni loro azione (qualsiasi: anche il duellare, il portare a compimento un rito...) ammaliati dalla sua arte. Dopo aver dichiarato l'effetto, il Bardo dovrà continuare ad esibirsi (ovviamente senza gravi errori), e finché lo farà le persone che lo ascolteranno ne subiranno l'influenza.

Ovviamente perché l'Estasiare abbia effetto il Bardo dev'essere nelle condizioni adatte perché la sua esibizione possa esser ascoltata (no forti grida di battaglia, schiamazzi del popolo e simili).

EVOCATORE

Costo: 4 PA (classi arcane)

Requisiti: Capo Ritualista

L'incantatore con questa abilità ottiene la capacità di invocare gli elementali della sua sfera principale (possono farlo anche quelli che hanno sfera principale la sfera COMUNE). Solo un elementale può essere evocato per volta e questo si presenterà il live successivo a quello in cui è stato invocato. L'abilità concede un bonus di +4 punti rituale addizionali per il rito di evocazione guidato dall'incantatore. Se l'incantatore partecipa in veste di ritualista egli conserva il suo pieno bonus dato dai suoi punti rituale. Un ritualista senza questa abilità fornisce un punteggio di punti rituale pari alla metà dei suoi punti Magia Rituale, arrotondato per difetto.

FASCIARE FERITE

Costo: 4 PA (Mistico) 5 PA (Barbaro, Ranger, Elementalista, Mago, Necromante, classi civili) 7 PA (Cavaliere, Guerriero)

Attraverso l'utilizzo di bende (che devono essere realmente presenti in gioco), il personaggio può applicare una fasciatura e rallentare così la perdita di sangue causata da una ferita.

L'effetto pratico sarà che il tempo in cui il soggetto bendato potrà rimanere "incapacitato" prima di morire per dissanguamento si alza da 2 minuti a 15 minuti.

Non è possibile trattare ferite causate da danni FATAL.

E' inoltre possibile determinare i sintomi di malattie comuni (non-magiche) presenti su un soggetto.

FAVORE

Costo: 6 PA (Bardo)

Abilità interpretativa.

Trascorrendo 5 minuti in compagnia di un altro PG, il Bardo può "persuaderlo" a farsi fare un ragionevole favore. Il Bardo, nel conversare, dovrà cercare di conquistare la fiducia del bersaglio; non basta parlare a caso! Non è possibile mettere in pratica questa abilità in mezzo

alla confusione o in un luogo affollato. La conversazione non deve subire interruzioni da parte di terzi o per abbandono di uno dei due, altrimenti il Bardo sarà costretto a ricominciare da capo.

La persona a cui viene richiesto il favore cercherà di compiacere il Bardo nel minor tempo possibile; non è possibile, comunque, richiedere favori che non possano essere portati a compimento nell'arco di una giornata. Prima di poter chiedere un nuovo favore (allo stesso PG o ad un altro) occorre che il primo venga portato a compimento.

Esempi: "Aprimi la porta di cui sei a guardia"; "Prestami un po' di soldi"; "Non dire che sono passato per di qui..."; "Consegnami il tal oggetto, lo custodirò io!"; "Conserva questo per me"; "Vai da tal tizio a dire/fare la tal cosa".

Valgono i limiti del buon senso: il PG in questione potrà arrivare ad assumersi dei rischi ma mai oltre un certo limite (in caso di dispute vale sempre l'ultima parola dello Staff). In caso di richiesta di informazioni, queste potranno essere di basso rilievo o non dettagliate.

FIGLIO DELL'[ELEMENTO]

Costo: 5 PA (Elementalista)

Requisiti: Magia Affine su una magia dell'elemento

Con questa abilità l'Elementalista può lanciare una magia dell'elemento selezionato all'interno della sua arma, accumulandola al suo interno. Fino a quando la magia è all'interno dell'arma, l'arma dichiara danno [Elemento] ed è visibilmente piena del potere dell'elemento. L'arma non può essere usata da altri, altrimenti perde l'incantamento. Dura al massimo 10 minuti.

FORZA STRAORDINARIA

Costo: 10 PA (Barbaro)

Requisiti: livello 8

Il Barbaro è dotato di un'incredibile possanza fisica e ottiene un +1 ai danni quando usa qualsiasi arma usata a 2 mani, tranne armi corte e bastoni.

FURTO

Costo: 4 PA/livello (max 1 livello: Ranger) (max 3 livelli: Bardo) (max 20 livelli: Ladro)
[al massimo 3 livelli ogni avanzamento]

Per ogni livello di tale abilità verranno dati 2 adesivi "Furto". Applicando questo adesivo ad un oggetto di piccole dimensioni (dimensioni massime 50 cm) senza che il proprietario se ne accorga (entro circa 5 secondi da quando l'adesivo è stato attaccato) significa aver rubato tale oggetto. A questo punto ad un Master si dovrà descrivere la vittima e l'oggetto rubato. Il Master penserà al recupero di tale oggetto e lo consegnerà a chi lo ha rubato.

Applicando 2 cartellini "Furto" è possibile rubare un oggetto che arrivi fino a 110 cm di dimensioni massime. E' possibile anche dare qualcosa a qualcuno delle stesse dimensioni e fare qualche tipo di barata ai giochi in taverna.

GUARDIANO DEL RITUALE

Costo: 4,+2,+2 PA (max 3 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Mago)

Requisiti: per Guardiano del Rituale 1, Magia Rituale; per Guardiano del Rituale 2 e 3: livelli 5 e 7 rispettivamente

Questa abilità conferma la naturale predisposizione per lo studio e la dominazione della magia. Il Mago è in grado di attutire e correggere eventuali errori durante un rituale.

Il Mago che vorrà avere pieno controllo sul rituale assumerà la posizione di Guardiano (unica per ogni rituale) e seguirà attentamente il rituale, potendovi anche partecipare.

Gli errori in un rituale possono essere divisi in 4 categorie di gravità: errori piccoli, errori medi, errori gravi ed errori fatali. Spesso per errori gravi e fatali le conseguenze sono pesanti tanto che nei rituali più complessi si può rischiare persino la vita della guida del rituale. Ogni livello permette al Guardiano di avere a disposizione alcuni "punti-guardiano":

Punti per livello di Guardiano del Rituale:

1° livello: Punti 2 (massimo errori piccoli)

2° livello: Punti 4 (massimo errori medi)

3° livello: Punti 6 (massimo errori gravi)

Ogni errore commesso, in base alla gravità, intacca i "punti-guardiano" senza compromettere l'intero rituale. Costo per assorbire errori: errori piccoli, 1; errori medi, 3; errori gravi, 5. Eventuali altri Guardiani possono usare comunque tale abilità ma pagando il doppio dei "punti-guardiano". Non è possibile accumulare punti fra diversi guardiani (nel caso di resti).

IDENTIFICATORE

Costo: 4 PA (Mago)

Requisiti: Magia di livello compatibile, Sentire il Magico

Il Mago in possesso di questa abilità può riuscire a determinare le proprietà magiche di un oggetto magico avente un grado di potere confrontabile con il livello di magia posseduto dal Mago stesso. La magia viene identificata solo se già conosciuta dal mago. Il tempo richiesto per l'identificazione è un mese ed è possibile identificare solo un oggetto ogni mese.

IMBOSCATA

Costo: 5 PA (Ranger)

Requisiti: Mimetismo

Nascondendosi e muovendosi nella natura con estrema familiarità, quando il personaggio attacca da mimetizzato, aggiunge +1 al primo colpo che effettua.

IMPOVERIRE

Costo: 3 PA (Sapiente)

Il sapiente, pur conoscendo l'arcano o il divino, non pratica né l'uno né l'altro. Mantenendo il necessario distacco razionale dal potere e dalla fede è in grado di effettuare questo impoverimento. Il personaggio può togliere permanentemente una carica ad un oggetto magico o sacro prima di un live se l'oggetto è in suo possesso (e quindi segnato nella sua scheda) e se possiede le abilità di invocazione poteri arcani e ricerca oscura 1 (per gli oggetti magici) o invocazione poteri divini e ricerca divina 1 (per gli oggetti sacri). Non ha effetto su oggetti magici o divini privi di cariche. L'oggetto impoverito può essere nuovamente incantato o ripristinato secondo le modalità delle relative abilità.

INCANTAMENTO ELEMENTALE

Costo: 7 PA (Elementalista)

Requisiti: Figlio dell'[Elemento], Magia 2

L'Elementalista può incantare temporaneamente (10 minuti) un oggetto con il potere di una magia di livello 1 o 2 dell'elemento principale. L'oggetto avrà una carica della magia impiegata che potrà essere scaricata solo a tocco e solo con opportuna parola di potere (decisa dall'Elementalista). Non è possibile combinare l'abilità con Incantamenti ulteriori.

INCANTATORE DEGLI ESERCITI

Costo: 5 PA (Elementalista, Mistico, Necromante)

Requisiti: Creare Oggetto Magico Momentaneo 3

L'incantatore in possesso di questa abilità può distribuire le cariche dell'Oggetto Magico Momentaneo tra un numero di armi pari, al massimo, al numero di cariche distribuibili. Eventuali cartellini extra dovranno essere assegnati singolarmente ad ogni arma al momento dell'incantamento.

INDAGINE MEDICA

Costo: 5 PA (Sapiente)

Il Guaritore ha studiato a fondo l'anatomia umana ed è in grado di riconoscere e di distinguere tra loro tutti i tipi di ferite, e tutti i fattori che possono o potrebbero causare la morte di una persona. Esaminando una persona, il Guaritore potrà stimare con certezza:

- l'eventuale ora del decesso.
- il tipo di arma utilizzata per colpire (da Taglio, da Punta, Contundente, da Tiro, da Lancio, se

ad 1 o a 2 mani, se l'arma era perfetta o meno).

- se la morte o la ferita è stata causata da un effetto magico (Fuoco, Freddo, Elettricità, altro).
- se la morte o la ferita è stata causata da un Veleno, e di quale Veleno si tratta.
- se la morte o la ferita è stata causata da una Malattia, e di quale Malattia si tratta.

INVOCAZIONE (poteri arcani)

Costo: 5 PA (classi arcane) 8 PA (classi militari, classi civili)

Permette l'utilizzo di oggetti magici incantati con magie (incantesimi lanciabili da maghi). La possibilità di usare oggetti molto potenti è inoltre vincolata alla conoscenza di magia. Oggetti con magie di 1° e 2° livello sono utilizzabili da chi non ha magia o ha solo Magia 1.

INVOCAZIONE (poteri divini)

Costo: 6 PA (tutte le classi)

Permette l'utilizzo di oggetti magici incantati con Incantesimi (incantesimi di tipo clericale) o Rune. La possibilità di usare oggetti molto potenti è inoltre vincolata alla conoscenza di incantesimi. Oggetti con incantamenti di 1° e 2° livello o Rune minori sono utilizzabili da chi non ha incantesimi o ha solo Incantesimi 1.

Per imparare questa abilità è necessaria una plot specifica e l'approvazione dello Staff. L'utilizzo di oggetti di una divinità avversa alla propria comporta la perdita temporanea di questa abilità, che può essere ripristinata tramite una plot assegnata da un chierico.

IRA BARBARICA

Costo: 5,+10,+15 PA [solo un livello ogni avanzamento] (Barbaro)

Requisiti: Livello 1, livello 5, livello 7

Abilità interpretativa

Una volta per live il Barbaro può entrare in uno stato di frenesia da battaglia:

I°livello: +2PF a locazione, dimezza il tempo delle chiamate DOLOR e ignora PAURA;

II°livello: +4PF a locazione, ignora chiamate DOLOR, PAURA e CHARME minore;

III°livello: +8PF a locazione, ignora chiamate DOLOR, PAURA, CHARME minore e BLOCCO minore.

Il Barbaro non può né fuggire né arrendersi e deve continuare a combattere finché ci sono nemici in vista. Quando i nemici o il combattimento terminano il barbaro inizia a placarsi e a subire il contraccolpo dello sforzo. Annebbiato dalla rabbia deve attaccare gli alleati fintanto che sono a portata delle sue armi dando il meglio di sé, senza poter correre. Non appena non può più farlo diventa esausto per 15 minuti nei quali non può combattere né correre.

LANCIO POSSENTE

Costo: 3 PA (Barbaro, Guerriero, Ranger)

Requisiti: Specializzazione 1 [arma da lancio pesante]

Il personaggio, quando lancia un giavellotto, un masso, o una qualsiasi arma da lancio pesante in cui è specializzato, può dichiarare come chiamata aggiuntiva STRIKEDOWN al primo colpo in combattimento.

LEGGERE/SCRIVERE

Costo: 1 PA (classi arcane, Sapiente) 2 PA (Cavaliere, Bardo, Ladro) 3 PA (Guerriero, Ranger) 4 PA (Barbaro)

Permette di leggere e scrivere nel linguaggio comune.

LINGUA SCIOLTA

Costo: 7 PA (classi arcane)

Requisiti: Magia 1

Il mago si è esercita quotidianamente nei gesti e nelle formule, e con spigliatezza risolve le movenze più complicate.

Il tempo di lancio delle magie diventa 4 secondi per le magie o incantesimi di livello 1, 5 per

quelle di livello 2, 6 per il livello 3, 9 per il livello 4 e 12 per il livello 5.

MAESTRO

Costo: 2 PA (tutte le classi)

Requisiti: Approvazione dello Staff

L'abilità permette di insegnare ad altri personaggi le abilità con prerequisito in gioco (#) in suo possesso. Il maestro dovrà approntare uno specifico addestramento per il suo allievo. Lo Staff ha fiducia nelle scelte del Maestro in merito. Se l'allievo supera efficacemente l'addestramento è cura del Maestro comunicare allo Staff il raggiungimento del requisito in gioco.

MAESTRO DI CONTROMAGIE

Costo: 4 PA (Mago)

Requisiti: Magia 2, Magia Affine (Contromagia), livello 4

Il Mago in possesso di questa abilità ha una miglior capacità di identificare rapidamente una magia quando viene lanciata e conosce bene quanta energia è necessario usare per contrastarla. L'incantatore può contrastare una magia che un altro incantatore sta lanciando, strappando un cartellino di livello magia pari o superiore a quello della magia che si vuole contrastare. L'abilità, inoltre, consente di interrompere magie in fieri di livello pari o inferiore al livello di magia usato. Funziona anche su incantamenti. Effettuare una contromagia con questa abilità è equivalente a lanciare una magia del livello che si intende utilizzare con gittata "standard".

MASTRO D'ILLUSIONI / D'INCANTI / D'ANIME

Costo: 5 PA / livello (massimo 3 livelli) (Bardo)

Requisiti: almeno quattro Composizioni Bardiche con descrittore [Illusione] o [Metamagia] o [Influenza Mentale], livello 5

Il Bardo, specializzandosi nelle Composizioni illusorie / incantatrici / influenzatrici, è in grado di eseguirle con più efficacia delle altre Composizioni. Specializzandosi in una delle tre "vie", può riuscire ad ottenere alcuni vantaggi (ciascuno acquisibile con un livello separato dell'abilità - ogni vantaggio è scegliibile una sola volta):

- combinare gli effetti di due Composizioni con descrittore [Illusione] / [Metamagia] / [Influenza Mentale], a patto di eseguire un'introduzione che sia la somma dei tempi di introduzione di ciascuna; non è possibile congiungere Composizioni ad effetti opposti;
- avere la possibilità di imparare una Composizione bardica aggiuntiva con descrittore [Illusione] / [Metamagia] / [Influenza Mentale] per ogni livello, oltre il limite consentito;
- avere la possibilità di dichiarare sempre un bersaglio aggiuntivo (se previsto bersaglio) per le Composizioni con descrittore [Illusione] / [Metamagia] / [Influenza Mentale].

MAGIA

Costo: 6,+7,+11,+9,+7 PA (max 5 livelli) (classi arcane)

Requisiti: livello 1, livello 1 + Leggere/Scrivere, livello 5, livello 7, livello 9

L'incantatore può utilizzare le Magie dell'elenco Magia 1, Magia 2, Magia 3, Magia 4 e Magia 5 rispettivamente. Si ha diritto a 5,4,3,2,1 cartellini "magia X" rispettivamente.

L'avventuriero può accedere ai primi due livelli di Magia se una delle sue classi glielo concede. Può accedere ai primi tre se glielo concedono entrambe.

MAGIA AFFINE

Costo: 4 PA / livello [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Magia del livello della magia scelta

Questa abilità segnala una certa affinità con una specifica magia. Questa abilità può essere presa più volte, ma solo una volta per ciascuna magia.

Dà diritto a 3 cartellini se la magia è di 1° livello, 2 cartellini se di 2° livello, 1 cartellino se di 3° livello. I cartellini dati da questa abilità potranno essere usati solo per lanciare la magia scelta.

Esempio: si sceglie di avere l'abilità Magia Affine: Riparazione Minore (magia di 1° livello).

Verranno consegnati 3 cartellini di magia Riparazione Minore. Potranno essere utilizzati solo e

soltanto per tale magia. Può essere presa più volte.

MAGIA RITUALE

Costo: 4 PA (classi arcane)

Requisiti: Magia 1

Il Mago ha incrementato le sue conoscenze in merito alla ritualistica magica: conosce formule, simboli e gesti di immenso potere ed è in grado di collaborare con altri maghi per poter incanalare tale potere verso un obiettivo comune.

Per realizzare un rituale è necessario consegnare al Tutor Maghi un elaborato che descriva l'effetto, la gestualità e le parole del rituale che si intende svolgere (v. Rituali Arcani e Divini). Il Tutor Maghi, quindi, valuterà quali siano i requisiti necessari per la sua realizzazione: punti rituale totali, punti rituale e sfere di magia posseduti da chi conduce il rituale e denaro necessario per le componenti (se acquistabili! Se no è necessario affrontare plot per ricercare le componenti!). L'abilità Magia Rituale, concede al Mago un numero di punti rituale pari al livello di classe. Per realizzare un rituale, indipendentemente dai requisiti, è necessario essere almeno in tre persone con abilità Magia Rituale.

Quando si realizza un rituale, verranno verificati i requisiti e la vera e propria realizzazione del rituale. A seconda del numero di errori commessi e dal margine di punti rituale eccedenti a quelli minimi richiesti, si otterrà un effetto. Nel migliore dei casi sarà quello per cui il rituale è stato fatto, nel peggiore, potrebbe portare alla morte istantanea di tutti i ritualisti. Ovviamente ci sono i casi intermedi!

E' possibile realizzare dei rituali direttamente in gioco, ma non si potrà conoscere, in tal caso, i requisiti necessari per realizzarli (con tutte le conseguenze che esso comporta).

Nei rituali magici non è possibile far partecipare Chierici con l'abilità Rituale Divino.

MANA

Costo: 3,+4,+4,+5,+6 PA (classi arcane)

Requisiti: Magia dello stesso livello, Mana di un livello inferiore

L'abilità permette di avere a disposizione più cartellini Magia X con i quali lanciare magie di livello X. Si ha diritto ad un numero di cartellini diverso a seconda del livello di Magia: 2,2,1,1,1 cartellini in più di Magia X, rispettivamente.

MANA ELEMENTALE

Costo: 3,+4,+4,+5,+6 PA (classi arcane)

Requisiti: Magia dello stesso livello, Mana Elementale di un livello inferiore

L'abilità permette di avere a disposizione più cartellini Magia X con i quali lanciare magie di livello X. Si ha diritto ad un numero di cartellini diverso a seconda del livello di Magia: 2,2,1,1,1 cartellini in più di Magia X, rispettivamente. Inoltre si ha diritto ad un cartellino Potenza Arcana (vedi abilità relativa) per ciascuna Magia Affine del proprio elemento.

MANO SALDA

Costo: 2 PA (classi militari)

Requisiti: Disarmare

Il pugno del personaggio è fortemente serrato sulla sua arma. Conoscendo le tecniche di disarmo, sa anche come eluderle. Il personaggio dichiara NO EFFECT a DISARMO.

MATEMATICA

Costo: 2 PA (tutte le classi)

Permette di contare ed eseguire semplici calcoli. Anche senza Matematica è possibile contare fino a 10 ma non è possibile eseguire alcune operazione o comprendere numeri quali "125".

MEDICINA

Costo: 3,+5 PA (max 1 livello: Mistico) (max 2 livelli: Sapiente)

Requisiti: Fasciare Ferite (livello 5 per Medicina 2)

Abilità interpretativa

Con quest'abilità un personaggio può esaminare una persona "incapacitata" e prestarle le necessarie cure.

I° livello: il soccorritore potrà garantire, in seguito a 5 minuti di opportune cure in gioco, 30 minuti di Tempo di Grazia. Se le cure vengono portate per 15 minuti, permettono ad una locazione di essere riportata da 0 a 1 PF.

II° livello: il soccorritore potrà garantire, in seguito a 5 minuti di opportune cure in gioco, 1 ora di Tempo di Grazia. Se le cure vengono portate per 15 minuti, garantiscono il recupero di 1 PF a tutte le locazioni a 0 PF.

E' richiesto opportuno equipaggiamento in gioco simile ad una cassetta di primo soccorso con le erbe, gli olii, le sostanze necessarie per l'operazione.

MEDITAZIONE

Costo: 4 PA (classi arcane)

Questa abilità permette di utilizzare una certa armatura con l'ingombro (e le penalità nel lancio degli incantesimi/magie) di una categoria di armatura inferiore.

Quindi un Mago che indossi armature leggere può lanciare qualsiasi livello di magia così come un Chierico con armature medie può lanciare incantesimi fino al 3° livello compreso.

MEMORIA FORMIDABILE

Costo: 5 PA (classi arcane)

Requisiti: Magia 3

E' possibile lanciare Magie 3 senza leggere tali magie dal libro del Mago.

MENTE COLLABORATIVA

Costo: 5 PA (Sapiente)

Una volta a live, se usa un'abilità di creazione (artigianato, potenziare, pozioni, ...) insieme ad un altro personaggio competente ed entrambi creano due oggetti identici, può crearne un terzo a metà di quanto spenderebbe normalmente.

MERCANTEGGIARE

Costo: 5 PA (Ladro)

Abilità interpretativa.

Il Ladro è ovviamente abile nell'arte del contrattare; tutte le volte che si trova a dover comprare un oggetto, impegnando almeno 2 minuti per contrattare sul prezzo, potrà ottenere uno sconto pari al 30%. Esempio: un Ladro con Mercanteggiare potrà pagare 70 un oggetto il cui costo originario era 100.

MERCATO NERO

Costo: 10 PA (Ladro)

Requisiti: Contrabbando, livello 5

Attraverso vari contatti illeciti ed occulti, il Ladro può venire in possesso (pagando sempre la metà del prezzo originario) di oggetti particolari e anche magici (ovviamente a discrezione dello Staff). Mercato Nero è utilizzabile sicuramente 1 volta ogni 3 live per un totale di 4 volte l'anno e anche quando l'economia risulta essere molto florida (lo Staff lo rivela a inizio live).

MIMETISMO

Costo: 8 PA (Ranger)

Il Ranger è esperto dei terreni boscosi e può sfruttare la vegetazione per nascondersi alla vista. Se si trova in un terreno in cui è presente della vegetazione (alberi, cespugli, ecc...), stando immobile e silenzioso dietro l'albero o in mezzo alle piante, egli risulterà invisibile.

Perché il mimetismo abbia effetto il Ranger deve effettuarlo lontano dalla "vista" di altri, e non funzionerà quindi su coloro che abbiano osservato il Ranger nascondersi.

Es.: se sto inseguendo il Ranger lui non può nascondersi finché si trova nella mia "linea di

vista", ma può farlo nel momento in cui io non sia più in grado di vederlo.

MONILE DELL'INGANNO

Costo: 4 PA (Necromante)

Requisiti: Magia 1

Permette di creare amuleti esattamente come l'abilità Creare Amuleti, con gli stessi costi, requisiti ed effetti. Gli amuleti tuttavia non funzionano, ma hanno il potere di non farlo scoprire a colui che li indossa, anche qualora la dimostrazione sia palese, confondendogli la mente nel momento di malfunzionamento.

Inoltre il Necromante ha la possibilità di causare un Blocco minore 30 secondi sulla persona che indossa l'amuleto, pronunciando una parola di attivazione da una distanza di 9 metri, che possa essere udita dalla persona stessa. Una volta pronunciata l'amuleto si dissolve.

MORTE LENTA

Costo: 2 PA (classi militari)

Requisiti: Potenziamento Fisico

La robustezza del personaggio gli consente di sopravvivere più a lungo. Il tempo di grazia viene aumentato da 2 a 10 minuti.

NASCONDERSI NELLE OMBRE

Costo: 10 PA (Ladro)

Il Ladro è esperto dell'arte della furtiva e può sfruttare le zone d'ombra per nascondersi alla vista. Se si trova in un luogo in cui è presente una zona prevalentemente ombrosa o comunque celata alla vista rimanendo immobile e silenzioso in questa zona, egli risulterà invisibile. Stessa cosa se il Ladro trova qualcosa (un muretto, un cespuglio, un pezzo di mobilio) dietro al quale celarsi. Perché Nascondersi nelle Ombre abbia effetto, il Ladro deve effettuarlo lontano dalla "vista" di altri, e non funzionerà quindi su coloro che abbiano osservato il Ladro nascondersi.

Esempio: se sto inseguendo il Ladro lui non può nascondersi finché si trova nella mia "linea di vista", ma può farlo nel momento in cui io non sia più in grado di vederlo.

NASCONDIGLIO

Costo: 7 PA / livello (max 3 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Ladro)

Con questa abilità il personaggio può scegliere degli oggetti da mettere al sicuro nel proprio nascondiglio segreto. Può prendere o mettere oggetti solo all'inizio o alla fine di un live, mai durante. Questi oggetti saranno accessibili al solo Ladro. La quantità di oggetti che si può nascondere dipende anche dalla dimensione di essi.

Gli oggetti più piccoli (dimensioni comparabili ad un pugnale) occupano 1 spazio.

Gli oggetti più grandi nascondibili (dimensioni di armi ad asta) occupano 4 spazi.

Nascondiglio 1 permette al Ladro di avere 3 spazi per nascondere gli oggetti.

Nascondiglio 2 concede 6 spazi; Nascondiglio 3 concede 10 spazi.

ONDA D'URTO

Costo: 8 PA (Barbaro)

Requisiti: Forza Straordinaria, martello o mazza a 2 mani

Il Barbaro colpendo il suolo con la sua arma (mazza o martello a 2 mani) in maniera molto vistosa e coreografica, genera una scossa tellurica che provoca STRIKEDOWN a tutti i soggetti in un raggio di 3 metri.

PEDINARE

Costo: 5 PA (Ladro)

Requisiti: Nascondersi nelle Ombre

Versione avanzata di Nascondersi nelle Ombre, consente di muoversi lentamente tra un nascondiglio e l'altro (sempre trovandosi in una zona poco illuminata, o dietro un nascondiglio di qualche tipo), rimanendo celati alla vista. I nascondigli non devono essere più lontani di 3

metri l'uno dall'altro, e il Ladro deve muoversi lentamente emettendo il minimo rumore, altrimenti risulterà visibile.

PERCEPIRE NON-MORTI

Costo: 3 PA (Necromante)

Su richiesta del Necromante un qualsiasi Non-morto deve rivelare la propria identità anche se si trova sotto mentite spoglie (travestimento o alterazione magica). Il Necromante, per riuscire a smascherare il Non-morto, è costretto a toccarlo.

PERFEZIONE [tipologia]

Costo: 10 PA (classi militari, classi civili)

Requisiti: Artigianato 3 [tipologia affine], livello 7 [questa abilità può essere presa più volte]. Livello 5 per il Sapiente.

Il personaggio può impiegare più tempo nel costruire un oggetto della sua abilità di Artigianato che possiede a livello 3, al fine di renderlo perfetto con grande maestria.

Questa abilità può essere presa una volta per ogni tipologia tra Metallurgia, Carpenteria, Pelletteria, e permette di potenziare gli oggetti che si possono creare con questa categoria. Per esempio, Perfezione [Metallurgia], Artigianato [Armature] a livello 3 e Artigianato [Armi] solo a livello 2, si possono potenziare anche le spade.

Per creare un oggetto perfetto sono necessari 3 mesi di lavoro (nei quali si può comunque creare oggetti normali con l'abilità di Artigianato), e bisogna sostenere i costi delle materie prime.

POTENZA ARCANA

Costo: 5,+4 PA (max 2 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Mago)

Requisiti: Dottrina Arcana 1

Si ha diritto a 3 cartellini di Potenza Arcana se di 1° livello o 5 cartellini se di 2° livello. Ogni magia lanciata sacrificando 1 cartellino Potenza Arcana vede i suoi danni aumentati di 1 OPPURE la sua durata raddoppiata OPPURE avere effetto su di un bersaglio in più purché la magia lanciata non infligga danno (es: Charme, Sonno ecc...). È possibile utilizzare 1 solo cartellino Potenza Arcana per ogni magia lanciata. È possibile, ad esempio, potenziare una Palla di Fuoco affinché infligga 1 danno in più alle persone colpite ma non può far sì che colpisca persone al di fuori del suo raggio d'azione.

POTENZIAMENTO FISICO

Costo: 8 PA (classi militari) 10 PA (classi civili) 12 PA (classi arcane)

Requisiti: livello 4

Il personaggio guadagna 1 PF in più in ogni locazione.

Importante: quest'abilità può essere scelta solo una volta.

POTENZIARE ARMATURE [tipologia]

Costo: 3 PA + Artigianato [tipologia adeguata] + Riparare [tipologia adeguata] (classi militari, classi civili)

Questa abilità permette di usare l'abilità di artigiano per potenziare armature già create.

Un'armatura può essere potenziata nello stesso tempo in cui verrebbe creata, e conta come una creazione ai fini dell'utilizzo dell'abilità di Artigianato. Il costo per potenziare è la metà del costo per creare un'armatura dello stesso tipo.

I requisiti di questa abilità per potenziare i vari tipi di armature sono:

Armature leggere: Artigianato [Armature] 2, Riparare [Pelletteria]

Armature medie: Artigianato [Armature] 3, Riparare [Pelletteria]

Armature pesanti: Artigianato [Armature in Metallo] 2, Riparare [Metallurgia]

Armature da guerra: Artigianato [Armature in Metallo] 3, Riparare [Metallurgia].

Un'armatura potenziata fornisce maggiori punti armatura a protezione del corpo. Un'armatura leggera potenziata fornisce 2 punti armatura,

Un'armatura media potenziata fornisce 5 punti armatura,
Un'armatura pesante potenziata fornisce 8 punti armatura,
Un'armatura da guerra potenziata fornisce 11 punti armatura.

POTERE MAGICO RESIDUO

Costo: 5 PA (classi arcane)

Requisiti: Mana 2

Con questa abilità il mago ha diritto a 2 cartellini che potranno essere usati sia per lanciare una magia di 1° livello che una di 2° livello. Possono essere usati anche per incantamenti.

POZIONI (ALCHEMICHE)

Requisiti: Conoscere Erbe Comuni

Costo: 5 PA (classi arcane, Sapiente)

Permette di riconoscere e realizzare Pozioni Alchemiche. Verranno messi a disposizione del giocatore su sua richiesta all'inizio della partita 2 Pozioni di tipo alchemico a scelta fra quelle conosciute alla metà del valore.

Le pozioni alchemiche permettono di ottenere effetti che influiscono sulla fisica nel gioco. Sono utilizzate per alterare le sostanze, dal metallo all'aria.

POZIONI (ESTRATTI)

Costo: 7 PA (Ranger, classi civili)

Requisiti: Conoscere Erbe Comuni

Permette di riconoscere e realizzare Estratti. Verranno messi a disposizione del giocatore su sua richiesta all'inizio della partita 2 Pozioni del tipo estratto a scelta fra quelli conosciuti alla metà del valore.

Gli estratti permettono di applicare (di solito su se stessi) gli effetti di alcuni componenti animali o vegetali altrimenti inutili, o di conservarne l'efficacia nel tempo. La spesa per questi componenti è compresa nel costo delle pozioni.

POZIONI (MAGICHE)

Costo: 5 PA (classi arcane)

Requisiti: Pozioni (alchemiche), Magia 1, livello 5

Permette di riconoscere e realizzare Pozioni Magiche. Verranno messi a disposizione del giocatore su sua richiesta all'inizio della partita 2 Pozioni di tipo magico a scelta fra quelle conosciute alla metà del valore.

Le Pozioni Magiche replicano, lievemente indebolito, l'effetto di una magia. Tali magie appartengono alla sfera comune e possono essere prodotte da tutti gli arcanisti. La pozione ha effetto su chiunque la beva: non c'è bisogno dell'abilità di Invocazione.

PREPONDERANZA

Costo: 5 PA/livello (max 2 livelli) (classi arcane)

Requisiti: livello 1 per il primo livello, livello 5 per il secondo

L'incantatore ha acquisito un legame maggiore con la trama, e ne incanala maggiore potere.

Nelle magie che necessitano di RANK nella dichiarazione dell'effetto aumenta di 1 questo RANK per ogni livello in questa abilità.

RACCOLTO MIRATO (ERBE GUARITRICI)

Costo: 3 PA (Mistico)

Requisiti: Erboristeria

Il Mistico in possesso di questa abilità denota uno spiccato senso erboristico che lo porta a trovare una volta al mese un'Erba Guaritrice. Egli può disporre di un'Erba Guaritrice, determinata casualmente, ad ogni inizio live. L'Erba è gratuita.

REDDITO

Costo: 2 PA / livello (max 3 livelli: Barbaro, Ranger) (max 5 livelli: Guerriero, classi arcane, Bardo, Sapiente) (max 7 livelli: Cavaliere, Ladro)
[al massimo 3 livelli ogni avanzamento]

Ad inizio live, si otterrà un numero variabile di monete per ogni livello di abilità.

Può essere presa più volte. Ogni due livelli presi è necessario saper fornire una spiegazione in gioco per l'incremento delle entrate.

RESISTENZA ALLA MAGIA

Costo: 6,+4 PA [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Magia 4

I°livello: si ha diritto a 3 cartellini di resistenza alle magie delle sfere di magia conosciute.

Quando si vuole resistere ad un incantesimo si strappa un cartellino di resistenza poco prima o subito dopo il lancio della magia e si dichiarerà RESISTENZA MAGIE [SFERA].

Se il lanciatore della magia dichiarerà MAGIA [SFERA] (con una sfera diversa da quelle conosciute!) la resistenza è andata sprecata e la magia verrà subito.

Quindi un mago Elementalista che avesse scelto Fuoco (e che avrebbe ormai come secondaria Aria) dichiarerà "RESISTENZA MAGIE FUOCO, ARIA, COMUNI".

Se il lanciatore dichiarerà "MAGIA LUCE" il cartellino sarà sprecato e l'incantesimo subito.

II°livello: permette di avere 2 ulteriori cartellini di resistenza alla magia.

RICERCA DIVINA

Costo: 3 PA / livello (max 5 livelli: Sapiente)

[al massimo 3 livelli ogni avanzamento]

Ogni livello di Ricerca Divina dà diritto ad un punto rituale extra da usare in rituali divini.

Per ulteriori informazioni v. Rituali Arcani e Divini.

RICERCA OSCURA

Costo: 2 PA / livello (max 5 livelli: Sapiente) (max 20 livelli: classi arcane) [al massimo 3 livelli ogni avanzamento]

Requisiti: Magia Rituale (eccetto per il Sapiente)

Ogni livello di Ricerca Oscura dà diritto ad un punto rituale extra da usare in riti arcani.

Per ulteriori informazioni v. Rituali Arcani e Divini.

RICONOSCERE FALSI E CONTRAFFATTI

Costo: 5 PA / livello (max 2 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane, classi civili)

Requisiti: Leggere/Scrivere, Valutare Oggetti Comuni per il primo livello, livello 5 per il secondo livello.

Con questa abilità è possibile capire quando un oggetto è falso o contraffatto. Con il primo livello si riconosceranno tutti gli oggetti falsi, per mezzo del secondo anche gli oggetti contraffatti.

RIGENERAZIONE RAPIDA

Costo: 8 PA / livello (max 2 livelli) (Barbaro)

Requisiti: livello 4, livello 7 per il secondo livello

Questa abilità è utilizzabile soltanto riposandosi; in termini di gioco è necessario stare fermi per almeno 2 minuti. Con questa abilità al primo livello il Barbaro è in grado di guarirsi di 2 PF in ogni locazione, ma non funziona se si viene portati a 0 PF al Torace o alla Testa. Al secondo livello guarisce automaticamente di 1PF a locazione in 2 minuti, anche se viene portato a 0 PF. Ciascuno dei due livelli è utilizzabile una sola volta a live.

RIPARARE [tipologia]

Costo: 2 PA (classi militari, classi civili)

Requisiti: Artigianato 1 della stessa tipologia [questa abilità può essere presa più volte]
Abilità interpretativa

Il personaggio è in grado di riparare gli oggetti della tipologia scelta che sa costruire. Le tipologie sono: Metallurgia, Carpenteria, Pelletteria. Per riparare un oggetto il personaggio deve possedere strumenti adatti a seconda della tipologia scelta e interpretare l'uso dell'abilità per circa 10 minuti. E' possibile riparare un'armatura anche se questa non ha ancora perso tutti i suoi punti armatura per ripristinarli completamente.

Se non sa costruire oggetti perfetti, può comunque ripararli normalmente se sa costruirli normali, ma essi perdono la perfezione. Se sa costruirli perfetti, può ripararli perfettamente in 30 minuti e con la spesa di 3 corone in usura di attrezzi, sostanze particolari e materiali per la riparazione.

Se non sa perfezionare le armature, un'armatura da lui riparata perderà sempre il potenziamento.

Se sa perfezionare le armature della giusta categoria, può riparare le armature ripristinandone la perfezione, a patto che la locazione di armatura su cui lavora non abbia già perso tutti i suoi punti armatura (per somma di danni o per BREAK).

RIPRISTINA OGGETTO MAGICO

Costo: 4 PA (classi arcane)

Requisiti: Creare Oggetto Magico Momentaneo

Questa abilità permette di rimettere in funzione un oggetto magico perenne che era attivo su un oggetto. L'oggetto deve essere fisicamente integro e viene riattivato solo l'ultimo incantamento che era attivo sull'oggetto. Quindi se viene spezzato un oggetto con 2 incantamenti fatti può essere ripristinato solo l'ultimo dei 2 incantamenti spezzati in termine di tempo. Se gli incantamenti vengono spezzati nello stesso momento allora verrà ripristinato l'ultimo incantamento inserito nell'oggetto.

Ripristinare l'incantamento è gratuito ed è solo necessario disporre di un livello di Creare Oggetto Magico Momentaneo pari a quello Perenne che ha generato l'oggetto.
E' possibile ripristinare un solo oggetto al live.

RISONANZA

Costo: 3 PA / livello (max 3 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Bardo)

Requisiti: Composizioni Bardiche di livello opportuno, livello 5

Abilità interpretativa.

Ad ogni livello di risonanza acquisito il Bardo deve scegliere una composizione di livello 1, 2 o 3 da affiancarci; quando la canzone scelta viene eseguita assieme ad un altro Bardo, gli effetti della stessa vengono raddoppiati (doppia durata e doppio numero di bersagli, se previsti).

Ad esempio, un Bardo che abbia scelto "risonanza - canto dell'amicizia" può affiancarsi ad un altro Bardo che conosca quel canto (non è necessario che anche il secondo possieda risonanza) ed i due possono intonare assieme il canto dell'amicizia, dichiarando dopo l'introduzione standard un effetto su due bersagli, di durata 2 minuti per ciascuno.

E' necessario che i due bardi eseguano effettivamente assieme la composizione (anche ciascuno nella forma interpretativa a lui congeniale, ad esempio uno suonando e l'altro cantando).

SAGGIO ECLETTICO

Costo: 6 PA (Sapiente)

Requisiti: Autodidatta, Maestro, Biblioteca personale 1, autorizzazione dello staff

Il personaggio può apprendere qualunque abilità contrassegnata con # da ogni listato a metà (per difetto) del costo, purché ne rispetti i requisiti di abilità e di livello, per insegnarle ad altri. Tuttavia non può usare alcuna abilità acquistata in questo modo.

#SALASSO

Costo: 3 PA (Sapiente)

Requisiti: Medicina 1

Abilità interpretativa

Il personaggio grazie allo studio della medicina ha imparato a usare al meglio questa diffusa pratica medioevale. Con questa abilità può curare qualsiasi malattia di origine non magica. Il paziente tuttavia ne esce indebolito, e non potrà usare alcuna delle sue abilità né combattere per un'ora.

SCACCIARE NON-MORTI

Costo: 3 PA (Mistico)

Requisiti: Magia 1

Tramite questa abilità il Mistico è in grado di lanciare con successo un effetto di PAURA su un non-morto. Valgono tutte le condizioni di PAURA.

SCASSINARE

Costo: 3+3+4+5 PA (max 4 livelli) (Ladro, Sapiente)

Abilità interpretativa

Il personaggio ha la capacità di aprire serrature. Ogni livello nell'abilità, permette di scassinare serrature sempre più complicate in 10 secondi.

1° livello: serrature semplici

2° livello: serrature rinforzate

3° livello: serrature porte metalliche

4° livello: serrature magiche

In gioco, porte sprovviste di cartellini sono tutte porte senza protezioni. L'abilità permette anche di richiudere la serratura precedentemente scassinata, impiegando nuovamente il tempo appropriato.

SCRIVERE PERGAMENE

Costo: 2+3+4+4+6 PA (max 5 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (classi arcane)

Requisiti: Invocazione (poteri arcani), Magia dello stesso livello, Leggere/Scrivere

Permette di creare Pergamene di magie o incantesimi conosciuti dall'incantatore.

Ogni livello di questa abilità permette di scrivere pergamene dell'equivalente livello di Magia o Incantesimi, purché sia abbia acquistata la pergamena su cui scrivere.

Inoltre, ad ogni live si può scrivere un qualsiasi numero di pergamene, purché la somma dei loro livelli non superi il livello di Scrivere Pergamene del personaggio. Ad esempio, un Arcanista con Scrivere Pergamene a livello 3 può scrivere tre pergamene di livello 1, oppure una pergamena di livello 1 e una di livello 2, oppure una pergamena di livello 3.

Per scrivere la Pergamena in gioco sono necessari 5 minuti per ogni livello di magia a cui la magia appartiene e un cartellino magia o incantesimo di livello equivalente. Durante questo tempo lo scriba non deve essere distratto.

La pergamena può essere letta da qualunque arcanista, o rispettivamente classe divina, in possesso di Leggere/Scrivere e di Invocazione (poteri arcani/divini), ed occupa una locazione braccio per il conto di oggetti magici, mentre l'altro deve essere libero per tracciare un simbolo mentre viene pronunciata la parola di attivazione (tutte le istruzioni vengono descritte nella pergamena stessa). Le pergamene di magie o incantesimi in possesso di RANK utilizzano il RANK del lettore. Una pergamena letta è distrutta. Si possono leggere pergamene di livello di magia o incantesimo superiore al proprio, subendo 1 MAGICO DIRETTO ALL per ogni livello di differenza oltre al primo. Ad esempio un arcanista senza Magia può leggere senza contraccolpi pergamene di 1° livello, ma subirebbe 2 danni leggendone una di terzo.

SCRIVERE PERGAMENE DI QUALSIASI SFERA

Costo: 2 PA (Mago)

Requisiti: Scrivere Pergamene 2

Questa abilità permette di scrivere una Pergamena di una magia conosciuta, qualsiasi sia la sfera di appartenenza, sia essa tra le Sfere conosciute oppure no.

SCUDI GRANDI

Costo: 6 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Scudi Medi

Permette l'utilizzo di scudi classificati come grandi.

SCUDI MEDI

Costo: 4 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Scudi Piccoli

Permette l'utilizzo di scudi classificati come medi.

SCUDI PICCOLI

Costo: 4 PA (classi militari, Ladro)

Permette l'utilizzo di scudi classificati come piccoli.

SEGUIRE LA PREDA

Costo: 5 PA (Ranger)

Requisiti: Mimetismo

Versione avanzata di Mimetismo, ma consente di muoversi lentamente tra un nascondiglio e l'altro (sempre trovandosi in terreno boscoso, o tra un albero e l'altro), rimanendo celati alla vista. I nascondigli non devono essere più lontani di 3 metri l'uno dall'altro, ed il Ranger deve muoversi lentamente emettendo il minimo rumore.

SENSO DELLA NATURA

Costo: 6 PA (Ranger)

Requisiti: Mimetismo

Il Ranger può sfruttare la sua conoscenza dei boschi per percepire la presenza di esseri senzienti entro un raggio di 20 metri (anche senza Master nei dintorni). La definizione comprende soggetti occultati con qualunque forma di invisibilità ma non comprende le creature eteree. E' possibile utilizzare questa abilità solo in zone boschive e mentre la applica il Ranger può essere sotto l'effetto di Mimetismo. Dal 4° livello, con questa abilità, inoltre, è possibile occultare con Mimetismo fino a due persone toccate. Devono essere rispettate tutte le condizioni di Mimetismo.

SENTIRE AURA DIVINA

Costo: 3 PA (classi sacre) 5 PA (Sapiente)

Requisiti: Incantesimi 2 (o nulla per il Sapiente)

Con questa abilità si è in grado di capire se l'oggetto ha proprietà sacre. Non si è in grado di capire esattamente l'effetto o la durata dell'incantesimo in esso contenuto, ma può dare indicazione sulla natura dell'incantamento. Questa abilità non riconosce se una persona è sotto l'effetto di alcun incantesimo. Funziona solo sugli oggetti ed è un'abilità a tocco o a distanza ravvicinata (5 cm) a seconda dei casi. Con questa abilità non è possibile individuare in alcun modo una persona invisibile nemmeno se indossa oggetti sacri.

SENTIRE IL MAGICO

Costo: 3 PA (classi arcane) 5 PA (Sapiente)

Requisiti: Magia 2 o Incantesimi 2 (o nulla per il Sapiente)

Con questa abilità si è in grado di capire se l'oggetto ha proprietà magiche. Non si è in grado di capire esattamente l'effetto o la durata dell'incantesimo in esso contenuto, ma può dare indicazione sulla natura dell'incantamento. Questa abilità non riconosce se una persona è sotto l'effetto di alcuna magia. Funziona solo sugli oggetti ed è un'abilità a tocco o a distanza ravvicinata (5 cm) a seconda dei casi. Inoltre può dare informazioni più o meno dettagliate sulla sfera della magia. Con questa abilità non è possibile individuare in alcun modo una persona invisibile nemmeno se indossa oggetti magici.

SETE DI SANGUE

Costo: 5 PA (Barbaro)

Requisiti: Ira Barbarica 1

Il personaggio può usare l'abilità Ira una volta in più al giorno.

Importante: quest'abilità può essere scelta solo una volta.

SIGNORE DELL'[ELEMENTO]

Costo: 6 PA (Elementalista)

Requisiti: Magia 2, Figlio dell'[Elemento]

L'Elementalista in possesso di questa abilità può comandare l'elemento della sua sfera principale. Effetto richiesto all'elemento può essere di tre tipi: piccolo, medio, grande. Ogni effetto richiede che si strappi una combinazione di cartellini. Effetto piccolo 1° e 2°, effetto medio 2° e 3°, effetto grande 3° e 4°. Prendendo un esempio dalla Sfera del Fuoco, un effetto piccolo può essere quello di accendere fino a cinque bracieri, un effetto medio può essere quello di dare fuoco ad un piccolo edificio, un effetto grande può essere quello di appiccare fuoco ad un tempio. Questi effetti possono essere contrastati sul nascere con contromagie di livello 2, 3 e 4 rispettivamente (da un mago in possesso di Maestro di Contromagie le ultime due). Necessitando di concentrazione, inoltre, questi effetti devono essere lanciati in un tempo pari a 1, 2, 3 minuti, salmodiando nel frattempo una formula come se fossero normali magie. In tutto il tempo di lancio la magia può essere contrastata da contromagia o interrotta interrompendo la concentrazione.

SOSTITUZIONE ENERGETICA

Costo: 4 PA (Elementalista)

Requisiti: Magia 3

L'Elementalista in possesso di questa abilità può chiamare il danno inflitto da una magia elementale da lui lanciata come se fosse dell'elemento dell'altra sfera scelta. Es: una Palla di Fuoco che causa danni di tipo [Fuoco] può infliggere danni di tipo [Aria] (o [Terra]) qualora l'Elementalista abbia scelto Aria (o Terra) come altra sfera di magia.

SPADA GIURATA

Costo: 10 PA (Cavaliere)

Abilità interpretativa.

Il Cavaliere può prestare giuramento (con relativa interpretazione IN gioco), di proteggere un'altra persona a costo della sua stessa vita.

Il giuramento può riguardare solo una persona alla volta.

Se il protetto muore nonostante gli sforzi del Cavaliere, è necessario attendere almeno 3 live interi prima di poterne prestare un altro.

Quando combatte per difendere il suo protetto, e solo in quel caso, il Cavaliere riceve +1 ai danni e immunità a STRIKEDOWN, STUN e PAURA. Per difendere il protetto in combattimento deve poterlo tenere d'occhio.

Il Cavaliere non può arrendersi nè fuggire abbandonando il suo protetto, e deve continuare a combattere fino all'ultimo, in caso contrario il giuramento si reputa infranto e non potrà più essere prestato nei confronti della stessa persona, anche se essa dovesse sopravvivere.

Fa eccezione se il Cavaliere fugge o si arrende su PRECISO ed ESPLICITO ordine del suo protetto.

SPECIALISTA DELLE POZIONI

Costo: 4 PA (Mago)

Requisiti: Pozioni (magiche), livello 7

Il costo per acquistare le Pozioni diventa da metà ad un terzo del loro valore.

Inoltre sarà possibile creare una pozione in più per ogni tipo di abilità Pozioni (...) conosciuta.

Anche questa pozione sarà acquistata ad un terzo del valore.

SPECIALIZZAZIONE [categoria di arma]

Costo: 10 PA/livello (max 1 livello: Ladro) (max 2 livelli: Barbaro, Cavaliere) (max 3 livelli: Guerriero, Ranger)

[solo un livello ogni avanzamento]

Requisiti: livello 5 per Specializzazione 2, livello 7 per Specializzazione 3, saper usare l'arma in questione

Permette di utilizzare al meglio un'arma ottenendo dei bonus quando si combatte con essa. I bonus per ogni arma sono presentati nella sezione Specializzazione con le Armi.

Il Ranger può acquisire il terzo livello solo in Armi da Tiro o Lance Lunghe Leggere.

SPERIMENTAZIONE

Costo: 2 PA/livello (max 20 livelli: Sapiente)

[max 3 livelli ogni avanzamento]

Il sapiente acquisisce la conoscenza di una nuova ricetta casuale di un'abilità di Pozioni o Veleni che già conosce. Può scegliere quale abilità ne beneficerà.

STABILITA'

Costo: 7 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Stabilità con gli Scudi

Con questa abilità si diventa immuni alla chiamata STRIKEDOWN in qualsiasi parte del corpo si venga colpiti e di qualsiasi natura sia la fonte dell'atterramento.

STABILITA' BARBARICA

Costo: 9 PA (Barbaro)

Il personaggio è dotato di una resistenza tale che gli permette di neutralizzare le chiamate STRIKEDOWN.

STABILITA' CON GLI SCUDI

Costo: 5 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Scudi Medi

Permette di ignorare i colpi con chiamata STRIKEDOWN che finiscono sullo scudo.

STORDIRE

Costo: 5PA (Ladro) 7 PA (Barbaro, Guerriero, Ranger)

Requisiti: livello 4

Con questa abilità è possibile, cogliendo di sorpresa una persona, causargli uno stato di stordimento. Usando questa abilità (usabile una sola volta a combattimento) il combattente rinuncia a fare il danno fisico portando un colpo alla Testa con il quale verrà dichiarato solo STUN. Naturalmente il colpo alla Testa non deve essere portato con violenza e, visto il fattore sorpresa e la precisione necessari, da dietro e a distanza ravvicinata. Basterà mimare un colpo alla nuca con l'impugnatura dell'arma e dichiarare STUN.

STORDIRE CON LO SCUDO

Costo: 7 PA (Cavaliere, Guerriero)

Requisiti: Atterrare con lo Scudo, livello 8

Con un "colpo" portato con lo scudo il Cavaliere è in grado di stordire l'avversario e dichiara quindi STUN (STORDITO). Utilizzabile solo come primo colpo del combattimento.

STORPIARE

Costo: 4PA (Ladro) 6 PA (Ranger)

Requisiti: livello 5

Si usa questa abilità solo quando si colpisce con Armi Corte che facciano danno da Taglio.

Questa abilità causa 30 secondi di paralisi ad un arto se la vittima viene sorpresa alle spalle.

Con ciò si intende:

- 1) la vittima non deve poter pensare che possa avvenire un attacco in quel momento da parte di chi usa quest'abilità; (non lo si può minacciare di morte e, sempre minacciandolo lo si colpisce alla schiena dichiarando danno aggiuntivo); il bersaglio dev'essere in poche parole, "colto di sorpresa".
- 2) il colpo deve essere dato senza che la vittima potesse vedere chi lo colpisce (un cieco può essere sorpreso anche da davanti);
- 3) se un colpo viene dichiarato con l'effetto aggiuntivo, i successivi dati alla stessa persona nello stesso combattimento dovranno essere dichiarati normali.
- 4) In caso di uso contemporaneo di 2 armi sarà concesso comunque il bonus del danno ad una sola arma.

Si può usare questa abilità una sola volta a combattimento. Per dichiarare l'effetto, si usa la chiamata PARALYZE.

SUBLIME

Costo: 6 PA (Bardo)

Requisiti: livello 4

Abilità interpretativa.

L'arte del Bardo è talmente sublime da costringere tutti coloro che sono in grado di sentirla (tutti: amici e nemici) a prestargli attenzione, affascinati dalla sua prestazione artistica, e distraendosi momentaneamente da ciò che stavano facendo.

Dopo che il Bardo ha iniziato a suonare/cantare/declamare (almeno 10 secondi di espressione artistica ben udibile... e possibilmente ben eseguita) potrà dichiarare l'effetto di tale abilità.

Tutti coloro che sono in grado di sentirlo, se non stavano compiendo nessuna azione di vitale importanza (come ad esempio combattere per la vita o l'onore, continuare a cercare l'antidoto per il veleno che li sta uccidendo, rincorrere il Ladro che ha rubato la reliquia del tempio...) dovranno voltarsi verso di lui interrompendo ogni loro fare per assistere affascinati alla sua bravura. Dopo aver dichiarato l'abilità, comunque, il Bardo dovrà continuare ad esibirsi.

L'effetto massimo imponibile è di cinque minuti.

Tutti coloro che hanno ascoltato il Bardo esibirsi in modo sublime tenderanno, in futuro, a voler assistere ancora ad un simile spettacolo.

TASCA SEGRETA

Costo: 5 PA / livello (max 5 livelli) [solo un livello ogni avanzamento] (Ladro)

Requisiti: Furto di stesso livello

Il ladro può nascondere oggetti di piccola taglia a perquisizioni sommarie. E' inoltre possibile con questa abilità annullare l'effetto di Furto su un proprio oggetto. In entrambi i casi si dovrà applicare un apposito adesivo sull'oggetto in questione. Una perquisizione accurata, tuttavia, rivelerà la tasca segreta. (Si considera accurata una perquisizione che dura 10 minuti per ogni livello dell'abilità Tasca Segreta posseduto dal perquisito).

TIRATORE SCELTO

Costo: 10 PA (Guerriero, Ranger)

Requisiti: Specializzazione 3 nella Balestra

Permette di aggiungere un'ulteriore +1 al primo colpo in combattimento effettuato con una balestra.

#TORTURARE

Costo: 8 PA (Ladro)

Abilità interpretativa.

L'Inquisitore sa come estorcere informazioni dalle vittime tramite la dolorosa arte della tortura. L'uso dell'abilità deve essere interpretato per un periodo di tempo continuato. Ogni livello di differenza tra il torturatore e la vittima richiede all'inquisitore 10 minuti di tortura: un inquisitore di 4° livello impiegherà 20 minuti per strappare informazioni ad un personaggio di 6 livello. Nel caso in cui il livello della vittima torturato sia pari o inferiore a quello del suo

carnefice, la tortura deve durare almeno 10 minuti.

Per usare questa abilità bisogna descrivere o AL MASSIMO mimare (non fatevi venire strane idee) i metodi di tortura. La vittima dev'essere immobilizzata e alla totale mercè dell'Inquisitore. Trascorso il tempo necessario senza interruzioni la vittima sarà costretta a rispondere in modo veritiero a tre domande. Dato lo sforzo fisico e il dolore la vittima non può essere sottoposta nuovamente a tortura dallo stesso Inquisitore nello stesso giorno (il soggetto può però cader vittima di un altro Inquisitore).

UNTORE

Costo: 3,+4 PA (Necromante)

Requisiti: Magia 1, Magia 2

I°livello: utilizzando un cartellino Magia 1, il Necromante può infettare con una malattia comune stagionale un soggetto bersaglio toccato. Dopo il tocco lo Staff andrà a comunicare alla vittima il suo nuovo stato di salute, deciso in maniera casuale. E' altresì possibile infettare un oggetto toccato affinché chi lo prenda per primo venga infettato.

II°livello: utilizzando un cartellino Magia 2, il Necromante può infettare con una versione magica di una malattia stagionale un soggetto bersaglio toccato. Dopo il tocco lo Staff andrà a comunicare alla vittima il suo nuovo stato di salute, deciso in maniera casuale. E' altresì possibile infettare un oggetto toccato affinché chi lo prenda per primo venga infettato.

USARE ARMA ESOTICA

Costo: da 1 a 5 PA (Barbaro, Guerriero, Ranger)

Requisiti: Usare Armi della categoria appropriata all'arma in uso

Permette l'uso di armi classificate come armi esotiche. Il costo dipende dalla particolarità dell'arma. Verrà valutato al momento della richiesta presentando l'arma esotica dopo che questa abbia già passato il weapon check. L'arma farà lo stesso danno della categoria d'arma che ha come requisito. E' inoltre possibile specializzarsi nell'arma esotica scelta. La specializzazione nell'arma esotica NON permette di applicare il danno se si usano armi diverse dall'arma esotica anche se hanno le stesse dimensioni.

USARE ARMI AD 1 MANO

Costo: 4 PA (tutte le classi)

Requisiti: Addestramento o Usare Armi Corte

Permette l'uso di armi classificate come armi ad 1 mano.

USARE ARMI A 2 MANI

Costo: 5 PA (classi militari)

Requisiti: Usare Armi ad 1 mano

Permette l'uso di armi classificate come armi a 2 mani. Si possono usare anche le armi classificate come Bastarde tenendole a due mani e senza potercisi specializzare.

USARE ARMI AD ASTA

Costo: 5 PA (classi militari)

Requisiti: Usare Lance Lunghe Leggere

Permette l'uso di armi classificate come armi ad asta.

USARE ARMI CORTE

Costo: 2 PA (classi arcane, classi civili)

Permette l'uso di armi classificate come armi corte.

USARE BASTONI

Costo: 2 PA (classi arcane, classi civili)

Permette l'uso di armi classificate come bastoni.

USARE ARMI DA LANCIO LEGGERE

Costo: 3 PA (Barbaro, Guerriero, Ranger) 4 PA (classi arcane, Bardo, Ladro)
Permette l'uso di armi classificate come armi da lancio leggere.

USARE ARMI DA LANCIO PESANTI

Costo: 2 PA (Barbaro, Guerriero, Ranger)
Requisiti: Usare Armi da Lancio Leggere
Permette l'uso di armi classificate come armi da lancio pesanti.

USARE ARMI DA TIRO

Costo: 6 PA (Guerriero, Ranger, Ladro)
Permette l'uso di armi classificate come armi da tiro.

USARE ARMI D'ASSEDIO

Costo: 6 PA (Cavaliere, Guerriero, Sapiente)
Permette di utilizzare armi classificate come armi d'assedio.

USARE ARMI BASTARDE

Costo: 4 PA (classi militari)
Requisiti: Usare Armi ad 1 mano
Permette l'utilizzo di tutte le armi classificate come armi bastarde.
ATTENZIONE: senza particolari abilità non è possibile usare più di uno scudo piccolo insieme ad un'arma di questa categoria impugnata ad una mano.

USARE ARMI IMPROPRIE

Costo: 3 PA (Bardo, Ladro)
Requisiti: Usare Armi della categoria appropriata all'arma in uso
Permette l'uso di armi classificate come armi improprie. L'arma in questione deve essere discussa con lo Staff che valuterà attentamente foggia e utilizzo dell'oggetto in questione per poter essere efficace in combattimento. Non è possibile specializzarsi nell'arma impropria scelta ed è necessario acquistare questa abilità per ogni arma impropria che si intende utilizzare.

USARE LANCIA LUNGA LEGGERA

Costo: 3 PA (classi militari)
Requisiti: Addestramento
Permette l'uso di armi classificate come lance lunghe leggere.

VALUTARE OGGETTI COMUNI

Costo: 3 PA (classi arcane, classi civili)
Conoscenza del valore di tutti gli oggetti comuni comprese armi ed armature. Sono escluse erbe, Veleni e Pozioni per cui è necessaria una conoscenza specifica.
Sono esclusi anche il valore di oggetti perfetti, oggetti magici, oggetti esotici (e quindi che non siano mai stati presenti, o lo siano stati in rare occasioni, nel mercato del luogo).
In caso si tratti con un Mercante se si possiede tale abilità è possibile chiedergli il reale valore dell'oggetto. Il Mercante NON sarà comunque costretto a vendervi la mercanzia al vero valore ma potrete portare avanti trattative sapendo il vero valore dell'oggetto che state tentando di acquistare.

VALUTARE RARITA'

Costo: 4 PA (classi arcane, Ladro, Sapiente)
Requisiti: Valutare Oggetti Comuni
L'abilità è simile a Valutare Oggetti Comuni ma permette di conoscere il valore approssimativo

di un oggetto classificato come raro (provvisto di cartellino); si tratta di oggetti incantati, perfetti, rune, pietre per incantamenti ed altri oggetti particolari. Il sistema si basa sul confronto di codici di valore riportati su appositi cartellini.

VETERANO

Costo: 10 PA (Cavaliere)

Requisiti: livello 5

Il Cavaliere è ormai un combattente esperto e può tramite i suoi consigli rendere più efficace la tecnica dei suoi alleati. Dopo un breve incitamento, a due personaggi toccati dal Veterano, è conferito un bonus di +1 ai danni per la durata del primo scontro successivo all'utilizzo e fintanto che rimangono agli ordini del loro Veterano. Una volta che lo scontro avrà termine il beneficio scomparirà. Utilizzabile solo una volta per ogni live.

§ MAGIE

Magie sono tutte quelle lanciate dagli appartenenti alle Classi Arcane. Ogniqualvolta l'incantatore deve essere lanciata una magia è necessario rispettare le regole di lancio descritte nel paragrafo Incantesimi e Magie.

Ogni magia è caratterizzata da una Gittata e da un Effetto. La Gittata identifica i bersagli validi della magia mentre l'Effetto descrive cosa essa provochi. Le gittate sono sintetizzate in tre categorie:

Gittata standard un bersaglio che all'inizio della formula sia entro i 9 metri. Se il bersaglio scappa durante la formula, esso subirà ugualmente l'Effetto;

Gittata personale bersaglio unico di tale magia è l'incantatore stesso;

Gittata a tocco il bersaglio toccato (sia anche se stessi...).

Di seguito sono riportate le magie lanciabili dagli incantatori in possesso delle abilità Magia 1 e Magia 2. Non è possibile essere incantati contemporaneamente da due o più Aure dello stesso tipo. La seconda che arriva, elimina la prima.

MAGIE DI 1° LIVELLO

CHARME minore

Formula: "Presta orecchio a quel che dico, d'ora in poi sarai mio amico"

Gittata: standard

Effetto:

La vittima di questo incantesimo percepirà l'incantatore come suo miglior amico per i prossimi 30 secondi. Il bersaglio proteggerà con la propria vita il mago, ma non attaccherà i propri vecchi amici nè rivelerà al mago segreti incredibilmente importanti.

Percepire come migliore amico non vuol dire esaudire ogni suo desiderio (cosa che accade invece con le magie di "Comando") ma sintomo di un'estrema simpatia e senso di protezione. Se la vittima non ha mai conosciuto il sentimento di amicizia, nel momento in cui subisce tale effetto la vivrà ugualmente.

Alla fine di tale effetto la vittima ricorderà di aver provato una forte simpatia per l'incantatore. Ricorderà, inoltre, ciò che ha fatto o ciò che è stato detto ma se non avrà motivi per prendersela (es: un furto) non lo odierà per quel che ha fatto.

L'incantatore chiama "Charme minore RANK X", dove X è pari al livello dell'incantatore.

Questa magia non è conosciuta dagli Elementalisti.

GOFFAGGINE

Formula: "Il potere che a me viene, faccia cadere ciò che tieni"

Gittata: standard

Effetto:

La vittima di questa magia dovrà istantaneamente far cadere tutto ciò che ha in mano.

L'oggetto non deve essere tirato lontano ma nemmeno sotto i propri piedi. L'incantatore dichiara, al momento del lancio "GOFFAGGINE RANK X", dove X è pari al livello dell'incantatore.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Formula: "Col potere che è il mio vanto, non ti chiederò poi tanto, svela il segno dell'incanto"

Gittata: a tocco

Effetto:

Semplicemente toccando un oggetto l'incantatore riesce ad intuirne l'aura e quindi a comprendere se sia magico o affetto da qualche incantesimo. Questa magia non permette però di comprenderne l'esatto potere.

INVISIBILITA' minore [Aura Difesa]

Formula: "La luce mi attraversa, nulla vedi, nulla resta"

Gittata: personale

Effetto:

L'incantatore diventa assolutamente invisibile per 30 secondi o finché non compie una qualsiasi azione ad esclusione di muoversi. L'effetto in gioco di Invisibilità è il muoversi con un dito alzato. Tutti i giocatori sapranno che devono ignorare, come se non esistesse, la persona con il dito indice levato.

PAURA

Formula: "Occhi, mente, cuore: tutto cederà al terrore!"

Gittata: standard

Effetto:

La creatura indicata dovrà fuggire in preda al panico per 20 secondi. L'incantatore deve dichiarare la chiamata "PAURA RANK X 20 secondi", dove X è pari al livello dell'incantatore. Questa magia non è conosciuta dagli Elementalisti.

PRESTIDIGITAZIONE

Formula: "In un gesto, in un volere, resta il segno del potere"

Gittata: standard

Effetto:

L'incantatore è in grado di manipolare parte del suo potere magico per creare degli effetti magici attorno a sé. Si tratta di piccoli ed innocui giochi di magia: far apparire petali, far soffiare del leggero vento, far apparire delle fiamme danzanti (del tutto innocue), far sì che i propri occhi brillino... Gli effetti durano al massimo 2 minuti.

Questa magia non è conosciuta da Mistici e Necromanti.

RIPARAZIONE minore

Formula: "Tanti piccoli frammenti, come schegge di cristallo, se riuniamo i componenti, son più saldi del metallo"

Gittata: a tocco

Effetto:

Concentrando le proprie energie su un oggetto distrutto per 10 secondi l'incantatore può riuscire a ricomporlo (riparazione dell'oggetto). Non funziona su oggetti perfetti. Può essere usato anche per ripristinare un'armatura o un'arma.

Questa magia non è conosciuta da Mistici e Necromanti.

MAGIE DELL' ELEMENTALISTA

[ELEMENTO] [Elemento]

Formula: "Invoco il potere del mio primo elemento, fluisca l'[elemento] a mio piacimento"

Gittata: a tocco

Effetto:

L'Elementalista è in grado di creare una piccola manifestazione dell'elemento che ha scelto come principale. Questa piccola sorgente di potere può essere rilasciata a contatto (no pugni, schiaffi, botte) infliggendo 1 danno [elemento]. Può altresì provocare effetti scenici divertenti

in gioco.
L'Elementalista non conosce Charme minore e Paura.

MAGIE DEL MISTICO

ANTIDOTO

Formula: "Il mio potere permette l'incanto, purifico, dissolvo dall'infido manto"

Gittata: a tocco

Il Mistico è in grado di individuare la presenza di un veleno in un cibo, bevanda o in un corpo vivente e riesce a rimuovere eventuali veleni comuni presenti in esso.

Il Mistico non conosce Riparazione minore e Prestidigitazione.

MAGIE DEL NECROMANTE

AVARIARE

Formula: "Parola del male, lingua stregata, trasforma in muffa la cosa toccata"

Gittata: a tocco

Il Necromante è in grado, con questa magia, di avariare una superficie di 1 m2 di vivande. La magia permette di rendere inutili erbe comuni e rare.

Il Necromante non conosce Riparazione minore e Prestidigitazione.

MAGIE DI 2°LIVELLO

ARMATURA MAGICA [Aura Difesa]

Formula: "Per resistere all'offesa, elevo ora una magica difesa"

Gittata: personale

Effetto:

L'incantatore ottiene 3 pa in ogni locazione per tutta la durata dell'incantamento (2 minuti) o fino a quando questi non vengono scalati perchè tolti da danni di combattimento. Il personaggio ottiene questi pa anche se non provvisto dell'abilità Usare Armature. L'Armatura Magica resiste nelle locazioni non colpite fino a termine della magia. L'armatura impedisce le chiamate BREAK.

Può, invece, essere elusa da danni di tipo DIRETTO e neutralizzata con Contromagie. Il bonus concesso da armatura Magica non può andarsi a sommare ad altri bonus simili concessi da altre magie/incantesimi o da armature.

CONTROMAGIA

Formula: "L'incantesimo fallisce, si disperde e poi svanisce"

Gittata: standard

Effetto:

Annulla l'effetto di una magia di 1° o 2°livello appena lanciato o interrompe magie ancora in corso. Vale anche su incantamenti momentanei e permanenti, facendo perdere una delle cariche in essi contenute.

Questa magia non è conosciuta dagli Elementalisti.

DARDO INCANTATO

Formula: "Questa sfera luccicante, ti colpisca in un istante!"

Gittata: standard

Effetto:

L'incantatore lancia un dardo incantato che infligge 1 danno di tipo MAGICO ad una locazione del bersaglio. Qualora non si dichiara la locazione, il danno verrà inflitto al Torace. Il Dardo scaturisce dalla sua mano e non è necessario avere l'abilità Usare Armi da Tiro. Il danno non ignora le armature.

Questa magia non è conosciuta da Mistici e Necromanti.

PROTEZIONE DALLE LAME minore [Aura Difesa]

Formula: "Non c'è lama che ferisca, non c'è taglio che scalfisca"

Gittata: personale + a tocco

Effetto:

Con questa magia l'incantatore protegge se stesso ed un compagno (tocandolo; se si interrompe il contatto il compagno non sarà più protetto) da tutti i danni inflitti da armi che dichiarano danno di tipo TAGLIO per un massimo di 2 minuti o finché l'incantatore non subisca danni (di tipo BOTTA o MAGICI...) che gli facciano perdere la concentrazione. Durante i 2 minuti non è possibile (pena l'annullamento della protezione) lanciare altre magie od usare oggetti magici che necessitano l'abilità Invocazione.

Possono essere usati senza Invocazione: Pozioni e oggetti magici passivi (non necessitano di attivazione. Ad es: un talismano che dona 1 PF in ogni locazione da quando lo si indossa. Le Pergamene, si ricorda, necessitano di Invocazione per essere usate! Se il mago possiede Concentrazione Base potrà subire 1 danno ed usare 1 volta un oggetto magico senza perdere la protezione. Se il mago possiede Concentrazione Avanzata può subire colpi od usare oggetti magici un numero illimitato di volte.

ROTTURA

Formula: "Il tuo (oggetto) più non dura, guarda bene...c'è una frattura!"

Gittata: standard

Effetto:

L'arma o l'oggetto indicato dal mago si spezza rendendone impossibile l'utilizzo. L'incantatore può dichiarare BREAK sull'oggetto in questione.

SONNO

Formula: "Hai le palpebre pesanti, chiudi gli occhi e ti addormenti"

Gittata: standard

Effetto:

Il bersaglio si addormenta all'istante e non può essere risvegliato per i prossimi 10 secondi. Se non viene svegliato prima, dopo 2 minuti si sveglia da solo. L'incantatore dichiara "SONNO RANK X", dove X è pari al livello dell'incantatore.

Questa magia non è conosciuta dagli elementalisti.

SPINGERE A TERRA

Formula: "Non ti muovere di un passo, cadi a terra come un masso!"

Gittata: standard

Effetto:

Il bersaglio della magia dovrà cadere subito a terra, subendo la chiamata "STRIKEDOWN RANK X", dove X è pari al livello dell'incantatore.

Questa magia non è conosciuta da Mistici e Necromanti.

MAGIE DELL'ELEMENTALISTA

[ELEMENTO] PROFUSO [Elemento] [Aura Oggetto]

Formula: "Se alla vera battaglia il volere ti chiama, sia arcana la forza, sia l'[elemento] la lama

Gittata: a tocco

Effetto:

L'Elementalista è in grado di infondere con la potenza del suo elemento principale un'arma che è in grado di dichiarare "[elemento]" per i primi 3 colpi.

L'Elementalista non conosce Contromagia e Sonno.

MAGIE DEL MISTICO

RECUPERO

Formula: "Recupera la stanchezza, solleva l'affanno, profondi la carne da ogni suo danno"

Gittata: a tocco

Effetto:

Il mistico è in grado di curare a tocco 1 PF in una locazione bersaglio.

Il Mistico non conosce Dardo Incantato e Spingere a Terra.

MAGIE DEL NECROMANTE

MALANNO

Formula: "Striscia il morbo, inquina l'aria, la luna cambia, la salute varia"

Gittata: standard

Effetto:

Il Necromante è in grado di far insorgere in un soggetto bersaglio una malattia stagionale comune i cui sintomi si manifestano immediatamente.

Il Necromante non conosce Dardo Incantato e Spingere a Terra.

§ COMPOSIZIONI BARDICHE

I Bardi usano una forma di magia assai diversa rispetto alle classi Arcane e Sacre. Il loro potere deriva dalla loro straordinaria capacità di intessere le parole nel modo più corretto per sviluppare in chi le ascolta effetti straordinari.

Ogni composizione bardica produce un effetto diverso e tutte sono introdotte da un'introduzione eseguita con la tecnica in cui il Bardo riesce meglio.

Il bardo deve lasciar passare 1 minuto fra una composizione bardica e quella successiva, per poter dichiarare nuovamente l'effetto o effetti diversi. L'effetto può essere dichiarato una volta, solamente dopo l'introduzione di ciascuna composizione.

Di seguito vengono proposte alcune (non tutte) composizioni acquistabili singolarmente con l'abilità "Composizioni 1" del Bardo. Rimandiamo al paragrafo Composizioni Bardiche per ulteriori informazioni e al "Canti e Leggende".

COMPOSIZIONI BARDICHE DI 1° LIVELLO

Armonia [influenza mentale]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo, una creatura senziente

Durata effetto: 1 minuto o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: L'esecuzione del Bardo riesce a calmare l'animo di chi lo ascolta. Una persona in stato d'ira, di panico o comunque in qualche modo alterato si acquieterà, ritrovando la calma. Al finire dell'effetto il bersaglio potrà tornare alterato se la causa di tale alterazione non è scomparsa o si ripresenta (a discrezione dell'indole del PG). Può annullare gli effetti dell'Ira Barbarica di livello 1. Non ha effetto su un Barbaro sotto gli effetti di Ira Barbarica di livello 2 o 3, ma può prevenire lo scatenarsi dell'abilità.

Contrasta la Composizione Discordia, annullandone gli effetti.

Requisiti interpretativi: La Composizione dev'essere dolce e calma.

Discordia [influenza mentale]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo, una creatura senziente

Durata effetto: 1 minuto o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: L'esecuzione del Bardo infiamma gli animi, scatenando le emozioni negative e violente.

Il bersaglio di questa Composizione diventa irascibile ed intrattabile, e cercherà di attaccar

briga con tutti, tranne che con il Bardo esecutore della Composizione. Questa Composizione non porta automaticamente un Barbaro all'ira; può però favorirla, portando un pg Barbaro a scatenare l'Ira Barbarica una volta in più a live, ma stancandolo al punto che il tempo di recupero previsto per l'abilità viene raddoppiato.

Contrasta la Composizione Armonia, annullandone gli effetti.

Requisiti interpretativi: La Composizione dev'essere "violenta" e veloce.

Presenza Amica [influenza mentale]

Introduzione: 5 secondi

Bersaglio: Singolo, una creatura senziente

Durata effetto: 1 minuto o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: Il Bardo può rendere amichevoli con la sua arte le persone che lo circondano. Il bersaglio di questa Composizione muta il suo atteggiamento verso il bardo da indifferente o diffidente ad amichevole, rendendosi disponibile ad ascoltarlo e potenzialmente a compiere piccoli favori (ad esempio offrirgli da bere). Non ha effetto se il bersaglio è in collera con il Bardo o ha validi e concreti motivi per diffidare di lui (ad esempio se lo ha visto personalmente compiere azioni che ritiene disdicevoli, ma non se ne ha solo sentito parlare male).

Requisiti interpretativi: -

Voci dei Sogni [influenza mentale]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo, una creatura senziente addormentata

Durata effetto: Finché il bardo continua l'esecuzione

Effetto: Il Bardo è in grado di influenzare i sogni dei dormienti. Esibendosi accanto ad una creatura già addormentata (sia naturalmente che magicamente) potrà far apparire nella sua mente immagini e visioni. Il Bardo è in grado sia di influire in modo generico sui sogni (ad esempio, calmando una persona dal sonno agitato inducendole sogni gradevoli o instillando incubi in un dormiente tranquillo) che in modo specifico, facendo in modo che l'addormentato immagini esattamente ciò che il Bardo desidera. In questo caso, però, il Bardo dovrà sussurrare (cantando o meno) all'orecchio del bersaglio ciò che desidera venga immaginato. La vittima, al risveglio, ricorderà perfettamente ciò che ha visto nel sonno.

Requisiti interpretativi: La Composizione deve poter essere percepita dalla creatura dormiente, non può essere perciò unicamente visiva; può essere musica, canto, declamazione, gesti portati a toccarla, accompagnati in caso da indicazioni sussurrate. La Composizione dev'essere eseguita pacatamente, in modo da non svegliare il bersaglio.

Falsa parvenza [illusione]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Multiplo, chiunque sia in grado di assistere all'esecuzione del Bardo

Durata effetto: 1 minuto, o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: Il Bardo può creare attorno a sé un travestimento illusorio, che lo farà apparire come sotto l'effetto di Camuffare 1 (può apparire una persona diversa dello stesso sesso e razza).

Chiunque abbia assistito all'introduzione non vedrà il Bardo "trasformarsi", ma gli sembrerà che un nuovo personaggio sia arrivato senza che se ne accorgesse. Chi vede il Bardo già sotto l'effetto di Falsa Parvenza non avrà modo di riconoscerlo per tutta la durata dell'effetto.

Requisiti interpretativi: -

Spettro vivente [illusione]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Multiplo, chiunque sia in grado di assistere all'esecuzione del Bardo

Durata effetto: 30 secondi, o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 2 minuti)

Effetto: Chiunque assista all'esecuzione del Bardo, passati i 10 secondi di introduzione, lo vedrà sparire davanti ai propri occhi. Il Bardo sarà come sotto l'effetto di invisibilità minore (non potrà eseguire altre Composizioni per mantenere l'invisibilità, ma potrà solo allontanarsi camminando). La Composizione ha effetto completo solamente su coloro che assistono

all'introduzione; se il Bardo incontra successivamente qualcuno che non ha assistito all'introduzione, risulterà a lui visibile. Se nel frattempo il Bardo non ha terminato l'esecuzione ma sta continuando (ad es.) a suonare, dopo 10 secondi potrà dichiarare invisibilità anche a nuovi bersagli (ma i 2 minuti di effetto si contano a partire dalla prima "introduzione" eseguita).

Requisiti interpretativi: -

Allucinazione istantanea [illusione]

Introduzione: 5 secondi

Bersaglio: Singolo

Durata effetto: Istantanea (un paio di secondi)

Effetto: Il Bardo è in grado di creare piccole illusioni o visioni brevi percepibili soltanto dal bersaglio della Composizione. Può essere ad esempio un suono o un bisbiglio proveniente dalle spalle della vittima, l'impressione che sia appena passata una sagoma conosciuta accanto a lui, il vedere il cielo oscurarsi per un attimo, l'apparizione di una strana luce fluttuante accanto a qualcuno... una vera e propria allucinazione, per quanto la vittima non lo sappia.

Requisiti interpretativi: -

Ricordo Destato [illusione]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo

Durata effetto: 1 minuto, o finché il Bardo continua l'esecuzione (massimo 5 minuti), oppure finché l'illusione non viene svelata come tale

Effetto: Il Bardo può dare forma ai ricordi presenti nella mente della vittima, creando un'illusione (visibile solamente al bersaglio della Composizione, e non al Bardo né ad altri) che riproduce il ricordo più sentito dal bersaglio in quel momento. Può consistere ad esempio nell'apparizione della persona amata o del nemico giurato, il rivedere un oggetto temuto o agognato, il sentire richiami di guerra o grida di vendetta nei suoi confronti... a discrezione del PG stesso e del suo passato. Il bersaglio della Composizione, sebbene sotto l'effetto di questa illusione, non si astraie completamente dalla realtà, rimanendo completamente cosciente di ciò che lo circonda, ma agirà secondo quella che è la sua reazione naturale in presenza del ricordo evocato. (Potrà ad esempio svelare in questo modo qualcosa sul suo passato, rivelare una paura nascosta...)

Qualora il bersaglio tenti di interagire attivamente con questa illusione (ad esempio cercando di toccare una persona evocata o un oggetto apparso), l'illusione svanirà.

Requisiti interpretativi: -

Occhi del vero [metamagia]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo

Durata effetto: 10 secondi

Effetto: Il Bardo è in grado di capire se il bersaglio della sua Composizione (che deve essere presente al momento dell'introduzione) è sotto l'effetto di un camuffamento (magico o meno). Il Bardo vedrà il bersaglio come "sfumato" se è camuffato, e nitidamente se non lo è. Non riuscirà a distinguere chiaramente la figura reale, e quindi a riconoscerlo perfettamente, ma riuscirà a carpire un indizio - e uno solo! - sul suo vero aspetto (ad esempio il colore dei capelli, il colore oppure la foggia del vestito, la presenza/assenza di barba). La Composizione non può essere ripetuta più di una volta a live sullo stesso bersaglio per carpire indizi diversi (il dettaglio scoperto in quel caso sarà sempre lo stesso).

Requisiti interpretativi: -

Controcanto Primo [metamagia]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo, una Composizione di primo livello

Durata effetto: istantanea

Effetto: Il Bardo può far entrare la sua Composizione in risonanza con quella di un altro Bardo, distorcendola e contrastandone gli effetti. E' possibile annullare l'esecuzione e/o gli effetti di una Composizione di livello 1 appena iniziata (iniziando il contro canto durante l'introduzione della stessa) o in atto, ma non è efficace dopo la conclusione degli effetti della stessa (non fa ad esempio dimenticare illusioni viste, né le rivela come tali). E' possibile suonare un Controcanto Primo per prevenire l'esecuzione di Composizioni Bardiche di livello 1.

Requisiti interpretativi: -

Astrazione mentale [metamagia]

Introduzione: 10 secondi

Bersaglio: Singolo

Durata effetto: 1 minuto, o finché il Bardo continua la sua esecuzione (massimo 5 minuti)

Effetto: Il Bardo è in grado di entrare in risonanza con la mente di chi lo circonda, aumentando la sua concentrazione e preservandola; il bersaglio di questa Composizione è in grado di entrare in sintonia più profonda con la Trama.

- Se il bersaglio è un arcanista, sarà come se possedesse l'abilità Concentrazione Base, o Concentrazione Avanzata se possiede già l'abilità Concentrazione Base.

- Se il bersaglio è un arcanista, un chierico o un sapiente capaci di eseguire un rituale, e se la Composizione viene eseguita durante un rituale, permette al bersaglio di ignorare un singolo errore di tipo minore.

- Se il bersaglio è un Bardo, gli permette di eseguire una Composizione Bardica riducendo di 5 secondi il tempo di introduzione (con un minimo di 5 secondi); il bersaglio può essere anche l'esecutore stesso della Composizione.

Requisiti interpretativi: La Composizione dev'essere calma e ripetitiva, come una litania.

Regolamento della sezione "in gioco" del forum

E' possibile interagire virtualmente con altri personaggi nelle sezioni dedicate alle varie locazioni di gioco. Vi sono però delle regole da rispettare, all'insegna del buon senso e del buon gioco.

Premessa generale sull'uso del forum per ruolare i nostri PG

L'utilizzo delle sezioni in gioco del forum è facoltativo, e ha come scopo principale quello di dare una continuità alla storia di Caneva nel mese che separa un evento dall'altro.

Lo staff tiene comunque a ricordare a tutti i giocatori che è l'evento di Gioco di Ruolo dal Vivo ad avere la massima importanza. Per questo motivo, via forum viene data unicamente la possibilità di ruolare qualche evento di minore interesse che si sia svolto fra un live e l'altro.

L'uso più comune e consigliato è quello di portare avanti discussioni interrotte, lunghe trattative, oculte pianificazioni, complicate discussioni su leggi e quant'altro.

In ogni caso chi fa uso del forum non dev'essere avvantaggiato rispetto a chi decide di non farne uso. Non tutti possono avere la possibilità – o il desiderio – di agire in via multimediale. Teniamo infine a sottolineare che l'uso del forum non prevede un successo automatico delle azioni dei PG: un viaggio o una trattativa possono non aver sempre l'esito sperato, nonostante i lunghi messaggi scritti.

L'ultima parola spetta come sempre a un master ;-)) accettare le regole del gioco è il primo passo per divertirsi assieme!

Ingresso in gioco e interazione con altri personaggi

E' consigliato cercare di interagire preferibilmente con personaggi che si ha già avuto modo di conoscere ad un live, per portare avanti conversazioni e scambi di opinioni. Conoscere personaggi tramite forum limita molto la possibilità di interazione, e falsa le reazioni che avremmo nel conoscerli dal vivo.

Non è possibile per lo stesso motivo ruolare l'ingresso in gioco di un PG nuovo tramite forum: è necessario giungere a Caneva di persona, durante un live. Poi, se si avrà necessità, sarà possibile utilizzare il gioco tramite forum.

Non è ovviamente possibile giocare in locazioni a cui non si avrebbe normalmente accesso in gioco (ad esempio, un prigioniero segregato nel tempio di Kaitos non potrà sgattaiolare via forum dai Loceiani a chiedere clemenza).

Utilizzo di abilità e combattimenti

Non è possibile utilizzare in forum abilità, armi, magie, incantesimi, oggetti, chiamate che non siano utilizzati a solo scopo "scenografico", e che possano portare a danni, rapine, effetti di condizionamento ecc... e a cui l'altro PG non potrebbe sottrarsi.

Esempi:

- Non è possibile influenzare il comportamento di PG o PNG tramite incantesimi di CHARME, composizioni o abilità bardiche, uso di pozioni ecc.
- Dichiarare in forum che il proprio PG, comparso proprio alle spalle di un altro, effettua uno STUN su di lui per poi magari derubarlo, non è ovviamente concesso.
- Dichiarare invece che il proprio PG nel concludere una conversazione enigmatica con un amico mormora alcune parole arcane e diventa invisibile svanendo nella brezza della notte... è concesso (e so già che lo farete ^^).

Apprendimento di nuove abilità

Vi sono due modalità per ruolare in forum l'apprendimento di nuove abilità:

- 1) Il PG si è già messo in contatto, durante un live, con un maestro disposto ad insegnargli ciò che vuole imparare.
 - ➔ Il PG può ruolare, via forum, l'addestramento necessario per apprendere la nuova abilità che potrà effettivamente acquisire il live successivo.
- 1) Il PG non ha trovato nessun contatto in live e vuole tentare via forum di trovare un maestro.
 - ➔ Il PG può mettersi, via forum, alla ricerca di un maestro adatto. Se lo troverà dovrà poi comunque ruolare per un live intero l'addestramento necessario, e solo dal live successivo a questo potrà acquisire l'abilità.

Durante o al termine dell'addestramento il personaggio dovrà superare una piccola prova imposta dallo Staff.

Scambio di oggetti fra PG

E' possibile ruolare via forum l'accordo per uno scambio di oggetti (o la richiesta di un lavoro pagato, come il comporre pozioni). Lo scambio degli oggetti stessi, come anche i semplici passaggi di denaro, non andranno però svolti in forum ma potranno essere effettuati in live o nello spazio pre-live. I cambiamenti saranno segnati sulle schede dei giocatori a fine live, come sempre.

Acquisizione di oggetti comuni

Per oggetti comuni e semplici si intendono: bastoni, spade a una mano, pugnali, scudi piccoli e medi, armature leggere e medie, materiali scenografici (ad es. brocche, ciotole, ampolle...), grimori (VUOTI :p), gioielli di "bigiotteria"...

Non sono compresi in questa categoria, e il loro acquisto va ricercato esclusivamente in live: oggetti perfetti - oggetti in argento o altri materiali pregiati - oggetti incantati - oggetti sacri - pozioni, estratti, veleni ed elisir, che si producono con specifiche abilità - erbe, che sono già reperibili in gioco.

Per acquistare un oggetto fra un live e l'altro sarà necessario avvisare PRIMA del live un master (via MP) delle proprie intenzioni, in modo fra l'altro da aver conferma che l'oggetto che si intende acquistare sia effettivamente comune e facilmente reperibile.

Il passo successivo è ruolare in forum la ricerca e l'acquisto dell'oggetto stesso.

L'oggetto sarà segnato sulla scheda del PG all'inizio del live successivo; anche i soldi verranno scalati in quel frangente.

Per tutti gli oggetti "non comuni" sarà sempre possibile mettersi d'accordo (non via forum ma in live) con un PNG/PG che possa procurarsi quell'oggetto per il live successivo.

Viaggi

E' possibile effettuare fra un live e l'altro degli spostamenti all'esterno di Caneva. Il giocatore o i giocatori coinvolti dovranno, una volta d'accordo, contattare via MP master m3kka segnalando l'intenzione di mettersi in viaggio, la meta designata, la durata della permanenza, i partecipanti e lo scopo del tutto.

Verrà poi aperta una sottosezione riservata nella sezione "In viaggio" a cui avranno accesso i soli viaggiatori. Questi dovranno aspettare il topic di apertura del master che seguirà il loro viaggio per iniziare.

ATTENZIONE!

Visto l'uso molto frequente che è stato fatto fin'ora della possibilità di mettersi in viaggio, e dopo il sollecito da parte di alcuni giocatori a regolamentare meglio la questione, lo staff ha

deciso che ogni viaggio debba venir giustamente pagato. Si tratta infatti di un vantaggio non indifferente, poiché permette di trovare informazioni, oggetti o contatti preziosi, possibilità di cui ovviamente chi non fa uso del forum non gode. Nei viaggi c'è sempre stato il rischio di venir "raggirati", proprio come succede in live: abbiamo solo aumentato un po' di più la suspense del tutto (e aggiunto il giusto costo).

Questi sono i fattori e i prezzi medi che un PG dovrà considerare per potersi mettere in viaggio:

- Un uomo percorre a piedi mediamente 30 km al giorno
- Con un cavallo la distanza massima media percorribile in un giorno aumenta a 100 km
- Acquisto / affitto di un cavallo e mangime per lo stesso
- Cibarie per il viaggio
- Acquisto / affitto di un carretto
- Eventuali pedaggi
- Eventuali brigantaggi: c'è sempre un certo rischio, che aumenta a seconda della distanza percorsa. Si potrebbe esser fortunati e non incontrare nessun malcapitato come invece esser più sfortunati e ringraziare di aver portato a casa la pelle!

I giocatori intenzionati a mettersi in viaggio possono ovviamente chiedere ai master un preventivo su quanto dovranno spendere.

Ecco altre due regole da tenere bene a mente:

- non si può iniziare un viaggio una settimana prima dell'inizio del live: bisogna prendersi per tempo per poterlo giocare tutto;
- un personaggio che compie un viaggio troppo lungo (un mese o più) potrebbe essere obbligato a saltare il live.