

REGOLAMENTO BASE WHLive

Versione 3.0.2

whlive.listentothewise.com

Liberamente ispirato all'ambientazione Warhammer fantasy prodotto da [Games Workshop](#). Dato che l'associazione non è a scopo di lucro, non vogliamo recare nessun danno né trarre profitto da altrui opere. Questo documento non vuole violare nessun diritto d'autore ma essere solo una fonte di divertimento ludico per i soci di WHLive.

This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, WFRP, Chaos, the Chaos device, the Chaos logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol device, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo, and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, artefacts, illustrations and images from the Warhammer world are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2010, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

Sommario

Sommario	3
Introduzione	12
Regole Fondamentali sul Fair Play	14
Razze giocabili	14
Prerequisiti Obbligatori.....	14
Umani.....	14
Elfi silvani ed Elfi Alti.....	14
Mezz'uomini.....	14
Nani.....	14
Consigli per un Buon Costume	14
Elfi silvani	14
Elfi alti	14
Mezz'uomini.....	15
Nani.....	15
Regole estetiche	15
PG (personaggio giocante)	15
PNG (personaggio non giocante)	15
Strutture.....	16
Punti ferita, coma, morte	16
Combattimento	17
Perquisire	18
Punti strutturali	18
Regole sulle Chiamate	19
Tipi di Chiamate.....	19
Chiamate di Natura.....	20
Nature Elementali.....	20
Chiamate Moltiplicative	20
Chiamate di Danno	21
Chiamate di Potere	22
Chiamate Nature Speciali.....	24
Segnalazioni di gioco	26
Chiamate Arbitrali	26
Armi	27
Riduzione del danno (RD)	27
Descrizione dei cartellini	28
La creazione dei filtri alchemici	29

Elenco ricette	30
<i>Filtri Alchemici di Rank 0</i>	30
R1 – Distillato rosso: 0 p.ab.....	30
R1 – Distillato nero: 0 p.ab.....	30
R1 – Distillato bianco: 0 p.ab.....	30
Filtri Alchemici di Rank I.....	30
R1 – Unguento di guarigione I: 10 p.ab	31
R1 – Cuore di fiamma: 10 p.ab.....	31
R1 – Decotto I: 10 p.ab	31
R1 – Antidoto I: 10 p.ab.....	31
R1 – Pozione del Fanatico: 10 p.ab.....	31
R1 – Pozione di Finta Morte: 10 p.ab.....	31
Filtri Alchemici di Rank II.....	32
R2 – Unguento di Guarigione II: 15 p.ab	32
R2 – Veleno Nero: 15 p.ab	32
R2 – Decotto II: 15 p.ab.....	32
R2 – Antidoto II: 15 p.ab	32
R2 – Ombra Rossa: 15 p.ab	32
R2 – Acido Semplice: 15 p.ab.....	33
R2 – Acqua di Morr: 15 p.ab	33
R2 – Fuoco Alchemico: 15 p.ab	33
R2 – Il Favore di Greta: 15 p.ab.....	33
R2– Ali di Corvo: 15 p.ab	33
Abilità base.....	34
Abilità di Combattimento	34
Armi in asta: 5 p.ab.....	34
Armi a due mani: 20 p.ab	34
Armi ad una mano: 10 p.ab	34
Armi corte: 5 p.ab	34
Armi da lancio: 10 p.ab.....	34
Armi da tiro: 20 p.ab	34
Costituzione I-II: 40-50 p.ab	34
Destrezza II-III: 15-20 p.ab	34
Disciplina I-II: 30-40 p.ab	35
Disciplina [Secondo Uso] I-II: 40-50 p.ab.....	35
Doppia Arma: 20 p.ab	35
Duro a Morire: 10 p.ab	35
Forza II-III: 15-20 p.ab a “step”	35
Servente: 5 p.ab.....	35
Scudi: 15 p.ab.....	35

Scudi Pavesi: 15 p.ab	35
Armature: 0 p.ab	35
Abilita di combattimento: Maestrie	35
ARMATURE	36
Maestria: Armatura Impenetrabile I-II: 20-30 p.ab	36
Maestria: Armatura Massiccia I-II: 20-30 p.ab	36
Maestria: Armatura Temprata I-II: 15-30 p.ab	36
ARMI AD UNA MANO	36
Maestria: Colpo Esperto I-II: 20-40 p.ab	36
CAPPA E SPADA.....	36
Maestria: Disarmare I-II: 15-30 p.ab	36
Maestria: Disarmare [Secondo Uso] I-II: 30-45 p.ab	37
DOPPIA ARMA	37
Maestria: Colpo Frastornante I-II: 25-45 p.ab	37
Maestria: Colpo Frastornante [Secondo Uso] I-II: 40-60 p.ab	37
ARMA E SCUDO	37
Maestria: Scudo Indistruttibile I-II: 20-30 p.ab	37
Maestria: Scudo Impenetrabile I-II: 15-25 p.ab	37
Maestria: Scudo Invalicabile I-II: 10-20 p.ab	37
ARMI A DUE MANI E ARMI IN ASTA.....	37
Maestria: Grande Arma: 40 p.ab	37
Maestria: Sbilanciare I-II: 15-30 p.ab	38
Maestria: Sbilanciare [Secondo Uso] I-II: 30-45 p.ab	38
Maestria: Prodezza nelle Grandi Armi: 20 p.ab	38
ARMI A DUE MANI.....	38
Maestria: Colpo Frantumante I-II: 20-30p.ab	38
ARMI IN ASTA	38
Maestria: Colpo di Punta I-II: 20-30 p.ab	38
ARMI CORTE E ARMI DA LANCIO	38
Maestria: Colpo Furtivo I-II: 20-30 p.ab	38
Maestria: Colpo Stordente I-II: 10-20 p.ab	38
Maestria: Colpo Sfibrante I-II: 20-40 p.ab	39
Maestria: Colpo Sfibrante [Secondo Uso] I-II: 40-60 p.ab	39
ARMI DA TIRO	39
Maestria: Colpo di Precisione I-II: 20-40 p.ab	39
Maestria: Freccia Infuocata I-II: 15-25 p.ab	39
Maestria: Freccia Uncinata I-II: 20-40	39
Maestria: Freccia Uncinata [Secondo Uso] I-II: 40-60	39
ARMI DA FUOCO	39
Maestria: Sparo mirato: 30 p.ab	39

Maestria: Ricarica Rapida I-II: 10-20 p.ab	39
Maestria: Tiratore Scelto I-II: 30-40 p.ab	39
Maestria: Penetrazione I-II: 20-40 p.ab.....	39
Maestria: Sparo Disarmante: 20 p.ab.....	40
SPECIALE	40
Maestria: Parata Fulminea I-II: 15-20 p.ab	40
Maestria: Stordire: 5 p.ab	40
Maestria: Attutire il Colpo I-II: 20-30 p.ab	40
Abilità generiche base.....	40
Alfiere: 30 p.ab.....	40
Arti cerusiche I-II: 20-25 p.ab.....	40
Artigiano I-II (Specificare il mestiere/specializzazione): 15 p.ab.....	41
Attento signoreI: 10 p.ab	41
Biblioteconomia I-II: 10-15 p.ab.....	41
Cercare I-II: 10-20 P.ab	41
Cartografia: 10 p.ab.....	41
Conoscenza dinastie nobiliari: 5 p.ab	42
Conoscenza teologica: 10 p.ab.....	42
Creare armature: 30 p.ab.....	42
Creare armi: 30 p.ab.....	42
Creare scudi: 15 p.ab.....	42
Curare ferite aggravate: 20 p.ab.....	42
Curare ferite fatali: 20 p.ab.....	42
Dissezionare: 10 p.ab.....	43
Erboristeria: 10 p.ab	43
Fabbro I: 40 p.ab	43
Fabbro II: 40 p.ab.....	43
Fede (nome del dio): 0 p.ab.....	44
Leggere e Scrivere: 15 p.ab	44
Lingua (nome lingua): 5 P.ab.....	44
Matematica: 5 p.ab	44
Medico da campo: 15 p.ab.....	44
Nascondersi I-II: 45-55 p.ab.....	44
Nascondere oggetti I-II: 15 p.ab	45
Nobile I: 40 p.ab.....	45
Nobile II: 40 p.ab.....	45
Percezione migliorata I-II: 20-25 p.ab	45
Piazzare/Disattivare trappole I-II: 10-15 p.ab	45
ELENCO TRAPPOLE DI PRIMO.....	46
ELENCO TRAPPOLE DI SECONDO	46

Produzione rapida I-II: 25-30 p.ab	47
Prolungare Filtri semplici I-II: 15-20 p.ab	47
Proprietario terriero I: 30 p.ab	47
Proprietario terriero II: 30 p.ab	47
Rapido lavoratore (nome abilità) I-II: 20-25 p.ab	47
Raccogliere informazioni I-II: 10 p.ab	47
Abilità di Reddito	47
Reddito: I-II: 30-35 p.ab	47
Reddito: Fabbro I-II: 10 p.ab	48
Reddito: Polvere da sparo I-II: 15 p.ab	48
Reddito: Reagenti I-II: 15 p.ab	48
Resistenza I-II: 30-40 p.ab	48
Resistenza [Secondo Uso] I-II: 40-50 p.ab	48
Rianimare: 10 p.ab	48
Riconoscere falsi: 20 p.ab	48
Riconoscere filtri: 20 p.ab	48
Riconoscere malattie: 20 p.ab	48
Riconoscere veleni: 20 p.ab	48
Rissare I-II: 10-15 p.ab	48
Scienza empirica: 40 p.ab	49
Speciale: 15 p.ab	49
Sangue nobile: 10 p.ab	49
Seguire tracce: 5 p.ab	49
Sopravvivenza: 5 p.ab	49
Scalare: 10 p.ab	50
Scassinare: 5 p.ab	50
Sofisticare reagenti I-II: 20-25 p.ab	50
Svuotare tasche I: 15 p.ab	50
Svuotare tasche II: 30 p.ab	50
Trattare veleni I-II: 15-20 p.ab	50
Trattare malattie I-II: 15-20 p.ab	50
Valutare: 20 p.ab	50
Abilità razziali.....	51
UMANI.....	51
Archibugiere: 15 p.ab	51
Armi da fuoco: 20 p.ab	51
Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab	51
Conoscenza magica: 10 p.ab	51
Creare pietre del potere: 15 p.ab	51
Empatia con la natura: 5 p.ab	51

Incanalare I-II: 15-20 p.ab	52
Ingegneria: 40 p.ab.....	52
Invocazione I-II: 20-30 p.ab.....	52
Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab.....	53
Lingua Arcana: Prestantia: 5 p.ab.....	53
Mago da battaglia: 10 p.ab	53
Sacerdote da battaglia: 15 p.ab.....	53
Senso magico I: 15 p.ab.....	53
Senso magico II: 15 p.ab.....	53
Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab	53
Artiglio del corvo: 55 p.ab.....	53
Benedizione dell'albatro: 30 p.ab.....	54
Immacolato: 40 p.ab.....	54
Figlio di Ishernos: 45 p.ab	54
Prete della guerra: 20 P.ab	54
Rettitudine del giusto: 60 p.ab	54
Scaltrezza di Ranald: 55 p.ab.....	54
Scudo della patria: 40 p.ab.....	54
Regole delle Preghiere.....	54
Preghiera: Danno a distanza: 50 p.ab.....	55
Preghiera: Anatema divino: 35 p.ab.....	55
Preghiera: Potenziamento offensivo: 30 p.ab	55
Preghiera: Potenziamento difensivo: 40 p.ab	55
Preghiera: Bandire: 30 p.ab	56
Preghiera: Effetto forte a tocco: 35 p.ab.....	56
Preghiera: Effetto medio a distanza: 30 p.ab.....	56
Preghiera: Effetto debole a distanza: 20 p.ab.....	56
Preghiera: Benedire un'arma: 15 p.ab.....	57
Preghiera: infondere coraggio: 15 p.ab	57
Preghiera: colpo in risposta: 20 p.ab.....	57
Preghiera: Cura: 30 p.ab	57
Preghiera: Curare veleni: 25 p.ab.....	58
Preghiera: Curare malattie: 25 p.ab.....	58
Preghiera: protezione divina: 20 p.ab.....	58
Preghiera: scoprire l'ignoto dagli oggetti: 15 p.ab.....	58
Preghiera: Interazione con i defunti: 15 p.ab.....	59
Preghiera: Spezzare oggetto: 15 p.ab	59
Preghiera: Consacrare: 15 p.ab	59
Preghiera: Benedire i fedeli: 40 p. ab.....	59
Preghiera: Dispersione: 35 p.ab.....	60

Le virtù	60
Virtù: del cuore forte e della pozione del Graal	60
Virtù: del Nobil Sdegno: 20 p.ab.....	60
Virtù: del penitente: 15 p.ab	60
Virtù: Aura di Luce.....	60
Virtù: Mantello della Dama: 45 p.ab.....	60
ALTI ELFI	60
Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab	60
Empatia con la natura: 5 p.ab.....	60
Incanalare I-II: 15-20 p.ab	60
Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab	61
Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab	61
Mago da battaglia: 10 p.ab	61
Senso magico I: 15 p.ab.....	61
Senso magico II: 15 p.ab.....	61
Senza sonno: 10 p.ab	61
Sfera di magia: [Alta magia]: 0 p.ab	61
Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab	61
ELFI SILVANI.....	61
Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab	61
Danze di guerra	61
Danza: Trama di bruma	61
Danza: Vorticare delle ombre	62
Danza: Tempesta di lame	62
Empatia con la natura: 5 p.ab.....	62
Guidare la caccia I-II: 35-45 p.ab.....	62
Incanalare I-II: 15-20 p.ab	62
Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab	62
Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab	62
Mago da battaglia: 10 p.ab	62
Malevolo dispettoso: 20 p.ab	62
Malevolo rapace: 20 p.ab.....	62
Malevolo del terrore: 20 p.ab	62
Resistenza alla magia: 20 p.ab	62
Senso magico I: 15 p.ab.....	63
Senso magico II: 15 p.ab.....	63
Senza sonno: 10 p.ab	63
Sfera di magia [Athel Loren]: 0 p.ab.....	63
Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab	63
Spiriti minori di Athel Loren	63

Spirito minore della foresta: Furia di Athel Loren: 20 p.ab.....	63
Spirito minore della foresta: Protezione di Athel Loren: 35 p.ab.....	63
Spirito minore della foresta: Mente Condivisa di Athel Loren: 15 p.ab.....	63
MEZZUOMINI	63
Coraggio: 10 p.ab.....	63
Mano salda: 10 p.ab	64
Nascondersi negli anfratti I-II: 15-25 p.ab	64
Reddito: Reagenti III: 15 p.ab.....	64
Resistere alla corruzione I~X: 5 p.ab	64
Filtri rari dei mezz'uomini.....	64
R0 rara – Scherzetto Indebolente: 5 p.ab.....	64
R1 rara – Boccone del moribondo: 10 p.ab.....	64
R2 rara – Primizia Rigenerante: 15 p.ab.....	64
NANI.....	65
Archibugiere: 15 p.ab.....	65
Armi da fuoco: 20 p.ab.....	65
Coraggio: 10 p.ab.....	65
Inamovibile: 10 p.ab.....	65
Ingegneria: 40 p.ab.....	65
Rancore ancestrale: 10 p.ab	65
Reddito: fabbro III: 10 p.ab	65
Reddito: runologo I-II: 20 p.ab	65
Resistere alla corruzione I~V: 5 p.ab	65
Resistenza alla magia: 20 p.ab	65
Resistenza alle Malattie I: 20 p.ab	65
Resistenza ai Veleni I: 20 p.ab.....	65
Saldo: 10 p.ab	66
Le rune	66
Incidere rune sulle armi: 25 p.ab.....	66
Incidere rune sulle armature: 15 p.ab	66
Incidere rune sulle armi: 25 p.ab.....	66
Incidere rune sulle armature: 15 p.ab	66
Incidere rune sui talismani: 10 p.ab	66
Incidere rune su congegni ingegneristici: 10 p.ab	66
Runa della potenza: 20 p.ab.....	66
Runa di Snorri Spangelhelm: 15 p.ab	66
Runa della scissione: 15 P.ab	66
Runa del rancore: 15 p.ab.....	66
Runa del fuoco: 20 p.ab.....	66
Runa della resistenza: 15 p.ab	66

Runa schermante: 20 p.ab.....	67
Runa della protezione: 35 p.ab.....	67
Runa della fornace: 15 p.ab	67
Runa spezza magie: 20 p.ab.....	67
Runa della forgiatura: 10 p.ab.....	67
Runa della ricarica: 10 p.ab.....	67
Sommario delle restrizioni razziali sulle abilità.....	68

Introduzione

Chi di voi non ha mai voluto immergersi nella magica atmosfera di un mondo fantasy calandosi nelle vesti di un nobile cavaliere, di un lesto furfante o di un sapiente incantatore?

Che cos'è il gioco di ruolo dal vivo?

Il gioco di ruolo dal vivo (GRV) può essere definito come una realtà ludica che presenta un'importante componente recitativa: ciascun partecipante può calarsi nei panni di un personaggio di propria invenzione ed interpretarlo nelle varie situazioni di gioco. Le uniche limitazioni alla fantasia del giocatore sono il buon gusto, la coerenza con l'ambientazione proposta e, ovviamente, la sicurezza personale e degli altri partecipanti. Tali regole non devono essere considerate alla stregua di fastidiose coercizioni, ma come condizioni necessarie per il divertimento di tutti.

Il gioco di ruolo rappresenta un'esperienza peculiare, forse unica per il fatto che non contempla le categorie di "perdente" e "vincitore", ma solo quella di "partecipante", il quale, impegnandosi in un'attività di stampo teatrale, trascorre momenti di divertimento, socializza e contribuisce a ricreare un'atmosfera magica.

Cosa devo sapere per giocare?

Per una buona riuscita del gioco è necessario imparare ed applicare (con onestà e buona fede) le norme fondamentali del regolamento; è inoltre auspicabile conoscere i punti più importanti dell'ambientazione, relativamente al personaggio scelto e alla sua provenienza.

Cosa significano i termini "PG" e "PNG"?

Il "PG" è il Personaggio Giocante: ciascun giocatore sceglie liberamente il proprio PG e come interpretarlo; deve comunque procurarsi un costume adeguato ed è chiamato al pagamento del rimborso spese ad ogni live a cui partecipa. Il "PNG" è il Personaggio Non Giocante: rappresenta una forma di collaborazione in cui il giocatore si mette a disposizione dello staff per interpretare specifici ruoli (decisi dagli organizzatori); partecipare ad un live come PNG esonera dal procurarsi un costume (che viene fornito dall'associazione) e dal pagamento del rimborso spese.

Cosa significano i termini "IC" e "OOC"?

"IC" e "OOC" derivano dall'inglese e significano rispettivamente "nel personaggio" e "fuori dal personaggio". Tali termini risultano utili per definire da un lato la realtà fittizia, interpretativa e fantastica in cui il personaggio è calato (IC), dall'altro la condizione materiale ed effettiva nella quale il giocatore si trova ad agire (OOC). Molto banalmente, ad esempio, per indicare IC un partecipante si usa il nome del suo personaggio, per indicarlo OOC si usa quello del giocatore.

Come devo comportarmi per il costume?

Il giocatore è chiamato a realizzare (o acquistare, secondo la propria decisione) un costume adeguato al ruolo scelto, in modo da contribuire positivamente all'atmosfera di gioco e alla cura del proprio PG. Lo staff presta particolare attenzione a questo aspetto (così come alla qualità dell'interpretazione), premiando i giocatori particolarmente meritevoli. Ricordiamo, specialmente a coloro che si avvicinano a questa realtà per la prima volta, che per avere un costume esteticamente gradevole bastano pochi accorgimenti e un pò di buon gusto.

Dove si svolgono le sessioni di gioco?

Le locations selezionate per lo svolgimento delle sessioni ludiche sono spesso luoghi d'interesse storico o naturalistico, in grado di ricreare col loro fascino l'atmosfera di un'ambientazione che, al di là dei tratti fantasy, si richiama al periodo medievale/rinascimentale. I luoghi di gioco finora utilizzati si trovano in Toscana, principalmente nel Valdarno: ai giocatori è però data la possibilità di organizzare, sotto la vigile approvazione e supervisione dello staff, live in altre regioni.

Questo regolamento è detto *Base* e le abilità qui elencate si possono acquistare **SEMPRE**, durante lo svolgimento della Campagna (salvo restrizioni specificate). Esiste tuttavia, anche un regolamento detto *Avanzato* ove sono contenute altre abilità o livelli di abilità superiori a quelli qui elencati. Il Regolamento Avanzato può essere consultato soltanto dai membri del GA e le abilità in esso contenute possono essere acquisite dai giocatori soltanto durante lo svolgimento della Campagna, compiendo azioni che meritino l'esser premiati, quali ad esempio la risoluzione di particolari situazioni di gioco.

Regole Fondamentali sul Fair Play

Questo sistema di gioco basa quasi tutto il proprio funzionamento sul **Fair Play**. Essere scorretti, nel gioco come nella vita reale, va contro ai principi fondamentali di questo gioco di ruolo.

Per questo, utilizziamo sempre la seguente Regola d'Oro:

Se ti trovi in dubbio sull'applicazione di una regola, interpretala sempre a tuo svantaggio!

Nel Gioco di Ruolo dal Vivo, **nessuno vince e nessuno perde**, lo scopo principale è divertirsi e condurre un tipo di gioco bello e corretto.

Razze giocabili

Prerequisiti Obbligatoriosi

Di seguito elenchiamo le razze giocabili ed i vari requisiti fisici e di trucco obbligatori per poter giocare la razza indicata.

Umani

Non vi è alcuna restrizione nel giocare questa razza.

Elfi silvani ed Elfi Alti

Orecchie a punta in lattice, lunghe al massimo 9 cm.

Essere alti almeno 155 cm per le ragazze e 165 cm per i ragazzi, ed avere corporatura snella.

Essere sprovvisti di barba o di peluria sulle parti di epidermide scoperte.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

Mezz'uomini

Orecchie a punta in lattice non lunghe (molto indicate quelle così dette da *mezz'elfo*).

Essere alti massimo 175 cm.

Vestire con abiti molto colorati.

Nani

Folta e lunga barba posticcia (per le donne sono sufficienti anche delle basette molto folte).

Essere alti massimo 175 cm.

Indossare un costume idoneo (a discrezione del GA).

Consigli per un Buon Costume

Elfi silvani

Abiti verdeggianti o con colori mimetici e con decorazioni che richiamano alla foresta.

Elfi alti

Abiti eleganti e sontuosi con decori elfici.

Mezz'uomini

Vestiti con colori sgargianti, panciotto e scarpe colorate. Truccarsi con delle guance rubiconde e una pancia sporgente.

Nani

Indossare copricapo vistosi e pesanti armature.

Gonfiare le spalle e slanciare l'armatura verso il basso per risultare più robusti e tozzi possibile. Sono molto adatte le protesi facciali in lattice che rendono il naso grasso e a "patata".

Regole estetiche

PG (personaggio giocante)

Ogni giocatore è tenuto a presentarsi agli eventi nei quali gioca come PG con un costume sufficientemente IC. Anche la qualità dei costumi incide sulla qualità del gioco, proprio e altrui, e sulla buona riuscita dell'evento, pertanto non saranno accettati giocatori che si presentano con un abbigliamento non idoneo o ritenuto non sufficientemente IC¹. Fanno eccezione *solo* i nuovi giocatori al loro primo evento. Possono giocare solo i soci che abbiano ricevuto l'approvazione del costume da parte del *Responsabile Estetica: Flavio Deri*. Inoltre si possono giocare solamente le Razze per le quali la vostra corporatura sia credibile. Non saranno accettati in nessun caso backgrounds con aborti narrativi come mezz'uomini affetti da sindrome di gigantismo. Per contro verranno premiati i giocatori con un costume particolarmente bello! Se ritenete di poter rientrare in questa categoria, potete inviare una e-mail a ga@whlive.listentothewise.com nella quale allegare una vostra foto con il costume candidato indosso. Nel caso il bonus estetico vi venisse approvato riceverete un premio IC, stabilito dal GA.

PNG (personaggio non giocante)

In quanto un'associazione, la buona riuscita delle nostre attività dipende dal contributo di ogni singolo socio, pertanto abbiamo deciso di inserire anche delle restrizioni sui PNG. Sebbene l'associazione metta a disposizione, per quanto possibile, materiale per vestire i PNG, sono sufficienti solo alcuni dettagli (come delle scarpe da tennis arancioni) per rovinare totalmente l'effetto visivo.

A fronte di ciò riteniamo che ogni Socio che decide di giocare PNG debba impegnarsi al fine di eseguire al meglio questo compito rispettando anche l'estetica dei costumi.

Sottolineando anche il fatto che i PNG non pagano l'evento, abbiamo deciso che, chiunque si presenti al proprio Turno PNG con vestiti assolutamente non idonei, non abbia diritto ai P. Ab.² dell'evento.

- ❖ N.B.: Per essere vestiti adeguatamente sono sufficienti pochi accorgimenti, fra i quali, non indossare tute da ginnastica, scarpe da tennis, abiti con colori fosforescenti o sgargianti, etc...

¹ IC: acronimo per In Character, nel personaggio. Si riferisce a tutto ciò che è nella realtà, fittizia, del personaggio.

² P. Ab.: abbreviazione per Punti Abilità.

Strutture

L'Associazione, non avendo a disposizione né un alto numero di collaboratori, né ancora delle entrate sufficienti, **ritiene necessario e auspicabile l'aiuto di tutti i Soci per rendere e mantenere alto** il livello estetico delle strutture presenti agli Eventi. Pertanto verrà ricompensato con premi IC chiunque contribuisca di propria iniziativa (portando gazebo, panche, arredi ecc..) nell'aumentare e migliorare le strutture presenti all'Evento. Tuttavia per una maggiore organizzazione e per ricevere la ricompensa IC è necessario segnalare tramite mail all'indirizzo ga@whlive.listentothewise.com il proprio desiderio di collaborare, almeno una settimana prima dell'Evento.

Gruppi

Una peculiarità della nostra ambientazione è la bellezza e la coerenza dei costumi dei gruppi e specialmente negli eserciti.

Per questo motivo, qualunque Gruppo (5 o più persone), che si impegni nell'indossare una divisa comune ha diritto a ricevere ricompense IC. Anche in questo caso per ottenere tale riconoscimento è necessario inviare via mail all'indirizzo ga@whlive.listentothewise.com indicando ogni eventuale particolare aggiuntivo.

Punti ferita, coma, morte

Per regolamentare i combattimenti introduciamo dei punteggi che determinano lo stato di "salute" del personaggio e delle Chiamate che modificheranno tali punteggi. Per le Chiamate si rimanda alla sezione relativa, mentre i "punti vita" di un personaggio si dividono in PL e VP.

I **PL** ovvero i "punti locazionali", sono in creazione del PG, uno per ogni locazione colpibile.

Le locazioni sono: testa, torso, braccio destro, braccio sinistro, gamba destra e gamba sinistra.

Quando una di queste locazioni viene azzerata diviene inutilizzabile. Se una qualsiasi locazione è azzerata il giocatore deve contare 10 minuti e al termine di questo conteggio il PG muore.

Questo conteggio è denominato Tempo di sanguinamento o Conteggio del coma.

Se la locazione testa o la locazione torso vengono azzerate, il personaggio, oltre a quanto visto sopra, va in coma, ovvero deve cadere a terra inerme e deve ignorare tutto quello che gli accade attorno.

Un personaggio si considera ferito quando ha perso almeno 1 PL (eventuali PL temporanei forniti da effetti quali incantesimi di potenziamento non contano al fine di risolvere questa regola).

Nel nostro regolamento esistono 3 tipi di ferite:

- ✧ Fatali – causate dalla chiamata FATAL
- ✧ Aggravate – causate da nature elementali (ad esempio Ice, Fire, etc) o da altre situazioni
- ✧ Normali – causate da tutte le altre nature e danni

I **VP** (Valore Protezione) sono punti che si comportano nella stessa maniera dei PL ma: sono i primi ad esaurirsi, non sono ferite reali e quindi non necessitano di cure, in genere si recuperano completamente a Fine Combattimento. Un'armatura leggera ad esempio fornisce 1 VP in ogni locazione in cui è indossata e questo VP è il primo ad essere perso in caso si subiscano danni. Quando la riserva di VP viene ridotta a 0, i danni successivi sottraggono punti ai PL. Le locazioni dei VP sono le medesime dei PL, con l'eccezione del torso che si divide in fronte e retro. Se abbiamo un'armatura solo sulla parte posteriore del torso, questa ci vale solo per i colpi che ci giungono alle spalle. In sintesi sono due riserve di VP distinte: se ho un'armatura leggera a protezione di tutto il torso (fronte e retro) e subisco un colpo di spada sul torace e uno sulla schiena, non sono ancora ferito.

Combattimento

Il combattimento è una parte fondamentale dei GRV e come tale deve essere divertente per tutti, sia per voi che per chi vi sta fronteggiando.

A tal proposito sono estremamente vietati e puniti con severità i colpi portati con troppa velocità, foga o violenza.

Anche il combattimento è un aspetto della recitazione e del GRV e pertanto è **OBBLIGATORIO**, oltre che consigliato, recitare i colpi ricevuti e l'entità ferite, il più possibile.

Le armi da GRV sono molto più leggere delle armi vere, motivo per cui si applicano delle linee guida da rispettare onde evitare di vedere colpi vibrati troppo velocemente:

- ✘ sono **vietati** i colpi portati con il solo movimento del polso.
- ✘ è obbligatorio caricare il braccio in un arco di almeno 90°
- ✘ è vietato vibrare più di un colpo al secondo, anche con armi corte.

Se vedete un personaggio che vi sta attaccando, non rispettare tali regole, siete tenuti a dichiarargli la chiamata TAPPING ed ignorare i suoi colpi. **Ogni abuso di questa chiamata sarà punito severamente.**

Per ovvi motivi di sicurezza inoltre, sono vietate le seguenti azioni:

- ✘ colpire i genitali, il volto o il collo di una persona con qualsiasi arma.
- ✘ il contatto senza armi in una situazione di combattimento.
- ✘ colpire qualcuno con armi non idonee agli standard di sicurezza di un GRV.

Vigono inoltre tutte le altre leggi italiane.

Molte abilità possono essere utilizzate un numero limitato di volte a combattimento, come gli aumenti di valore protezione delle armature o i VP garantiti dall'abilità *Schivare*, ritornando disponibili a fine combattimento una volta utilizzate. Per questo ultimo genere di abilità è bene specificare che: **un combattimento si considera concluso quando un personaggio non attacca, subisce attacchi o lancia sortilegi per 5 minuti.** In termini di gioco è come se dopo questo lasso di tempo il PG si auto dichiarasse una chiamata REFRESH (vedere tra le chiamate per ulteriori dettagli).

Un personaggio non può beneficiare di questo REFRESH se è ferito.

Combattimento senz'armi

Anche il combattimento a mani nude è parte integrante di qualsiasi GRV d'azione, motivo per cui si è deciso di delineare le linee guida per renderlo più sicuro e gradevole possibile.

Regole fondamentali da rispettare al fine di evitare **sanzioni** sono:

- ✘ simulare soltanto il colpo e farlo terminare a diversi centimetri dal corpo dell'avversario;
- ✘ mai toccare l'avversario;
- ✘ è vietato combattere senza armi in situazioni concitate quali uno scontro armato fra due schieramenti;
- ✘ non è mai possibile effettuare colpi senz'armi per ottenere vantaggi in un combattimento;
- ✘ usare il combattimento senz'armi in situazioni di sicurezza e di assenza di combattimenti.

Per simulare pugni, calci e schiaffi oltre a simulare il colpo senza mai toccare il bersaglio è possibile e consigliabile usare la dicitura inglese del colpo che state portando (ad es. PUNCH, KICK). E' possibile dichiarare inoltre la propria forza durante questo genere di colpo (es. PUNCH Forza 2).

Questo tipo di combattimento è solamente narrativo e non produce reali vantaggi (non è possibile ammazzare qualcuno di botte, ad esempio, oppure interrompere un mago che sta lanciando un incantesimo colpendolo con un pugno).

Sta ad ogni giocatore interpretare al meglio e con correttezza questo tipo di scontro.

Un consiglio che possiamo dare consiste nel vibrare un colpo ogni 5 secondi a testa, di considerare i propri VP e PL e di sottrarvi ogni volta che si subisce un colpo un numero di punti pari alla forza dell'avversario. Azzerata una locazione vitale il personaggio può considerarsi

stordito/svenuto per qualche secondo. Un personaggio può nel suo turno di 5 secondi parare invece di colpire.

Queste sono solo linee guida solamente accennate per una maggiore fruizione del gioco e pertanto non sono obbligatorie, lasciando ad ognuno la migliore interpretazione che preferisce. In futuro potremmo decidere di regolamentare accuratamente questo tipo di combattimenti, come già avviene in altre associazioni, ma per il momento lasciamo totale libertà ai giocatori di gestire la cosa.

Ricordate comunque le regole fondamentali elencate sopra, che sono assolutamente inderogabili.

Lotta

Un personaggio può trattenerne un altro, appoggiando entrambi i palmi delle mani, liberi, sulle spalle del bersaglio e dichiarando il proprio punteggio di Forza. Fino a tre persone contemporaneamente possono provare a trattenere un personaggio in questa maniera. Se la somma di tutti i punteggi di Forza di tutti gli attaccanti è superiore al punteggio di Forza o Destrezza della vittima, questa è immobilizzata, altrimenti riesce a liberarsi. Finché viene mantenuto il contatto il bersaglio è immobilizzato.

Non è possibile lottare in una situazione di combattimento.

Se un minimo di due personaggi sta immobilizzando un avversario, uno di questi può infliggergli danni. Dopo un minuto la vittima perderà un PL alla locazione Torso e continuerà a perdere un PL ogni 30 secondi.

Giocatori che hanno familiarità tra loro, possono accordarsi per rendere più scenica questa giocata (ad esempio simulando di strozzare il malcapitato o fingendo di prenderlo a pugni, etc).

Perquisire

Per effettuare una perquisizione, il personaggio deve simulare di perquisire il soggetto per 60 secondi. Al termine di questo periodo, il giocatore perquisito è tenuto a consegnare tutti gli oggetti IC che ha con se (monete, polvere da sparo, reagenti³ etc..). Se si viene interrotti durante il conteggio dei 60 secondi, si è tenuti a ripartire da capo. Se si è in due a perquisire contemporaneamente lo stesso personaggio, il tempo dimezza a 30 secondi. Più di due persone che partecipino all'azione non apportano ulteriori benefici.

Durante la perquisizione è severamente vietato qualsiasi contatto che possa risultare offensivo al pudore del giocatore perquisito.

❖ N.B.: Vedere un PG che è stato perquisito, consegnare oggetti al PG che ha effettuato la perquisizione, rende consci della sottrazione dei beni anche IC.

Punti strutturali

Ogni oggetto ha un suo numero di punti strutturali, detti **PS**. Per distruggerlo è necessario dargli un numero di colpi pari ai punti strutturali (i PS sono paragonabili ai PL di un giocatore). Una Chiamata CRUSH viene conteggiata, ai fini della distruzione degli oggetti, come un colpo che sottrae 4 Punti Strutturali. Gli oggetti possono avere un valore di Riduzione del Danno proprio. Tale caratteristica riduce ogni chiamata di danno inflitta all'oggetto di un numero di danni pari al

³ Reagenti: si presti attenzione alle abilità Erboristeria e Dissezionare, che spiegano come un PG debba maneggiare questi elementi.

proprio valore. Un oggetto avente 4 Punti Strutturali e 1 punto di Riduzione del Danno, che subisce un CRUSH viene ridotto a 1 Punto Strutturale residuo. Se si colpisce un oggetto e lo si distrugge, si deve rimuovere anche il relativo Cartellino Oggetto e consegnarlo ad un **arbitro** o **narratore**. Se lo si intacca solo parzialmente è necessario contattare un **arbitro** o un **narratore**. Un oggetto ha anche un punteggio di Forza, se un personaggio ha un valore di Forza superiore a quella dell'oggetto, è in grado di romperlo. Solo una persona per volta può provare a rompere un oggetto. Un oggetto come un lucchetto può avere anche una resistenza all'abilità *Scassinare* espressa in RANK, se un personaggio ha un RANK nell'abilità *Scassinare* superiore alla resistenza dell'oggetto, può aprirlo efficacemente.

Normalmente le Armi di qualsiasi categoria, non seguono le regole sui Punti Strutturale, ma nelle situazioni narrative, al fine di poterle rompere e laddove non sia indicato diversamente hanno il seguente profilo: Forza 3, R.D.⁴ 2 e 2 Punti Strutturali.

Regole sulle Chiamate

Le chiamate sono la meccanica principale di ogni regolamento di GRV, in genere sono parole convenzionali (nel nostro caso in lingua inglese) che, una volta pronunciate in gioco, indicano particolari effetti generati da incantesimi, poteri, capacità speciali, colpi provocati da un incredibile forza, etc.

Tipi di Chiamate

Esistono vari tipi di chiamate, divise come segue:

- ✧ **Chiamate di Natura:** sono chiamate che determinano da che fonte deriva il danno di un colpo o l'effetto di un potere (sono necessarie per stabilire se un effetto è provocato da qualcosa di magico, sacro, venefico etc...).
- ✧ **Chiamate Moltiplicative:** raddoppiano o triplicano gli effetti delle chiamate di danno.
- ✧ **Chiamate di Danno:** sono chiamate che indicano il numero ed il tipo di danni arrecati a un oggetto o a una creatura.
- ✧ **Chiamate di Potere:** sono chiamate che indicano e spiegano con una sola parola, gli effetti di un potere (come ad esempio la confusione, la paura, etc...). Possono essere di natura mentale o fisica e sono associate ad un numero che ne determina il loro RANK di Potere (per maggiori dettagli consultate l'apposita sezione).
- ✧ **Segnalazioni di Gioco:** utili per distinguere alcune meccaniche di regolamento.
- ✧ **Chiamate Nature Speciali:** chiamate atte a specificarne situazioni più complesse o che indicano effetti particolari anche in termini di regolamento.
- ✧ **Chiamate Arbitrali:** chiamate utilizzate "Fuori dal Gioco" per segnalare particolari situazioni.
- ✧ Un effetto di danno è generalmente così strutturato: NATURA + MOLTIPLICATORE + DANNO. La Natura e il Moltiplicatore (e solo esse) possono essere scambiati tra loro nell'ordine.
- ✧ Un effetto di potere è così strutturato: POTERE + FISICO/MENTALE + RANK dell'Effetto.
- ✧ Un Veleno/Malattia è strutturato così: POISON/DISEASE + Chiamata di Potere e/o Chiamata di Danno (vedere le Chiamate Speciali per maggiori delucidazioni).

❖ N.B.: Come vedremo più avanti alcune di queste chiamate possono essere omesse poiché sottintese in altre.

⁴ RD: Riduzione del Danno.

Chiamate di Natura

Le chiamate di Natura servono a specificare da cosa esattamente proviene un danno, questo perché alcune creature potrebbero essere, ad esempio, immuni ai danni di natura magica (ENCHANTED) ma subire effetti di altre Nature di danno. Di seguito elenchiamo le varie chiamate di Natura con la loro descrizione.

- ✧ **SHARP:** è la normale natura dichiarata di base dalle **Armi da Taglio** (spade, pugnali ecc...). Questa chiamata non deve mai essere dichiarata (in quanto intrinseca nell'arma stessa) a meno che il bersaglio non faccia difficoltà ad accorgersi del colpo. Per semplicità le frecce si considerano di questa natura.
- ✧ **BLUNT:** è la normale natura dichiarata di base dalle **Armi da Botta** (martelli, mazze ecc...). Questa chiamata non deve mai essere dichiarata (in quanto intrinseca nell'arma stessa) a meno che il bersaglio non faccia difficoltà ad accorgersi del colpo. Per semplicità le pallottole si considerano di questa natura.
- ✧ **SILVER:** identifica colpi di natura "luminosa", solitamente vibrati da armi d'argento, che potrebbero arrecare più danni del normale contro particolari creature (come ad esempio alcuni tipi di non morti).
- ✧ **ENCHANTED:** identifica danni di Natura magica.
- ✧ **HOLY:** identifica danni di Natura sacra.
- ✧ **ARTIFACT:** il danno inferto con questo tipo di Natura è di origine divina (o poco ci manca). Non è mai possibile opporre alcuna immunità o maestria contro una chiamata di natura ARTIFACT. Tale chiamata infligge danni di natura *aggravata*.

Nature Elementali

Colpi inferti con le seguenti quattro nature sono detti "elementali". Tali ferite sono più difficili da curare e devono essere specificate a chiunque abbia l'abilità Arti Cerusiche. Tali ferite sono dette *aggravate*.

- ✧ **FIRE:** i danni di questa natura sono causati dal fuoco, essi sono particolarmente utili per abbattere alcuni tipi di creature o per sopprimere la capacità di rigenerazione di alcune altre.
- ✧ **ICE:** di solito questa natura viene generata dal freddo intenso o da potenti getti d'acqua o ghiaccio.
- ✧ **ACID:** di solito questa natura viene generata da acidi, veleni corrosivi o effetti analoghi.
- ✧ **SHOCK:** di solito questa natura viene generata da elettricità, fulmini o effetti analoghi.

Chiamate Moltiplicative

Il loro effetto è quello di moltiplicare la chiamata di danno che precedono. Tutti i colpi inferti mantengono comunque la *natura* che li precede. Se non sono associate ad una chiamata di danno specifica, infliggono 1, 2 o 3 danni di quella natura.

- ✧ **ONE:** (non deve essere mai dichiarato) la chiamata di Danno viene moltiplicata per uno
- ✧ **DOUBLE:** la chiamata di danno viene raddoppiata
- ✧ **TRIPLE:** la chiamata di danno viene triplicata

Se non viene dichiarata alcuna chiamata moltiplicativa, si considera come se il moltiplicatore fosse ONE.

Esempio: HOLY DOUBLE, è un colpo di Natura divina che infligge 2 danni. Un colpo SHARP (sottinteso) TRIPLE THROUGH, infligge 3 danni che ignorano l'armatura e la cui Natura è tagliente. Un colpo SILVER THROUGH, infligge un singolo danno di natura argentea che ignora l'armatura.

In termini di regolamento è come se le chiamate fossero dichiarate una un microsecondo dopo l'altra. Questa specifica è importante poiché influisce sull'uso di certe abilità, come ad esempio una maestria che permette di ignorare due colpi THROUGH a combattimento, può essere usata per ignorare una chiamata DOUBLE THROUGH consumandone entrambi gli usi.

Chiamate di Danno

Di seguito tutta la lista delle chiamate atte ad indicare particolari tipi di danno. In caso di chiamate a distanza, ove la locazione non viene dichiarata, è da considerarsi sempre colpito il torso.

- ✧ ONE: non va mai dichiarato, si considera sottinteso. Infligge un singolo danno che toglie 1 VP o 1 PL. Un personaggio che colpisce senza l'uso di abilità od oggetti particolari dichiara sempre questo danno della Natura coerente con la propria arma (Arma da Taglio o Arma da Botta che sia).
Esempio: colpendo con un arma argentata e non avendo abilità particolari si dichiara semplicemente SILVER. Colpendo con una normale spada, senza abilità particolari la chiamata dovrebbe essere SHARP ONE, quindi viene direttamente omessa, perché entrambe sottintese.
- ✧ SUBDUE: si tratta di "danni da sottomissione". Un colpo SUBDUE sottrae normalmente dalle armature i VP e se la locazione Testa o Torso subisce un numero di colpi SUBDUE pari o superiore ai propri PL, il personaggio sviene. Se un personaggio con 2 PL subisse alle locazioni sopracitate 1 colpo SUBDUE ed un danno diverso da SUBDUE, avremo 1 danno *temporaneo* ed 1 PL perduto, che hanno come risultato lo svenimento del personaggio, un ulteriore danno diverso da SUBDUE alla medesima locazione azzererebbe i PL, ponendo fine allo svenimento e dando inizio al *Tempo di sanguinamento*. I danni derivati dai colpi SUBDUE *guariscono* al ritmo di 1 PL ogni 10 minuti di riposo fuori combattimento. È possibile curarli anche con tutti i metodi con cui si curano gli altri danni. Se si subisce un danno SUBDUE durante il tempo di Invocazione dei Venti della Magia, il lancio dell'incantesimo è interrotto. Se si subisce un numero di colpi SUBDUE pari o superiore ai propri PL nelle locazioni Braccio Destro, Gamba Destra, Braccio Sinistro o Gamba Sinistra, queste diventano inutilizzabile per 10 minuti (dopodiché recupera il danno temporaneo secondo le normali procedure scritte sopra). ❖ N.B.: è possibile dichiarare questa chiamata solo con apposite abilità.
- ✧ THROUGH: utilizzata comunemente per i danni legati alle Armi da Tiro (archi e balestre) oppure provocati da creature incorporee, questa chiamata infligge un danno diretto al personaggio (ovvero ai PL della locazione colpita), ignorando ogni armatura indossata senza danneggiarla e senza intaccarne il VP. Se il colpo viene parato, infligge un danno al braccio che regge l'Arma o lo Scudo che intercettano il colpo.
- ✧ ZERO: si tratta di un colpo che causa danni diretti estremamente efficace: i PL e i VP, nella locazione colpita sono ridotti a zero.
- ✧ FATAL: si tratta di un colpo di una potenza indicibile che causa una *ferita fatale*. Se il colpo non viene parato, i PL nella locazione colpita sono ridotti a 0 e l'armatura è distrutta (ha effetto anche sulle armature resistenti alla chiamata CRUSH). Se il colpo è parato, l'arma o lo scudo che ha parato è immediatamente distrutto (anche se resistente alle chiamate CRUSH), il braccio che para il colpo è ridotto istantaneamente a 0 PL e l'armatura in quella locazione è distrutta. In ognuno di questa casi l'armatura è riparabile come se avesse subito una chiamata CRUSH. Se il colpo non viene parato, a prescindere da quale locazione sia stata colpita, il personaggio cadrà istantaneamente in coma. I personaggi feriti con questa chiamata possono essere curati solo con gli appositi metodi che consentono di guarire o trattare le ferite di tipo *fatale*.
- ✧ CRUSH: un singolo colpo di questo tipo riduce istantaneamente a 0 VP l'armatura nella locazione colpita. Se colpisce uno scudo o un'arma la distrugge istantaneamente ed eventuali colpi successivi sullo scudo o sull'arma distrutta si considerano aver colpito la locazione del braccio che lo regge. Oggetti danneggiati in questo modo possono essere riparati tramite apposite abilità. Se si subisce un colpo CRUSH in una locazione priva di armatura il danno rimuove solo 1 PL.
- ✧ MORTAL: il bersaglio colpito muore all'istante, indipendentemente dall'armatura indossata sulla locazione, e l'anima si stacca dal corpo, saltando la fase di coma. Se il colpo è parato con un'Arma oppure con uno Scudo, la vittima ne subisce ugualmente gli effetti.

Chiamate di Potere

RANK di Potere

Nel nostro regolamento, ogni potere è descritto oltre che da una chiamata, da un numero che indica il RANK della chiamata stessa. Più questo numero è grande più il potere sarà efficace e quindi difficile da resistere. I RANK di potere per ogni chiamata sono 5, di seguito illustrati:

- ✧ **RANK di potere 1:** la chiamata normalmente è generata dalle più comuni fonti mondane (ovvero veleni, colpi vibrati con grande forza, ecc..) oppure da un debole effetto magico. È possibile omettere il RANK di potere 1 (ovvero la parola "UNO") durante la dichiarazione della chiamata.
- ✧ **RANK di potere 2:** la chiamata potrebbe essere generata da una fonte mondana (ovvero veleni, colpi vibrati con una forza eccezionale, ecc..) oppure da un potere magico di media potenza.
- ✧ **RANK di potere 3:** sono molto rari gli effetti mondani che causino Chiamate di questa entità mentre nel caso di effetti magici un RANK di potere 3 è generato solamente dai più potenti incantesimi.
- ✧ **RANK di potere 4:** solo i più potenti effetti magici riescono a generare questo RANK di potere.
- ✧ **RANK di potere 5:** Le divinità ed altre creature con poteri paragonabili ad esse, riescono a generare un potere di tale entità. Di fronte ad una tale forza non è possibile opporre alcuna resistenza.

❖ N.B.: se si subisce due o più chiamate di potere contemporaneamente le si deve subire tutte. A patto che non siano palesemente incompatibili. In tal caso la chiamata di rank più alto neutralizza temporaneamente l'altra chiamata incompatibile. In caso di parità di rank la più recente è la sola ad avere effetto.

Tipi di Poteri e loro Resistenze (Resistenza e Disciplina)

Ogni chiamata di potere può essere di tipo *mentale* o *fisico*. Questo indica se il potere agisce sul corpo o sulla mente del personaggio che lo subisce ed inoltre permette di stabilire alla vittima di tale effetto, quale tipo di resistenze vi può opporre. Contro gli effetti di natura *mentale* bisogna sempre opporre la resistenza denominata *Disciplina* (che di base è sempre pari a 0). Contro gli effetti di natura *fisica* bisogna sempre opporre la resistenza denominata *Resistenza* (che di base è sempre pari a 0). Se il RANK di potere dell'effetto è pari o inferiore alla caratteristica di resistenza appropriata, si può dichiarare NO EFFECT, al contrario se il RANK di potere è superiore alla caratteristica di resistenza il potere avrà effetto sul bersaglio.

❖ N.B.: se in una Chiamata viene omessa la dicitura fisico/mentale, questa è SEMPRE da considerarsi di natura fisica.

Chiamate di Potere portate da un'Arma

Talvolta mediante l'uso di abilità o effetti si possono portare Chiamate di Potere con le Armi. In questo caso, non viene arrecato alcun danno a meno che la chiamata non sia preceduta da una dichiarazione di danno, in tale caso le Chiamate vanno considerate come se avvenissero consecutivamente. Un colpo STRIKE DOWN portato da un'Arma, ad esempio, scaglia semplicemente a terra senza fare alcun danno mentre un colpo DOUBLE STRIKE DOWN causa due danni alla locazione colpita e scaglia a terra.

Durata dei Poteri

Ogni chiamata di potere non originata da nature quali POISON, DISEASE o REPEAT permane sul bersaglio per 10 secondi per RANK di potere (ad esempio una chiamata con RANK di potere 3 durerà 30 secondi) tranne che particolari eccezioni riportate nella descrizione della chiamata stessa.

- ❖ N.B.: è comunque possibile imbattersi in chiamate la cui durata potrà essere superiore ai 10 secondi per RANK di Potere, in questi casi la durata verrà specificata nella chiamata stessa.
- ❖ N.B.: una chiamata sprovvista di RANK di potere verrà sempre considerata con un RANK di Potere pari a 1.

Lista delle Chiamate di Potere

- ✧ **BEFRIEND:** il bersaglio considera colui che effettua la chiamata come il suo migliore amico per tutta la durata dell'effetto. Di conseguenza la vittima:
 - ★ Non attaccherà, arrecherà danno o metterà volontariamente in pericolo il lanciatore.
 - ★ Difenderà il lanciatore da eventuali aggressioni. Se gli aggressori sono amici della vittima della Chiamata BEFRIEND, questi può provare a fermarli dissuadendoli a parole.
 - ★ Su esplicita richiesta del lanciatore potrà fornirgli informazioni riservate come “confidenze” a patto che queste non mettano in serio pericolo la propria persona.
 - ★ Su richiesta del lanciatore potrà fornire beni materiali intesi come “prestiti” coerentemente col roleplay della vittima.
 - ★ Non accompagnerà comunque il lanciatore in luoghi palesemente pericolosi.
 - ★ Se il lanciatore si dimostra chiaramente ostile nei confronti del bersaglio (lo attacca direttamente, gli lancia contro un sortilegio senza permesso, combatte per difendere chi attacca il bersaglio), il potere ha immediatamente termine.
- ✧ **BERSERK:** il bersaglio viene colto da una furia incontrollabile. Deve attaccare, in combattimento e al meglio delle sue possibilità, tutte le creature che riesce a vedere escluso il lanciatore. Attaccherà per prima la creatura più vicina e nel caso fosse impossibilitato a fare danni in combattimento (ad esempio perché sprovvisto di armi) la aggredirà verbalmente.
- ✧ **BLINDNESS:** il bersaglio viene accecato, come conseguenza il giocatore deve tenere gli occhi chiusi. Non può combattere o lanciare sortilegi (ad eccezione di quelli a contatto) e non può usare abilità che richiedano l'uso della vista (tutte tranne le resistenze passive). Il bersaglio non può correre ma può camminare e per farlo dovrà tenere lo sguardo rivolto verso il basso al fine di evitare ostacoli pericolosi, tuttavia deve ignorare IC ogni cosa vedrà.
- ✧ **DISMISS:** il bersaglio, se è una creatura legata all'Immaterium o animata dalle energie oscure (come Non Morti oppure Demoni del Caos), viene rimandata immediatamente nel proprio piano d'esistenza (in caso di nativi dell'Immaterium) o distrutta (in caso di creature animate dalle energie oscure) se il rank è pari o superiore alla sua resistenza a DISMISS, altrimenti tale essere subisce un danno per rank di questa chiamata.
- ✧ **DISPEL:** il bersaglio di questa chiamata è sempre un sortilegio, i cui effetti in corso vengono completamente annullati a patto che il rank della Chiamata DISPEL sia pari o superiore a quello del *Livello di lancio* del sortilegio stesso.
- ✧ **DOMINATION:** il bersaglio viene completamente assoggettato ai voleri del lanciatore. Il lanciatore può ordinare qualsiasi cosa al bersaglio (con un ordine di una lunghezza massima di 5 parole) compreso il suicidio. La vittima di tale potere eseguirà ogni ordine impartito al massimo delle proprie capacità, ma per il resto si considererà libera di agire.
- ✧ **FEAR:** il bersaglio è in preda al panico e deve scappare il più lontano possibile dalla vista del lanciatore, finché non troverà un ostacolo ove nascondersi completamente. Durante la fuga può soltanto urlare e parare i colpi che riceve. Una volta “al sicuro” dietro ad un riparo (un muro, una porta, etc) vi dovrà rimanere per il restante periodo di durata della Chiamata.
 - ★ *Speciale:* questa chiamata è sempre di tipo “Mentale”.
- ✧ **FUMBLE:** il bersaglio deve lasciar cadere dalle mani l'oggetto indicato. La caduta non può essere arrestata in alcun modo, ma gli oggetti possono essere ripresi dopo due secondi. Se sono legati al corpo, devono essere lasciati penzolare almeno due secondi, prima di riprenderli. È possibile, per oggetti delicati o preziosi, poggiarli delicatamente o prendere altre precauzioni per evitare che si rompano. Nota Bene: indipendentemente dal rank di potere di questa chiamata, la sua durata è sempre “istantanea” (ovvero dura il tempo necessario che l'oggetto tocchi il suolo). Se la chiamata è portata con un arma il colpo ha effetto anche se parato con un'altra arma, ma non con uno scudo.
- ✧ **CONFUSE:** il bersaglio non è in grado di agire normalmente. Può parare ma non attaccare, può camminare ma non correre, può gridare e farfugliare ma non parlare in modo

- articolato, non può lanciare sortilegi, bere pozioni, né usare poteri. Se di natura *fisica* il bersaglio è scosso da un malessere corporale che disturba la sua stabilità fisica, se di natura *mentale* il bersaglio è vittima di un maleficio che devasta il suo intelletto.
- ✘ **PAIN:** in termini di gioco funziona esattamente come la chiamata CONFUSE. Se di natura *fisica* il bersaglio è scosso da un lancinante dolore, se di natura *mentale* il bersaglio è vittima di un maleficio che traumatizza il suo sistema cerebrale.
 - ✘ **PARALYZE:** il bersaglio è paralizzato. Non può compiere alcun movimento, né emettere alcun suono. Se nella chiamata viene specificata una locazione (ad esempio “PARALYZE al braccio sinistro”), l’effetto di paralisi colpisce la sola locazione specificata.
 - ✘ **REPEL:** il bersaglio è spinto via da una forza invisibile. Per tutta la durata della chiamata il bersaglio deve allontanarsi più velocemente possibile dal lanciatore, quanto più possibile in linea retta. Durante il tragitto può solamente parare e se incontra un ostacolo solido (come un muro) deve rimanervi schiacciato contro fino al termine della chiamata. Questo effetto è sempre efficace, anche se parato da armi o scudi.
 - ★ *Speciale:* questa chiamata è sempre di tipo *fisico*.
 - ✘ **SLEEP:** il bersaglio cade immediatamente a terra, addormentato. Per i primi 10 secondi per RANK di Potere è inutile fare rumore o scuoterlo al fine di svegliarlo.
 - ✘ **STRIKE DOWN:** il bersaglio deve cadere a terra per un istante e toccare il suolo con schiena e spalle, rimane però libero di agire al meglio delle sue possibilità. In alternativa, può appoggiare un ginocchio ed entrambe le mani a terra e interpretare per 3 secondi il fatto di cadere e di rialzarsi a fatica. In questo stato non ci si può difendere parando (le mani devono infatti restare a terra per i 3 secondi indicati), né tanto meno attaccare. Questo effetto è sempre efficace, anche se parato da armi o scudi.
 - ★ *Speciale:* questa chiamata è sempre di tipo *fisico*.
 - ❖ N.B.: indipendentemente dal RANK di potere di questa chiamata, la sua durata è sempre “istantanea” (ovvero dura il tempo necessario che il personaggio impiega nel rialzarsi) oppure di 3 secondi.
 - ✘ **WEAKNESS:** il bersaglio diventa immediatamente debolissimo. La sua Forza e Destrezza diventano 0 per tutta la durata dell’effetto. Il bersaglio non può sopportare il peso di alcuna armatura (qualsiasi armatura indossata lo costringerà a terra immobile finché non sarà aiutato a togliersela, rimuovendola anche fuori dal gioco a meno che ciò non pregiudichi il costume del PG). Nel caso non indossasse alcuna armatura potrà muoversi solo strisciando molto lentamente. Per tutta la durata della chiamata non può usare abilità (eccetto quelle passive) e può parlare soltanto sottovoce e con grande fatica.

Chiamate Nature Speciali

Sono tutte quelle chiamate che servono per descriverne eventi particolari o meccaniche di gioco più complesse:

- ✘ **POISON:** indica che il danno è stato inflitto tramite un veleno, per curarlo è necessario utilizzare gli appositi sistemi che rimuovono i veleni (altrimenti i danni inflitti rimarranno sulla vittima). È possibile inoltre imbattersi anche in chiamate di potere di natura POISON, in questo caso l’effetto perdurerà sul bersaglio finché non verrà rimosso tramite gli appositi sistemi (ignorando così il consueto periodo di 10 secondi per RANK di Potere). Un veleno che causa una chiamata di potere, si considera di RANK pari al RANK di potere della chiamata generata (ad es. un veleno che causa CONFUSE 2 verrà considerato un veleno di secondo RANK), qual’ora invece causi soltanto una chiamata di danno, verrà considerato di RANK pari al Moltiplicatore di Danno. Un veleno che dichiara danno ZERO o FATAL è un veleno di quarto RANK. Un veleno che dichiara una chiamata MORTAL è un veleno di quinto RANK.
 - ❖ N.B.: un veleno “a contatto” o sparso su un arma deve infliggere ferite per avere effetto (ad esempio un personaggio che venisse colpito sull’armatura da un colpo POISON SLEEP è tenuto a dichiarare NO EFFECT). La natura di un’arma che venga avvelenata diventa POISON fino a che il veleno è efficace. Tutti i danni derivanti da Armi (il THROUGH delle armi da tiro ad esempio) o maestrie (il DOUBLE della

Maestria: Colpo Esperto ad esempio) devono precedere la chiamata POISON e non sono da considerarsi effetti derivanti dal veleno. Tutte le eventuali altre nature dell'arma vengono soppresse dalla natura POISON.

★ Speciale: una chiamata di potere provocata da un veleno è sempre di tipo fisico.

Danni derivanti dagli effetti duraturi di un Veleno, ovviamente ignorano il VP delle armature.

- ✧ **DISEASE:** indica che il danno è stato inflitto dall'effetto di una qualche malattia. In termini di gioco funziona esattamente come la chiamata POISON, ma per rimuoverla sono necessari gli appositi rimedi (ad esempio una pozione che rimuove i veleni non rimuoverà anche le malattie).
- ✧ **REPEAT:** indica che il danno è stato inflitto dall'effetto di una qualche maledizione. In termini di gioco funziona esattamente come la chiamata POISON, ma per rimuoverla sono necessari gli appositi rimedi.
- ✧ **MASS ... :** la chiamata che segue MASS ha effetto su tutte le persone che la sentono. Ad esempio, una scossa di terremoto è simulata tramite una chiamata MASS STRIKE DOWN. Tali Chiamate, normalmente di eccezionale potenza, affliggono tutte le creature nell'area, a prescindere dal fatto che possano vedere il lanciatore, che possano sentirlo IC o che, distratte OOC, non lo sentano mentre effettua la chiamata.
- ✧ **ALL LOCATION ...:** la chiamata che segue ALL LOCATION, solitamente un danno, ha effetto contemporaneamente su tutte le locazioni del bersaglio. Una chiamata ALL LOCATION CRUSH, ad esempio, causa un effetto CRUSH su tutte le locazioni di chi la subisce.
- ✧ **... IN QUEST'AREA :** la chiamata che precede IN QUEST'AREA ha effetto su tutte le creature nell'area delimitata dall'apertura delle braccia del lanciatore (normalmente di circa 90°, ma può variare a seconda del potere simulato), e ha effetto fino a 10 metri da lui.
- ✧ **... A XXX :** serve ad indicare i bersagli specifici della chiamata che la precede. Può anche specificare una locazione, una razza di personaggio particolare o altro a seconda delle esigenze. Può essere usata più volte nella stessa chiamata. (ad esempio "ZERO alla testa agli orchii").
- ✧ **... PER X SECONDI/MINUTI/ORE:** è utilizzata per specificare l'esatta durata della chiamata che la precede se diversa dalla durata standard (di norma 10 secondi per RANK di potere).
- ✧ **NO EFFECT:** questa chiamata significa che la chiamata appena dichiarata da un altro personaggio non ha avuto efficacia. Ad esempio uno zombie immune alle armi da botta, deve dichiarare NO EFFECT dopo ogni colpo BLUNT subito. Un personaggio che in risposta a una propria chiamata riceve NO EFFECT si accorge immediatamente IC che il suo attacco non ha avuto effetto. Più raramente, questa chiamata è utilizzata per indicare che un'azione appena effettuata dal lanciatore non ha avuto efficacia. Ad esempio un personaggio privo dell'abilità *Armi ad Una Mano*, può brandire una spada, ma ogni volta che colpisce è tenuto a dichiarare NO EFFECT.
- ✧ **REFLECT + X:** questa chiamata è utilizzata solo in risposta a un'altra chiamata. La chiamata precedente ha effetto normalmente, ma chi la subisce risponde a sua volta con una chiamata (spesso identica a quella subita) sull'attaccante. Dopo REFLECT è necessario quindi indicare la chiamata che è stata riflessa. E' possibile rispondere con una chiamata REFLECT ad una chiamata REFLECT subita.
- ✧ **REFRESH:** se non seguita da un numero, questa chiamata ricarica il personaggio bersaglio di tutti i VP, tutte le maestrie e tutte le abilità che possono essere usate solo un numero limitato di volte per combattimento. Dopo aver ricevuto questa chiamata è possibile riutilizzare queste abilità proprio come se fosse passato il normale termine di fine combattimento. Se invece è seguita da un numero, il bersaglio ricarica solo alcune caratteristiche pari al numero indicato, a proprio piacimento.

Gli effetti recuperabili sono divisi in queste categorie:

- ★ VP
- ★ Singola maestria offensiva (riguardante le armi)

- ★ Singola maestria difensiva (riguardante VP o armature o scudi)
- ★ Singola abilità ad uso
- ★ Resistenze (*Resistenza* o *Disciplina*)

Se la chiamata è anche seguita dalla *categoria* il bersaglio sceglie una maestria che possiede tra quelle di quel genere.

- ✧ **HEALING + [effetto rimosso/gravità ferita] + [Rank effetto / numero di PL]** : Questa chiamata viene dichiarata quando si cura una ferita o si rimuove l'effetto di una chiamata che affligge il personaggio. In caso di ferita sarà seguita dalla gravità della stessa e dal numero di PL che verranno curati sulla locazione toccata o indicata. Nel caso si stia curando una ferita normale si può omettere la dicitura *normale*. Un esempio può essere "HEALING Fatale 1" oppure "HEALING 2".

Se si sta rimuovendo l'effetto di una chiamata si deve dichiarare il tipo di effetto rimosso seguito dal rank, come ad esempio "HEALING PARALYZE 1".

Segnalazioni di gioco

- ✧ **Nascosto/Invisibile:** BRACCIO ALZATO E DITO INDICE ALZATO e l'altra mano appoggiata sul petto chiusa a pugno con un numero di dita aperte variabile da 1 a 5. Significa che il personaggio è nascosto ad un rank pari al numero di dita aperte nella mano appoggiata al petto, solo coloro provvisti dell'abilità quali *Percezione migliorata* di pari rank possono vederlo, gli altri sono obbligati a ignorarlo. Per conoscenza segnaliamo che i rank 4 e 5 sono raggiungibili solo con abilità magiche e rappresentano una sorta di invisibilità piuttosto che bravura nel mimetizzarsi.
- ✧ **Non presente:** BRACCIO ALZATO e DITO INDICE ALZATO. Una persona in tale stato è fuori gioco e quindi non deve essere considerata. Lo stato di non presenza potrebbe durare pochissimi istanti, come ad esempio un personaggio dotato di scalare che, alla fine del periodo di scalata, alza il dito (indicando quindi la non presenza) e si va a posizionare sul lato opposto della parete scalata.

Chiamate Arbitrali

Di seguito l'elenco delle chiamate usate esclusivamente dagli arbitri/organizzatori per indicare particolari situazioni (che potrebbero essere IC oppure OOC⁵). È possibile che qualche chiamata possa essere utilizzata, con parsimonia, anche dai giocatori.

- ✧ **TIME IN:** solo gli arbitri, i narratori o lo staff evento possono dichiarare questa chiamata. Significa che la sessione di gioco ha inizio o può riprendere e che l'interruzione è terminata.
- ✧ **TIME OUT:** solo lo staff evento può dichiarare questa chiamata. Il TIME OUT viene dato alla fine dell'orario di gioco, significa che la sessione è conclusa.
- ✧ **TIME FREEZE:** solo gli arbitri o i narratori possono usare questa chiamata. Sentendola, bisogna fermare ogni azione, e rimanere immobili fino a quando non si sente urlare TIME IN. In caso di interruzioni più lunghe, se esplicitamente indicato dagli arbitri, potrete rilassarvi e parlare, ma soltanto di argomenti esterni al gioco. Talvolta vi verrà chiesto di chiudere gli occhi e/o di tapparvi le orecchie onde evitare di vedere/sentire situazioni alle quali non dovete assistere. Le chiamate subite durante il TIME FREEZE avranno effetto non appena verrà ridato il TIME IN.
- ✧ **MAN DOWN:** chiunque può usare questa chiamata. Viene dichiarata quando un giocatore si fa male OOC. Tutti i soci devono fare attenzione a non recare danno al ferito e non devono ostacolare le operazioni di soccorso. Il gioco NON è interrotto e i giocatori non devono fermarsi. Solo i soci con competenze di primo soccorso o lo staff può intervenire sul soggetto.

⁵ OOC: Acronimo per Out Of Character, fuori dal personaggio. Si riferisce a tutto ciò che non appartiene alla realtà, fittizia, del personaggio.

- ✧ **DROP:** solo gli arbitri, i membri del CD o i narratori possono usare questa chiamata. Il personaggio indicato dall'arbitro, a cui è quindi rivolta la chiamata DROP, è temporaneamente rimosso dal gioco e deve subito raggiungerlo alzando il braccio con il dito indice alzato atto a simulare la non presenza. Se la chiamata è seguita da un lasso temporale, ad esempio "Out per 2 minuti", il bersaglio deve mantenersi OOC col segnare di non presenza e senza disturbare nessuno per 2 minuti. Solitamente è usata per punire scorrettezze come avviene in alcuni sport.
- ✧ **TAPPING:** chiunque può e deve all'occorrenza usare questa chiamata. È utilizzata per manifestare a un altro giocatore che sta colpendo troppo rapidamente. Questa chiamata vale per tutti i tipi di arma, comprese quelle piccole, come pugnali o mazze corte, ed implica il fatto che non si terrà conto di uno o più colpi perché vibrati troppo rapidamente.
Ciascun giocatore è autorizzato ad usare la chiamata TAPPING quando ritiene che l'avversario stia vibrando colpi che violano il paragrafo sul combattimento. L'attaccante in questo caso deve accettare il rilievo dell'altro Giocatore e regolarsi di conseguenza, evitando di recriminare, a meno di palesi abusi (ad insindacabile giudizio dell'arbitro). In ogni caso, la chiamata TAPPING non interrompe il combattimento.

Armi

Ogni oggetto, per poter essere utilizzato in combattimento deve aver superato il *Weapon Check*, cioè deve esser stato ritenuto idoneo agli standard di sicurezza di un GRV. Per maggiori informazioni controllare l'appendice "Guida ai Materiali" presente sul nostro sito, nella sezione *Regolamento*.

Con *armi da mischia* si intendono tutte le armi che possono essere usate in corpo a corpo (esistono varie categorie di armi da mischia nel nostro regolamento, tutte identificate dall'apposita abilità che ne consente l'utilizzo), con *armi da tiro* si intendono tutte le armi che utilizzano proiettili, con *armi da lancio* si intendono tutte quelle armi che possono essere scagliate contro l'avversario, infine con *armi da fuoco* si intendono tutte quelle armi, solamente rappresentative, che utilizzano i cartellini *Polvere da sparo*.

Le *armi da taglio* (spade, pugnali, spadoni.. e qualsiasi arma che colpisce con una lama) infliggono la natura SHARP, nessuna chiamata moltiplicativa e fanno un singolo danno (one). Solo particolari abilità o oggetti di gioco permettono di utilizzare chiamate differenti.

Le *armi da botta* (mazze, martelli... e qualsiasi cosa che colpisce con una superficie contundente) seguono le stesse regole delle *armi da taglio* con la differenza che dichiarano la natura BLUNT.

Un personaggio sprovvisto di abilità per usare un tipo di arma, dichiara NO EFFECT quando colpisce e non può usarla per parare colpi. Solo particolari abilità o oggetti di gioco permettono di utilizzare chiamate differenti.

Le *armi improvvisate*, rappresentano qualsiasi oggetto differente da un arma ma che sia imbottito a sufficienza o comunque ritenuto idoneo a combattere. Tali oggetti possono essere usate per dichiarare danno SUBDUE. Tali oggetti, se utilizzati per parare un colpo, si rompono (vanno considerate come se avessero subito una chiamata CRUSH), questo per simulare la loro natura inadatta al combattimento.

Riduzione del danno (RD)

È un valore compreso tra 1 e 3, il suo effetto è quello di ridurre del proprio valore ogni moltiplicatore di danno ricevuto. Quasi sempre sono applicate a delle nature, esempio riduzione del danno 1 su SHARP. Nel caso precedentemente descritto il soggetto riduce di 1 il moltiplicatore

di danno subito da armi da taglio, quindi se subisce un colpo di spada normale, il moltiplicatore scende a 0 e quindi non subisce alcun danno; se subisce un colpo di spada DOUBLE CRUSH, subisce un solo danno CRUSH etc.

Descrizione dei cartellini

Tutti i cartellini trovabili in gioco devono essere allegati alla relativa rappresentazione fisica. Un oggetto non allegato ad una rappresentazione fisica non può essere portato in gioco! Fanno eccezione solo gli oggetti creati dai master per quel live, e solo per esso (dato un cartellino, identifichiamo immediatamente il live di emissione quindi non provateci nemmeno a fare i furbi). Tutti i cartellini che rappresentano oggetti sono rubabili/cedibili/vendibili ecc.. questi sono soltanto quelli appartenenti ad una delle seguenti categorie.

Se un cartellino oggetto non è allegato alla sua rappresentazione già dal TIME IN non può essere portato in gioco per tutto il live e deve essere lasciato fuori dal gioco (ad esempio in macchina).

Di contro per punire eventuali lamer, ogni cartellino addosso ad un PG (anche se non allegato alla rappresentazione fisica) è rubabile ma non utilizzabile.

Per potersi appropriare di un oggetto con un cartellino allegato, rinvenuto in gioco occorre prelevare sia la rappresentazione fisica sia il cartellino stesso.

Se non si è certi che l'oggetto non appartiene a un PG ci si deve accordare con un arbitro od un narratore per la restituzione della rappresentazione fisica al legittimo proprietario.

- ✧ **CARTELLINI OGGETTO:** di colore lilla, sono allegati a tutti gli oggetti magici, con valore etc. Sul fronte presentano 5 campi: il più alto rappresenta il nome dell'oggetto, la seconda riga rappresenta la descrizione che ci permette di capire a quale rappresentazione vada allegato. Gli ultimi 3 campi in fondo servono unicamente ai possessori delle abilità: [Valutare](#), [Riconoscere falsi](#) e [Senso magico](#). Il retro del cartellino descrive tutti i poteri dell'oggetto, un trafiletto riguardo l'associazione e il codice oggetto. Codice oggetto: questo inizia sempre con una cifra composta da due lettere, questa rappresenta il narratore al quale si deve fare riferimento per qualsiasi dubbio legato all'oggetto. Ecco qui la legenda delle sigle: CB = Carlo Baronti, PC = Paolo Capecci, LT = Luca Tognarelli, SG = Simone Giusti, TT = Qualsiasi narratore. Se ciò che è scritto nel campo nome è in corsivo allora questo è anche inciso sull'oggetto.
- ✧ **POLVERE DA SPARO:** sono di colore giallo e molto più piccoli dei cartellini oggetto. Il loro format è univoco. Devono essere allegati ad un corno, un sacchetto di cuoio o ad un'altra adeguata rappresentazione fisica
- ✧ **REAGENTI (COMUNI):** sono verdi e molto piccoli. Se trovati sparsi per la location devono essere ignorati dai personaggi che non hanno l'abilità [Erboristeria](#). Se questi si trovano in un luogo differente dal loro luogo di raccolta (ad esempio: delle foglioline poste in una boccettina) possono essere prese/viste da chiunque. Chiunque maneggi un reagente (ne tocca fisicamente il cartellino, anche con armi, attrezzi ecc..) lo distrugge a meno che non abbia l'abilità [Erboristeria](#). Reagenti riposti in un luogo sicuro (ad esempio dentro un cofanetto) possono essere trasportati da chiunque, l'importante è che il contenitore non consenta il tocco del cartellino. Devono essere allegati o ad un sacchettino o ad un adeguata rappresentazione fisica.
- ✧ **REAGENTI (FRATTAGLIE) :** sono rossi e molto piccoli. Se trovati durante la perquisizione di PNG possono essere raccolti con l'abilità [Dissezionare](#). Se questi si trovano in un luogo differente dal loro luogo di raccolta (ad esempio: un cuore posto in un'anfora) possono essere prese/viste da chiunque. Chiunque maneggi un reagente (ne tocca fisicamente il cartellino, anche con armi, attrezzi ecc..) lo distrugge a meno che non abbia l'abilità [Dissezionare](#). Reagenti riposti in un luogo sicuro (ad esempio dentro un cofanetto) possono essere trasportati da chiunque, l'importante è che il contenitore non consenta il tocco del cartellino. Devono essere allegati o ad un sacchettino o ad un adeguata rappresentazione fisica.

- ✧ **POZIONI:** il loro colore è bianco ed il loro format unico. Devono essere allegati ad un ampolla. Presentano un campo: “etichetta” dove può esserci scritto qualcosa se vi è stata apposta un'etichetta. Un campo: “scadenza” la quale deve essere 6 mesi dopo la data di creazione (salvo diverse abilità). All'interno devono essere scritti gli effetti della pozione. Questo format è stampabile da chiunque e deve essere riempito totalmente dal personaggio che vuole creare il filtro, tuttavia per essere valido in gioco deve essere firmato da un membro dello staff (la firma viene posta all'interno di esso). La pozione deve essere chiusa in modo da non permettere di leggerne l'interno ma di poterlo fare forzando la chiusura (ad esempio spillandone i bordi). Chiunque decida di bere la pozione, deve forzare la chiusura (le graffette di solito) e leggerne l'interno, dopo di che il cartellino deve essere strappato a metà.
- ✧ **COMPONENTI PER RUNE:** il colore è blu, sono piccoli e sono considerati oggetti IC. Debbono essere allegati ad un'opportuna rappresentazione fisica (un sacchetto è sufficiente). Ogni cartellino ha un valore di 5 mr. Devono essere allegati o ad un sacchettino o ad un'adeguata rappresentazione fisica.
- ✧ **COMPONENTI PER FABBRO:** il colore è rosa, sono piccoli e sono considerati oggetti IC. Debbono essere allegati ad un'opportuna rappresentazione fisica (un sacchetto o un piccolo lingotto/pepita è sufficiente).

La creazione dei filtri alchemici

Nel mondo di Warhammer è possibile creare pozioni, unguenti e veleni mischiando componenti naturali quali erbe, minerali o organi interni provenienti dalle più svariate creature. Quest'arte non magica è ben lontana dalla vera e propria alchimia, una forma di potente stregoneria esercitata dai maghi della Sfera del Metallo, tuttavia, grazie ad essa, è possibile ottenere risultati fuori dall'ordinario.

Per creare un filtro alchemico (con questo termine comprenderemo l'insieme di tutti i preparati quali pozioni, unguenti, veleni ecc..) sarà necessario possedere i reagenti necessari.

Nell'area di gioco è sempre possibile reperire un certo quantitativo di reagenti.

Esistono decine e decine di reagenti diversi: erbe, funghi, polveri, minerali, organi, etc. Per fini esclusivamente “di regolamento” in ogni reagente sarà presente una o più dosi delle tre sostanze principali. Tali sostanze sono l'*Albedo* (che in genere è contenuto nelle erbe curative), il *Rubedo* (contenuto in sostanze come droghe naturali ed altri composti in grado di aumentare la resistenza al dolore) ed il *Nigredo* (contenuto per lo più nei reagenti tossici). Mescolando in varie combinazioni le tre sostanze principali, è possibile creare i Filtri Alchemici.

❖N.B.: è possibile trovare reagenti rari che contengono più di una sostanza principale.

Le combinazioni per creare i filtri alchemici di base sono descritte più in basso e sono conosciute con il nome di *ricette*, ognuna di queste ricette può essere appresa come un'abilità a se stante, con un proprio costo in P.ab.

Non tutte le Ricette possono essere acquistate nel Regolamento Base, a tutte quelle ricette che non sono riportate nella seguente lista, corrisponde un *filtro raro* che per poter essere appreso dal personaggio, deve essere scoperto tramite lo svolgimento di apposite trame.

Esistono infine ricette che hanno combinazioni di reagenti uguali a quelle di base, ma che differiscono nei risultati a causa del metodo di realizzazione (ad esempio i filtri rari riservati ai mezz'uomini), anche tali filtri alchemici sono considerati filtri rari.

Per procedere alla creazione di un filtro alchemico, una volta procuratosi i componenti, il personaggio impiegherà 7 minuti, per realizzare il filtro desiderato. All'inizio di questo lasso di tempo dovrà avvisare un arbitro od un narratore di ciò che sta facendo (da ricordarsi che l'azione della creazione di filtri deve essere accuratamente simulata con strumenti adatti come boccette, mortai ecc..) il quale, trascorso il tempo indicato sopra, si adopererà per ritirare i vari cartellini reagente e per consegnare l'apposito cartellino filtro alchemico correttamente compilato al personaggio.

In alternativa è possibile creare filtri alchemici tra un evento e l'altro, comunicando l'azione ad un membro dello staff e consegnandogli i reagenti consumati e il cartellino pozioni adeguatamente compilato.

La durata di un Filtro Alchemico è di 6 mesi dalla data di creazione, allo scadere di questo tempo, il Filtro perde le proprietà.

In segreteria e sul sito web, sono disponibili i format per il cartellino pozione. È cura del personaggio compilarlo (come in figura) in ogni suo campo prima di farselo firmare da un arbitro.

Gli effetti prodotti da più dosi del medesimo filtro non sono cumulabili.

Anche se alcuni reagenti rari possono contenere più di una dose di una delle 3 sostanze, non è mai possibile conservarne parte del potere. Ad esempio una pianta che dà 2 dosi di Albedo non può essere utilizzata a metà consumando una dose per una pozione e serbandone da parte la dose restante, oppure utilizzandone una dose per una pozione ed una dose per un'altra.

Elenco ricette

Filtri Alchemici di Rank 0

Posseduti da tutti i personaggi con abilità Speciale. Richiedono 1 reagente.

R1 – Distillato rosso: 0 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo

Effetto: Versando il contenuto della pozione su qualcosa, si può dichiarare la chiamata FIRE. Questo preparato può essere usato per accendere rapidamente un fuoco. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon Check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetti collaterali: I fumi della combustione di questo preparato sono tossici. Inalarli spesso causa bruciore alla gola e una leggera tosse.

R1 – Distillato nero: 0 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Nigredo

Effetto: Versando il contenuto della pozione su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento aumenta di 2 minuti (es. se arrivato a 2 minuti, si considera che abbia già contato 4 minuti). Non ha alcun effetto se somministrato ad un personaggio che abbia già subito un aumento del coma per qualsiasi motivo.

Effetti collaterali: Anche qual'ora si venga salvati dall'effetto di questo preparato, esserne venuti in contatto indolenzisce le membra per un po', dando una leggera sensazione di affaticamento.

R1 – Distillato bianco: 0 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo

Effetto: Versando il contenuto della pozione su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento diminuisce di 2 minuti (ad esempio se arrivato a 3 minuti, si considera che abbia contato soltanto 1 minuto).

Effetti collaterali: Il battito cardiaco rallenta in frequenza

Filtri Alchemici di Rank 1

Richiedono 2 Reagenti e l'abilità Speciale.

R1 – Unguento di guarigione I: 10 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Unguento

Reagenti: Albedo + Albedo

Effetto: Spalmando l'unguento su una locazione ferita, si può dichiarare al bersaglio una chiamata HEALING 1. Alternativamente può essere utilizzato su una locazione che abbia subito una ferita *aggravata*, ma in questo caso la locazione diventa solamente più facile da curare (ovvero da *aggravata* declassa a *normale*).

Effetti collaterali: L'uso di questo unguento, rigenera la pelle e i tessuti molto rapidamente e favorisce la cicatrizzazione, ma il suo effetto anestetico, intorpidisce la locazione dove viene spalmato per qualche minuto.

R1 – Cuore di fiamma: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione, si ottiene la possibilità di utilizzare su se stessi la chiamata REFRESH VP.

Effetto collaterale: ottenuta per la prima volta dal distillato della Radice di Mandragora, questa potente droga, potenzia i riflessi di chi la ingerisce ma a costo di un calo drastico dell'autocontrollo. Il soggetto che la ingerisce per i primi minuti dall'assunzione si sente nel pieno delle sue forze e carico d'energia, ma dopo qualche minuto ha sbalzi di depressione e una leggera nausea. Dà dipendenza.

R1 – Decotto I: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING DISEASE 1.

Effetto collaterale: Il sapore di questo preparato è orribile, e causa nausea e conati di vomito dopo la sua ingestione. Occasionalmente il personaggio che lo ingerisce può sperimentare una debole febbre.

R1 – Antidoto I: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING POISON 1.

Effetto collaterale: Il sapore di questo preparato è pungente a causa dei componenti che vengono usati per prepararlo. Chi lo ingerisce proverà una profonda sensazione di debolezza che andrà svanendo lentamente col passare dei minuti.

R1 – Pozione del Fanatico: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Nigredo

Effetto: Bevendola si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH 1 "maestria offensiva" su se stessi.

Effetto collaterale: ottenuta spesso dai funghi allucinogeni conosciuti come "cappello matto" e molto popolare tra le tribù di Goblin che infestano le Montagne ai Confini del Mondo, questo preparato rende leggermente storditi, spingendo il soggetto a comportamenti al limite dell'incoscienza. Il soggetto infatti si sente in forma strepitosa indulgendo alle volte in atti fuori dalle sue normali capacità.

R1 – Pozione di Finta Morte: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Nigredo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione, si può simulare la propria morte fino massimo al TIME OUT della giornata di gioco in cui si utilizza il Filtro Alchemico. Ad un controllo con le abilità *Arti Ceriche* o *Medico da campo* il personaggio risulta a tutti gli

effetti morto. In alternativa, se il preparato viene fatto ingerire a un personaggio che sta contando il sanguinamento gli sconta 4 minuti di conteggio ovvero: se il personaggio stava contando da 5 minuti, scenderà al 1° minuto e avrà altri nove minuti prima di morire. Non si può andare in negativo col conteggio.

Effetto collaterale: al risveglio, dopo l'utilizzo di questo preparato, le funzioni motorie potrebbero non riprendersi tutte contemporaneamente. Il personaggio sperimenterà difficoltà nel camminare e nel coordinare i movimenti del corpo, il battito cardiaco del personaggio sarà estremamente basso.

Filtri Alchemici di Rank II

Richiedono 3 Reagenti.

R2 – Unguento di Guarigione II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Unguento di Guarigione I

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Albedo

Effetto: Spalmando l'unguento su una locazione ferita, si ricevono gli effetti di una chiamata HEALING 2 . In alternativa può essere utilizzata su una locazione che abbia subito una ferita Fatale o Aggravata per trasformarla in una ferita Normale.

Effetto collaterale: similmente al preparato più blando, questo composto causa un debole effetto anestetico nel corpo, in questa versione tuttavia, la sensazione di stordimento è complessiva ed è accompagnata da un formicolio diffuso in tutte le membra.

R2 – Veleno Nero: 15 p.ab

Veicolo: Ferita

Aspetto: Unguento

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Nigredo

Effetto: Spalmando questo unguento su un'Arma, con il prossimo attacco, si può effettuare una singola chiamata POISON DOUBLE.

Effetti collaterali: Scoperto per la prima volta nell'oceano orientale, estraendo alcune sostanze velenose dai draghi marini, anche una volta rimossa l'intossicazione dovuta a questo veleno, la vittima sperimenterà problemi alla vista e un sapore amaro in bocca per tutta la giornata.

R2 – Decotto II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Decotto I

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING DISEASE 2.

Effetto collaterale: questo preparato causa una quasi istantanea serie di spasmi muscolari in chi lo ingerisce, seguita alle volte da forti conati di vomito e convulsioni che tuttavia passano nel giro di pochi minuti.

R2 – Antidoto II: 15 p.ab

Richiede: R1 – Antidoto I

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Albedo + Albedo + Nigredo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce una chiamata HEALING POISON 2.

Effetto collaterale: l'ingestione di questo preparato è paragonabile a quella di un alcolico dalla gradazione molto molto elevata. Causa bruciori all'esofago e allo stomaco per pochi minuti.

R2 – Ombra Rossa: 15 p.ab

Veicolo: Inalato

Aspetto: Polvere dal colore rossastro

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Rubedo

Effetto: Inalando una dose di questo preparato, si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH su se stessi, tale chiamata ha effetto solo sull'abilità "Resistenza" e su ogni suo uso supplementare.

Effetti collaterali: Questo preparato è una droga piuttosto diffusa nel Vecchio Mondo. A propria discrezione, il personaggio può giocare lo sviluppo di una dipendenza dall'assunzione di questo filtro alchemico. Spesso tale preparato viene diluito per ricavarne più dosi ed infatti più è chiaro il colore della polvere e più è diluita. I migliori alchimisti sono in grado di diluirla molto lasciando inalterato il suo colore rosso acceso.

R2 – Acido Semplice: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Nigredo

Effetto: Versata su un qualcosa dichiara ACID CRUSH e subito dopo la chiamata PAIN Fisico 1. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetto collaterale: per quanto facilmente reperibile, l'acido è molto potente e causa irritazione alla pelle e forte prurito a chi mesce la pozione. Questi effetti svaniscono dopo abbondanti risciacqui con acqua pura. I fumi dell'acido causano intensa lacrimazione.

R2 – Acqua di Morr: 15 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Pozione

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Rubedo

Effetto: Ingerendo il contenuto di questa pozione si subisce l'effetto della chiamata POISON SLEEP 2.

Effetti collaterali: l'effetto di questo preparato è talmente potente che per i giorni successivi all'intossicazione, il sonno del personaggio sarà leggero e agitato, inoltre subito dopo il termine dell'effetto, si avvertono difficoltà a respirare per almeno una decina di minuti.

R2 – Fuoco Alchemico: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Pozione

Reagenti: Rubedo + Nigredo + Albedo

Effetto: Versata su qualcosa dichiara FIRE TRIPLE. Se la boccetta è realizzata con materiale che superi il Weapon Check può essere lanciata a distanza su qualcuno.

Effetto collaterale: I fumi di questo tipo di combustibile, sono molto densi e causano copiosa lacrimazione e tosse, oltre che irritazione alle vie respiratorie sia del soggetto che subisce l'esplosione dell'combustibile, sia a chi lo mesce.

R2 – Il Favore di Greta: 15 p.ab

Veicolo: Inalato

Aspetto: Polvere

Reagenti: Rubedo + Rubedo + Albedo

Effetto: Inalando una dose di questo preparato, si ottiene la possibilità di utilizzare la chiamata REFRESH su se stessi, tale chiamata ha effetto solo sull'abilità **Disciplina** e su ogni suo uso supplementare.

Effetto collaterale: Questo preparato causa acute fitte di dolore alle meningi per i primi secondi dall'inalazione, dopodiché rende il soggetto meno insicuro di se e più concentrato. Dopo qualche minuto dall'assunzione si possono avvertire attacchi di ansia e paranoia. Può dare dipendenza a discrezione del personaggio.

R2– Ali di Corvo: 15 p.ab

Veicolo: Contatto

Aspetto: Unguento

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Albedo

Effetto: Spargendo questo unguento su un personaggio in coma, il suo conteggio di sanguinamento aumenta di 5 minuti: se ad esempio stava contando da 1 minuto balzerà al sesto e gliene resteranno solo 4 prima di morire. Non ha alcun effetto se somministrato ad un personaggio che abbia già subito un aumento del coma per qualsiasi motivo.

Effetto collaterale: conosciuta anche come "Ammazzacuore", questo preparato tende a corrompere la pelle nei punti in cui viene applicato, causando leggere ulcere e fastidiose piaghe suppuranti, che possono tuttavia essere lenite con balsami e altri preparati facilmente reperibili da un erborista. La capacità di coagulazione del soggetto diminuisce drasticamente.

Abilità base

Queste sono divise per categorie [combattimento, maestrie, generiche] per comodità di lettura. Tutte queste abilità sono acquistabili da personaggi di qualunque razza.

Abilità di Combattimento

È necessario leggere anche la Guida al controllo materiali per i dettagli sulle armi e le armature.

Armi in asta: 5 p.ab

Richiede **Armi a due Mani**. Il personaggio è in grado di utilizzare le armi in asta di una lunghezza compresa fra i 140 cm e i 254 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria, devono essere impugnate con entrambe le mani. Le armi in asta che sono state imbottite adeguatamente ed hanno ricevuto l'esplicita autorizzazione dal Weapon Check possono colpire di punta ma con lentezza.

Armi a due mani: 20 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 111 cm e i 183 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria, devono essere impugnate con entrambe le mani.

Armi ad una mano: 10 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 46 cm e i 110 cm.

Armi corte: 5 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza massima di 45 cm. Con le armi corte non è possibile parare le armi a due mani o in asta, se ciò avviene, il danno è da considerarsi subito sul braccio che impugna l'arma.

Armi da lancio: 10 p.ab

Il personaggio è in grado di lanciare piccole armi da taglio o da botta di una lunghezza massima di 15cm. Queste armi devono superare il "Weapon Check" relativo alle armi da lancio.

Armi da tiro: 20 p.ab

Il personaggio potrà usare archi e balestre che siano state costruite secondo le apposite norme di sicurezza. Ogni freccia-quadrello lanciato che va a segno dichiara danno THROUGH.

Costituzione I-II: 40-50 p.ab

Richiede **Resistenza I-II**. Per ogni volta che viene presa questa abilità aumenta di 1 il numero di PL in ogni locazione.

Destrezza II-III: 15-20 p.ab

Acquistando **Destrezza II** sarà possibile divincolarsi da uno o più personaggi che ci stiano trattenendo e il cui punteggio di forza non sia superiore a 2, analogamente acquistando **Destrezza III** sarà possibile divincolarsi da uno o più personaggi che ci stiano trattenendo e il cui punteggio di Forza non sia superiore a 3, e così via. Ogni personaggio possiede di base un punteggio di **Destrezza I**, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per divincolarsi è necessario simulare il gesto per 3 secondi.

Come uso alternativo è possibile legare un personaggio dichiarando il proprio rank in quest'abilità e la vittima può liberarsi solo se possiede un punteggio di destrezza superiore e

simulando il gesto per 30 secondi. Utilizzare delle manette aumenta di 1 rank l'efficacia con cui si lega il bersaglio.

Disciplina I-II: 30-40 p.ab

Richiede: il rank precedente di **Disciplina**. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata mentale di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Disciplina [Secondo Uso] I-II: 40-50 p.ab

Richiede: **Disciplina I** o **Disciplina II** per il secondo rank. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Mentale di RANK pari o inferiore al RANK posseduto in quest'abilità.

Doppia Arma: 20 p.ab

Il personaggio è in grado di utilizzare contemporaneamente due armi a una mano, comprese le armi da fuoco di questa categoria; inoltre se utilizzata insieme all'abilità **Scudi** garantisce la possibilità di indossare efficacemente due brocchieri.

Duro a Morire: 10 p.ab

Il tempo di sanguinamento del personaggio sale a 15 minuti.

Forza II-III: 15-20 p.ab a "step"

Questa abilità garantisce la forza di due o tre persone (a seconda del grado acquistato).

Oltre che ad aumentare le possibilità di trattenere qualcuno, si diventa capaci di rompere oggetti sempre più resistenti (vedi paragrafo precedente) o di trasportare oggetti più pesanti.

Ogni personaggio possiede di base un punteggio di **Forza I**, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per trattenere un personaggio è necessario dichiarare il proprio livello di forza posseduto e appoggiare entrambe le mani libere sulle sue spalle.

E' possibile trattenere un avversario con una sola mano libera solo dichiarando 2 livelli di forza inferiori rispetto al proprio. Per combattere con una mano e trattenere un bersaglio con l'altra è necessario dichiarare tre livelli di Forza inferiori rispetto a quello posseduto. Ancora una volta invitiamo i soci a prestare attenzione alla sicurezza.

Servente: 5 p.ab

Il personaggio può prestarsi come membro dell'equipaggio di una qualsiasi macchina da guerra. Le caratteristiche peculiari di ogni macchina da guerra verranno riportate sul suo cartellino.

Scudi: 15 p.ab

Con questa abilità sarà possibile usare scudi della grandezza massima di 50x50 cm, impegnando la mano adoperata per trasportarli. In alternativa sarà possibile servirsi di un brocciare delle dimensioni massime di 30x30 cm, che verrà fissato sull'avambraccio rendendo libera la mano.

Scudi Pavesi: 15 p.ab

Richiede **Scudi**. Estende l'abilità **Scudi** permettendo di utilizzare scudi d'una grandezza massima pari a $\frac{3}{4}$ del suo portatore.

Armature: 0 p.ab

Nel nostro regolamento, per utilizzare armature, non è necessario acquisire alcuna abilità ma, molto semplicemente, l'armatura che si indossa si considera utilizzata (senza quindi spendere p.ab). Le armature si dividono in tre categorie, descritte come segue:

✧ **Armature Leggere:** sono le armature meno resistenti e donano 1 VP su ogni locazioni in cui queste sono applicate

✧ **Armature Medie:** donano 2 VP su ogni locazione in cui queste sono applicate

✧ **Armature Pesanti:** donano 3 VP su ogni locazione in cui queste sono applicate

Per maggiori dettagli consultate la Guida al controllo materiali presente sul sito web.

Abilità di combattimento: Maestrie

Non è mai possibile utilizzare contemporaneamente due o più Maestrie, a meno che non sia espressamente specificato.

Quando si utilizza una maestria si dovrebbe cercare di dare dei colpi il più scenici possibili (a seconda del roleplay).

ARMATURE

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata, ove non diversamente specificato, solo indossando un'armatura media o pesante.

Una maestria nell'armatura può essere applicata solo per resistere a un colpo in una locazione coperta dall'armatura stessa e solo su una locazione dove il colpo impatta effettivamente.

Se si vuole utilizzare una maestria nell'armatura è necessario utilizzare la chiamata MAESTRIA al momento in cui si riceve il colpo. Questo per chiarezza nei confronti dell'arbitro e degli altri giocatori.

Maestria: Armatura Impenetrabile I-II: 20-30 p.ab

Una volta a combattimento per rank posseduto, il personaggio, può ridurre un colpo THROUGH ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché 1 PL.

Maestria: Armatura Massiccia I-II: 20-30 p.ab

Una volta a combattimento per RANK posseduto, il personaggio può ridurre un colpo CRUSH ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché distruggere tutti i VP.

Maestria: Armatura Temprata I-II: 15-30 p.ab

Una volta a combattimento per rank posseduto, il personaggio può ridurre un colpo DOUBLE ONE ricevuto, il quale andrà a sottrarre 1 VP nella locazione colpita (se ne ha ancora) anziché togliere 2 VP. Se invece il personaggio riceve un colpo TRIPLE ONE andrà a perdere solo 2vp(se ne ha ancora).

ARMI AD UNA MANO

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata mediante l'abilità un'arma a una mano, anche indossando scudi e/o utilizzando l'abilità [Doppia arma](#).

Maestria: Colpo Esperto I-II: 20-40 p.ab

Richiede: [Destrezza II](#) o [Forza II](#) e [Armi ad una mano](#) e [Destrezza III](#) o [Forza III](#) per il secondo rank. Con questa abilità è possibile dichiarare DOUBLE con qualsiasi arma ad una mano, una volta per combattimento per rank di abilità posseduto.

CAPPA E SPADA

Per essere utilizzabile con queste maestrie, un mantello, deve avvolgere il braccio non armato.

Questa categoria di Maestrie non può essere utilizzata indossando scudi e/o utilizzando l'abilità [Doppia arma](#).

Le Maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate solo se NON SI INDOSSA un'Armatura Media o Pesante.

Maestria: Disarmare I-II: 15-30 p.ab

Richiede: [Destrezza II](#) ed [Armi ad una mano](#) e [Destrezza III](#) per il secondo rank. Il personaggio può dichiarare FUMBLE a rank pari al rank di abilità posseduto in questa maestria, con qualsiasi arma ad una mano, per una volta a combattimento. Per usare efficacemente questa maestria è necessario colpire l'avversario al braccio che impugna l'arma che si intende far cadere o direttamente sull'arma che si intende far cadere. Per poter utilizzare questa abilità efficacemente la seconda mano deve essere libera e non impegnata a trasportare o impugnare altri oggetti, ad eccezione di un mantello.

Maestria: Disarmare [Secondo Uso] I-II: 30-45 p.ab

Richiede: **Destrezza II** e **Maestria: Disarmare I** e **Maestria: Disarmare II**. Il personaggio può utilizzare l'abilità **Maestria: Disarmare** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

DOPPIA ARMA

Per utilizzare le maestrie presenti in questo paragrafo è necessario impugnare due armi ad una mano contemporaneamente nelle quali si ha la competenza.

Maestria: Colpo Frastornante I-II: 25-45 p.ab

Richiede: **Forza II** o **Destrezza II** e **Doppia arma** e **Forza III** o **Destrezza III** per il secondo rank. Con questa abilità è possibile dichiarare CONFUSE o PAIN Fisico pari al RANK acquisito della Maestria con qualsiasi Arma ad Una Mano, per una volta per combattimento. Per utilizzare efficacemente questa Maestria è necessario colpire una locazione dell'avversario con entrambe le Armi impugunate. Nel caso si colpiscano con un'Arma da Taglio si può dichiarare PAIN, mentre nel caso si colpiscano con un' Arma da Botta si può dichiarare CONFUSE .

Maestria: Colpo Frastornante [Secondo Uso] I-II: 40-60 p.ab

Richiede: **Maestria: Colpo Frastornante I**, **Maestria: Colpo Frastornante II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Colpo Frastornante** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMA E SCUDO

Questa categoria di maestrie può essere utilizzata solo impiegando correttamente uno scudo mediante l'apposita abilità. Lo scudo deve essere impugnato e garantire efficacemente protezione. Nel caso si stiano usando due scudi con l'ausilio dell'abilità **Doppia arma**, le maestrie possono essere applicate a uno dei due scudi indifferentemente, ma non a entrambi contemporaneamente. Se si vuole utilizzare una maestria nello Scudo è necessario utilizzare la chiamata MAESTRIA al momento in cui si riceve il colpo. Questo per chiarezza nei confronti dell'arbitro e degli altri giocatori.

Maestria: Scudo Indistruttibile I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Scudi** e **Forza II**. Il personaggio con questa abilità può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata CRUSH diretta sullo scudo e proveniente da un'arma, una volta a combattimento per ogni rank di questa abilità posseduto.

Maestria: Scudo Impenetrabile I-II: 15-25 p.ab

Richiede: **Scudi**. Il personaggio con questa abilità può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata THROUGH diretta sullo Scudo e proveniente da un'arma, una volta a combattimento per ogni rank di questa abilità posseduto.

Maestria: Scudo Invalicabile I-II: 10-20 p.ab

Richiede: **Scudi**. Il personaggio, con questa abilità è in grado, se impugna uno Scudo e viene colpito da un effetto di danno a distanza NON proveniente da un'arma, di applicare una RD 1 contro tale effetto a patto che il danno sia ONE. Tale RD può essere utilizzata un numero di volte a combattimento pari al rank acquistato in questa maestria.

ARMI A DUE MANI E ARMI IN ASTA

Maestria: Grande Arma: 40 p.ab

Richiede: **Forza III** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta**. Con questa abilità è possibile dichiarare sempre DOUBLE utilizzando un'arma a due mani o un'arma in asta. Quando si usa questa Maestria è necessario portare particolare cura al roleplay, recitando molto accuratamente la pesantezza dell'arma e il caricamento del colpo. Indicativamente si può sferrare un colpo ogni 2 - 3 secondi.

Maestria: Sbilanciare I-II: 15-30 p.ab

Richiede: **Forza II** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta** e **Forza III** per il secondo rank. Il personaggio può, una volta a combattimento, dichiarare STRIKE DOWN del rank della maestria posseduto, utilizzando un'arma a due mani o un'arma in asta.

Maestria: Sbilanciare [Secondo Uso] I-II: 30-45 p.ab

Richiede: **Maestria: Sbilanciare I**, **Maestria: Sbilanciare II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Sbilanciare** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Maestria: Prodezza nelle Grandi Armi: 20 p.ab

Richiede: **Forza II** ed **Armi a due mani** o **Armi in asta**. Permette di poter dichiarare il danno di un'arma a due mani o un'arma in asta anche impugnandola con una mano sola. L'altra mano non può essere usata per combattere e non può impugnare armi o Scudi.

★ *Speciale:* se si sta brandendo un'arma in asta e si possiedono anche le abilità **Doppia arma e Scudi**, è possibile impugnare efficacemente uno scudo.

ARMI A DUE MANI

Maestria: Colpo Frantumante I-II: 20-30p.ab

Richiede: **Forza III** e **Armi a due mani**. Utilizzando questa abilità, è possibile portare un danno CRUSH con un'arma a due mani. Questa maestria può essere usata una volta a combattimento per ogni rank acquistato.

ARMI IN ASTA

Maestria: Colpo di Punta I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Forza III** e **Armi in asta**. Utilizzando questa abilità, è possibile portare un danno THROUGH con un'arma in asta. Questa maestria può essere usata una volta a combattimento per ogni RANK acquistato.

ARMI CORTE E ARMI DA LANCIO

Le maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate solo se NON SI INDOSSA un'armatura media o pesante.

Le maestrie appartenenti a questa categoria hanno effetto solo se si colpisce la schiena o la nuca dell'avversario. Tali locazioni NON POSSONO ESSERE COLPITE se ci si trova di fronte all'avversario.

Le maestrie appartenenti a questa categoria possono essere utilizzate indifferentemente mediante armi corte o armi da lancio. Valgono tutte le precedenti limitazioni.

Maestria: Colpo Furtivo I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Destrezza II** ed **Armi corte** o **Armi da lancio** e **Destrezza III** per il secondo rank. Se il personaggio impugna un'arma corta o un'arma da lancio, può dichiarare THROUGH una volta a combattimento per rank posseduto in quest'abilità rispettando le limitazioni descritte in questa categoria di maestrie.

Maestria: Colpo Stordente I-II: 10-20 p.ab

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Maestria: Stordire** e **Destrezza III** o **Forza III** per il secondo rank. Se il personaggio impugna un'arma corta o un'arma da lancio, può dichiarare DOUBLE SUBDUE una volta a combattimento per rank posseduto in quest'abilità rispettando le limitazioni descritte in questa categoria di maestrie.

Maestria: Colpo Sfibrante I-II: 20-40 p.ab

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Destrezza III** o **Forza III** per il secondo rank. Se il personaggio impugna un'arma corta o un'arma da lancio, può dichiarare WEAKNESS Fisico del rank acquisito nella maestria rispettando le limitazioni descritte in questa categoria di Maestrie.

Maestria: Colpo Sfibrante [Secondo Uso] I-II: 40-60 p.ab

Richiede: **Maestria: Colpo Sfibrante I** o **Maestria: Colpo Sfibrante II**. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Colpo Sfibrante** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMI DA TIRO

Maestria: Colpo di Precisione I-II: 20-40 p.ab

Richiede: **Destrezza II** e **Armi da tiro** e **Destrezza III** per il secondo rank. Con questa abilità è possibile dichiarare DOUBLE THROUGH con qualsiasi arma da tiro una volta per combattimento per ogni rank posseduto in quest'abilità.

Maestria: Freccia Infuocata I-II: 15-25 p.ab

Richiede: **Armi da tiro**. Avvolgendo la punta di una freccia con un lembo di stoffa bianco (largo almeno 4cm), si ottiene la possibilità di scagliare una *freccia incendiaria*. Dal momento che si lega la benda, la freccia può essere usata solo per attivare questa maestria a meno che la benda non venga rimossa. Tali frecce dichiarano la natura FIRE, tuttavia devono essere "accese" simulando l'azione per 20 secondi (se si possiede l'abilità **Sopravvivenza** tale tempo è dimezzato). Una freccia accesa rimane in grado di infliggere la natura FIRE fino a fine combattimento. Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la si può utilizzare in contemporanea alle altre maestrie relative alle armi da tiro.

Maestria: Freccia Uncinata I-II: 20-40

Richiede: **Armi da tiro** e **Destrezza II**, **Destrezza III**. Con questa abilità è possibile dichiarare THROUGH PAIN Fisico pari al rank acquisito nella maestria con qualsiasi arma da tiro, per una volta per combattimento. Si può dichiarare PAIN in sostituzione della chiamata PAIN specificando comunque il rank di effetto.

Maestria: Freccia Uncinata [Secondo Uso] I-II: 40-60

Richiede: **Maestria: Freccia uncinata I** e **Maestria: Freccia uncinata II** per il secondo rank. Il personaggio utilizza l'abilità **Maestria: Freccia Uncinata** una volta in più a combattimento. La chiamata prodotta col secondo utilizzo deve essere di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

ARMI DA FUOCO

Maestria: Sparo mirato: 30 p.ab

Richiede: **Armi da fuoco**. Quando il personaggio spara con un'arma da fuoco, può scegliere la locazione da colpire esplicitandola nella chiamata, ad esempio: "DOUBLE STRIKE DOWN al braccio sinistro!". Per usare questa maestria è necessario mirare al bersaglio per almeno 4 secondi continuativi.

Maestria: Ricarica Rapida I-II: 10-20 p.ab

Richiede: **Armi da fuoco**. Per ogni rank acquistato in questa maestria, il tempo di ricarica delle armi da fuoco di cui si possiede l'abilità, si riduce di 10 secondi.

Maestria: Tiratore Scelto I-II: 30-40 p.ab

Richiede: **Archibugiere**. Permette di dichiarare TRIPLE STRIKE DOWN 2 quando si spara con un archibugio. Questa Maestria può essere utilizzata per un numero di volte a combattimento pari al RANK acquistato.

Maestria: Penetrazione I-II: 20-40 p.ab

Richiede **Armi da fuoco** e **Maestria: Sparo mirato**. Permette di dichiarare THROUGH quando si spara con un'arma da fuoco. Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la chiamata prodotta

sarà DOUBLE THROUGH. Quando si utilizza questa maestria non è possibile utilizzare l'effetto STRIKE DOWN di tutte le normali armi da fuoco.

Maestria: Sparo Disarmante: 20 p.ab

Richiede **Destrezza II** e **Maestria: Sparo Mirato**. Quando si utilizza la **Maestria: Sparo Mirato** e si colpisce la locazione *braccio destro* o *braccio sinistro*, è possibile sostituire la chiamata STRIKE DOWN con la chiamata FUMBLE.

Come ulteriore uso narrativo di questa maestria, il personaggio possiede una grande mira ed è in grado di colpire oggetti molto piccoli (ad esempio può tagliare corde con un colpo, bucare una moneta in volo, e altre simili prodezze).

SPECIALE

Maestria: Parata Fulminea I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Destrezza II** o **Forza II** e **Forza III** o **Destrezza III** per il secondo rank. Il PG ottiene, per una volta a combattimento, 1 VP o 2 VP alocazionali a seconda del rank posseduto in questa abilità. Questi VP si esauriscono non appena vengono utilizzati per assorbire un colpo su una qualsiasi locazione. E' necessario dichiarare SCHIVARE ad alta voce nel momento che si riceve il colpo su cui si vuole utilizzare l'abilità. Tali VP possono anche essere usati separatamente.

Per poter utilizzare quest'abilità si deve necessariamente soddisfare uno dei seguenti prerequisiti:

- ✧ indossare un'armatura media o pesante (narrativamente il personaggio sa incassare meglio i colpi).
- ✧ tenere in una mano una spada e nell'altra un mantello, anche arrotolato al braccio libero (narrativamente il PG para i colpi con la cappa)
- ✧ impugnare due Armi ad una mano o una spada ed un pugnale (narrativamente il PG è esperto nella parata)

Maestria: Stordire: 5 p.ab

Il personaggio può portare colpi SUDBDUE con qualsiasi arma da mischia nel quale abbia la competenza. Tali colpi devono essere adeguatamente recitati e portati con una frequenza massima di 1 ogni due secondi.

Maestria: Attutire il Colpo I-II: 20-30 p.ab

Richiede **Forza II** o **Destrezza II**. Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad un colpo CRUSH subito su un arma che impugna. Questa maestria si può usare un numero di volte a combattimento pari al rank posseduto in quest'abilità e si può utilizzare solo impugnando armi nelle quali si ha la competenza.

Abilità generiche base

Alfiere: 30 p.ab

Richiede: **Disciplina I**. Una volta a combattimento il personaggio può dichiarare MASS HEALING FEAR nel raggio di 3 metri. Il rank della chiamata è pari al proprio livello nell'abilità **Disciplina**. Per utilizzare quest'abilità è necessario impugnare con entrambe le mani uno standardo IC la cui estetica deve essere approvata dal CD.

Arti cerusiche I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Medico da campo**. Il medico può curare personaggi con l'arte cerusica e per farlo deve simularne l'atto con appositi strumenti.

Per poter usare quest'abilità sono obbligatorie delle bende di dimensioni uguali a quelle richieste per l'abilità "medico da campo" e almeno 1 tra i seguenti oggetti:

- ✧ Forbici o bisturi
- ✧ Ago molto spesso
- ✧ Ampolle con unguenti, oli o creme.
- ✧ Altri attrezzi medici approvati da un membro del CD

Per poter curare, il medico, deve simulare l'atto per 7 minuti senza fare altro (alcune abilità riducono questo periodo). Al termine di questo lasso di tempo potrà dichiarare HEALING 1.

Se il medico è aiutato, per tutti e 7 i minuti, da un PG con l'abilità **Medico da campo** potrà far dichiarare anche a lui la medesima chiamata, anche su un'altro bersaglio. Ovviamente i due devono simulare adeguatamente l'azione.

Se si possiede il secondo rank in quest'abilità la chiamata salirà a HEALING 2 (oppure 2 chiamate HEALING 1 su locazioni diverse del medesimo paziente) e si può essere aiutati anche da due PG con l'abilità **Medico da campo**.

Artigiano I-II (Specificare il mestiere/specializzazione): 15 p.ab

Richiede: **Valutare**. All'acquisto di questa abilità il personaggio sceglie il mestiere in cui è esperto, ad esempio: **Artigiano I (Orefice)**. Il personaggio è in grado di creare oggetti di valore relativi al proprio mestiere. Per far ciò il giocatore deve scegliere quanto destinare in monete alla lavorazione dell'oggetto che vuole creare (dovrà consegnare fisicamente le monete in segreteria il prima possibile). All'evento successivo gli verrà consegnato il cartellino oggetto appropriato, con un valore pari alle monete spese più 8mr per rank d'abilità posseduto (atto a simulare il lavoro artigiano del personaggio e il valore della sua creazione). Sono accettati anche oggetti di valore, ma in tal caso verranno considerati per il 60% del loro valore a meno che non siano compatibili con l'oggetto creato, ad esempio: se si desidera creare una collana, e si vuol investire uno smeraldo da 5 mo, il suo valore verrà inserito interamente nella nuova creazione (che presumibilmente diverrà una collana con smeraldo). Se invece si vuol creare un vaso e si decide di investire una pistola pregiata, questa verrà venduta al 60% del suo valore, e questa somma investita nel vaso. E' possibile fare solo una creazione fra un evento e l'altro. Le specializzazioni artigianali sono: Oreficeria, Armature e scudi, Armi, Stoffe, Oggetti ad uso domestico, Falegnameria, Trappole, Miniature. **Artigiano (Trappole)** funziona esattamente come una qualsiasi altra abilità Artigiano con la differenza che prima di ogni evento si riceveranno o due trappole di primo cerchio oppure una di secondo cerchio.

❖N.B.: Con quest'abilità NON è possibile modificare il nome o la descrizione di un cartellino oggetto preesistente.

Attento signore!: 10 p.ab

Se una chiamata di danno a distanza ha colpito un personaggio situato entro 2 metri dal possessore di quest'abilità, questi può frapporsi fra la fonte del danno e la vittima e urlare "Attento signore!". Se viene utilizzata quest'abilità si subisce la chiamata di danno al posto del personaggio colpito.

❖N.B.: Non è possibile utilizzare questa chiamata per danni originati da trappole.

Biblioteconomia I-II: 10-15 p.ab

Richiede: **Nobiltà II** e **Leggere e scrivere** oppure l'approvazione del GA con l'invio di un background che giustifichi l'acquisto dell'abilità. Il personaggio ha ricevuto un'istruzione superiore al comune. Una volta l'anno, per rank posseduto in quest'abilità, è possibile chiedere al GA il responso per una ricerca compiuta dal proprio personaggio. Il responso avverrà via mail il prima possibile e terrà conto anche mezzi di informazione (biblioteche, contatti, etc) a disposizione del personaggio.

Cercare I-II: 10-20 P.ab

Richiede **Destrezza II-III**. Il PG riduce di dieci secondi per rank il tempo di perquisizione se è da solo. Inoltre, può rubare oggetti nascosti con l'abilità "nascondere oggetti" di rank pari o inferiore al livello in quest'abilità. In situazioni narrative può garantire dei vantaggi.

Cartografia: 10 p.ab

Permette di leggere o disegnare correttamente una mappa. I personaggi sprovvisti di quest'abilità non sono in grado di orientarsi su mappe complesse e possono comprendere solo mappe estremamente semplici. Tale abilità inoltre garantisce le conoscenze di base nell'utilizzo dei più comuni strumenti di orientamento quali bussole o sestanti. Come beneficio aggiuntivo, permette di ottenere informazioni sulla geografia IC del luogo di gioco. Queste sono consultabili sul Mygrv dopo la chiusura iscrizioni d'un evento al quale si partecipa come PG. Il socio è libero di giustificare come il pg ne sia venuto a conoscenza, salvo diverse specifiche da parte del GA. Iscrivere alla porta preclude l'uso di quest'abilità.

Conoscenza dinastie nobiliari: 5 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio conosce il nome delle casate nobiliari, dei nobili attualmente in carica, i loro stemmi araldici e presumibilmente le storie principali delle loro linee di sangue. Durante il gioco è possibile chiedere ad un narratore informazioni in merito ai campi di interesse sopra citati, ad esempio per avere conferma dell'esistenza o meno della casata nobiliare d'un presunto nobile. In base alla provenienza del personaggio le informazioni saranno più o meno dettagliate (un personaggio tileano avrà un maggior numero di informazioni sui nobili della Tilea e così via).

Conoscenza teologica: 10 p.ab

Richiede: **Leggere e scrivere**. Il personaggio è stato istruito in qualche modo nella conoscenza delle religioni e dei poteri divini. In termini di gioco egli potrà ricevere dai narratori qualche informazione aggiuntiva durante le trame e potrà leggere (e quindi conoscere IC) il contenuto dei cartellini appositi sparsi per l'area di gioco (che in genere stanno ad indicare particolari luoghi sacri a qualche dio/entità).

Creare armature: 30 p.ab

Richiede: **Fabbro II**. Prima d'un evento al quale si è regolarmente iscritti, si può mandare una mail al Responsabile Cartellini nella quale dichiara di voler creare utilizzare quest'abilità. Nella mail si deve indicare quanti soldi e/o cartellini *Componenti per fabbro* si desidera investire (sono accettati anche gli oggetti di valore i quali verranno valutati come il 60% del loro valore economico. Analogamente all'abilità **Artigiano** il personaggio li vende per acquistarsi il metallo pregiato). Maggiore sarà il valore investito maggiore sarà la durata dell'armatura creata. Nella mail si deve indicare anche il proprio numero di tessera, l'effetto da apporre sull'oggetto e il codice oggetto dei cartellini eventualmente investiti. Si può realizzare solo un'armatura ad evento mediante quest'abilità.

Se il Fabbro lavora su un oggetto prezioso (esempio un'armatura da 5 scellini) il suo valore viene sommato ai soldi investiti nella creazione, ottenendo così un effetto maggiore. Questi oggetti, denominati *da forgia* hanno una scadenza e perdono i poteri se distrutte in qualche modo (ad esempio subendo la chiamata CRUSH). E' anche possibile rinnovare un'armatura scaduta, producendo una durata del 10% superiore rispetto a quanto si otterrebbe creandola ex novo.

La funzione denaro investito-durata risultante è ad esclusivo appannaggio dello staff e non è assolutamente possibile richiederla né ricevere indicazioni di sorta.

Le armature che è possibile produrre sono le seguenti.

- ✧ Locazioni che riducono un danno CRUSH, THROUGH o DOUBLE ad one una volta a combattimento.
- ✧ Locazioni che conferiscono 1 VP supplementare.

Creare armi: 30 p.ab

Richiede: **Fabbro II**. Funziona esattamente come **Creare armature I** con la differenza che si possono produrre armi con i seguenti effetti:

- ✧ Arma immune ad un CRUSH a combattimento.
- ✧ Arma che una volta a combattimento riduce 1 danno THROUGH ad one.
- ✧ Arma che può portare un colpo THROUGH una volta a combattimento
- ✧ Arma che può portare un colpo DOUBLE una volta a combattimento

Creare scudi: 15 p.ab

Richiede: **Fabbro II**. Funziona esattamente come **Creare armature I** con la differenza che si possono produrre scudi con i seguenti effetti:

- ✧ Scudo immune ad un CRUSH a combattimento.
- ✧ Scudo immune ad un THROUGH a combattimento.

Curare ferite aggravate: 20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I**. Quando il PG utilizza l'abilità **Arti cerusiche** può aggiungere la dicitura *aggravate* dopo alla chiamata prodotta.

Curare ferite fatali: 20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche II** e **Curare ferite aggravate**. Quando il PG utilizza l'abilità **Arti cerusiche** può aggiungere la dicitura *fatali* dopo alla chiamata prodotta.

Dissezionare: 10 p.ab

Richiede: **Medico da campo**. Il personaggio sa riconoscere organi interni ed altri reagenti atti per la creazione di filtri alchemici. Solo coloro che sono dotati di questa abilità possono vedere, raccogliere ed utilizzare correttamente i vari *Cartellini reagente (frattaglie)* (riconoscibili dal loro colore rosso). Per utilizzare questa abilità è necessario ritirare il relativo foglio di conoscenza in segreteria. Si ricorda che toccare un cartellino reagente sprovvisti di queste abilità causa la distruzione del cartellino stesso. Questa particolare abilità permette di estrarre da particolari PNG reagenti utili alla creazione di filtri alchemici. Per utilizzare è necessario dichiarare al PNG inerme, la propria volontà di procedere alla dissezione. Per terminare la dissezione è necessario impiegare minimo 60 secondi nell'operazione. Al termine della stessa, in caso fosse previsto da trama, il PNG consegna i *Cartellino/i reagente (frattaglie)* che possiede.

Erboristeria: 10 p.ab

Il personaggio sa riconoscere erbe ed altri reagenti atti per la creazione di filtri alchemici. Solo coloro che sono dotati di questa abilità possono vedere, raccogliere ed utilizzare correttamente i vari *Cartellini reagente (comune)* (riconoscibili dal loro colore verde) sparsi per l'area di gioco. Per utilizzare questa abilità è necessario ritirare il relativo foglio di conoscenza in segreteria. Si ricorda che toccare un cartellino reagente sprovvisti di queste abilità causa la distruzione del cartellino stesso.

Fabbro I: 40 p.ab

Richiede: **Forza II**. Il personaggio può compiere alcune operazioni esclusivamente su armi, armature (medie o pesanti) o scudi. Per farlo il personaggio deve impiegare 7 minuti di lavoro simulato, deve avere un solido piano d'appoggio (in metallo o pietra, che non sia uno scudo) e un martello. Durante la lavorazione degli oggetti non può compiere altre operazioni se non parlare.

Alcune lavorazioni possono richiedere l'uso di componenti per fabbro, in tal caso il socio deve segnare sul retro del cartellino: il proprio numero tessera, la data attuale e il tipo di effetto prodotto. Il cartellino dovrà essere allegato all'oggetto trattato e dovrà essere stracciato non appena il beneficio verrà consumato o al TIME OUT.

Le lavorazioni realizzabili senza l'uso di componenti per fabbro sono:

- ✧ Rendere integro un oggetto mondano rotto con le chiamate CRUSH, FATAL o con un effetto di Forza fisica.

Le lavorazioni realizzabili con l'uso di 1 componente per fabbro sono:

- ✧ Rendere un'arma o uno scudo mondano (nessun potere) immune ai primi due colpi CRUSH subiti.
- ✧ Rendere uno scudo qualsiasi immune al primo colpo THROUGH subito.
- ✧ Far sì che una locazione di armatura mondana (senza poteri) riduca a danno One il primo danno CRUSH subito.
- ✧ Far sì che una locazione di armatura riduca a danno One il primo danno THROUGH subito.
- ✧ Far sì che una locazione di armatura riduca a danno One il primo danno DOUBLE subito.
- ✧ Rendere i prossimi tre colpi portati da un'arma corta o ad una mano di natura Silver.
- ✧ Aggiungere 2 VP ad una locazione di armatura. Questi VP aggiuntivi, una volta consumati non possono essere rigenerati in nessun modo e sono sempre i primi ad essere consumati.

Le lavorazioni realizzabili con l'uso di 2 componenti per fabbro sono:

- ✧ Rendere un'arma o uno scudo mistico (con potere) immune al primo colpo CRUSH subito.
- ✧ Far sì che un'arma o uno scudo mistico (con potere) non perdano i propri poteri alla prima rottura subita.
- ✧ Rendere i prossimi tre colpi portati da un'arma a due mani di natura SILVER.

Fabbro II: 40 p.ab

Richiede: **Fabbro I** e **Forza III**. Estende il suo prerequisito permettendo di eseguire alcune lavorazioni in più.

Le lavorazioni realizzabili senza l'uso di componenti per fabbro sono:

- ✧ Rendere integro un oggetto magico rotto con le chiamate CRUSH, FATAL o con un effetto di Forza fisica.

Le lavorazioni realizzabili con l'uso di 1 componente per fabbro sono:

- ✧ Rendere un'arma o uno scudo mondano (nessun potere) immune ai primi due colpi CRUSH subiti.
- ✧ Rendere uno scudo qualsiasi immune ai primi due colpi THROUGH subiti.
- ✧ Far si che una locazione di armatura mondana (senza poteri) riduca a danno One i primi due danni CRUSH subiti.
- ✧ Far si che una locazione di armatura riduca ad One i primi due danni THROUGH subiti.
- ✧ Far si che una locazione di armatura riduca ad One i primi due danni DOUBLE subiti.
- ✧ Rendere i prossimi sei colpi portati da un'arma corta o ad una mano di natura Silver.
- ✧ Aggiungere 2 VP a due locazioni di armatura. Questi VP aggiuntivi, una volta consumati non possono essere rigenerati in nessun modo e sono sempre i primi ad essere consumati.

Le lavorazioni realizzabili con l'uso di 2 componenti per fabbro sono:

- ✧ Rendere un'arma o uno scudo mistico (con potere) immune ai primi due colpi CRUSH subiti.
- ✧ Far si che un'arma o uno scudo mistico (con potere) non perdano i propri poteri alle prime due rotture subite.
- ✧ Rendere i prossimi sei colpi portati da un'arma a due mani di natura SILVER.

Fede (nome del dio): 0 p.ab

Acquistabile una sola volta. Il personaggio è un gran devoto della suddetta divinità.

Leggere e Scrivere: 15 p.ab

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere in maniera corretta il Reikspiel. Personaggi di razza non umana sono in grado di leggere e scrivere anche nella propria lingua razziale.

Il GA invita i soci a acquisire quest'abilità solo se si ha un PG molto colto al fine di rendere il basso livello di alfabetizzazione che caratterizza l'ambientazione.

Lingua (nome lingua): 5 P.ab

Richiede: **Leggere e Scrivere**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo. Questo permette di decifrare scritti IC o di inviare missive in tal lingua specificandolo nell'intestazione della lettera come nota OOC ma scrivendola comunque in italiano. Le lingue apprendibili sono: Eltharin (Elfico), Classico, Mezzuomo, Khazalid (Nanico), Oscura (caos, uomini bestia). L'acquisizione di una di queste abilità deve essere adeguatamente giustificata e approvata dal GA. Per ulteriori dettagli leggere il paragrafo apposito della "Guida al gioco"

Matematica: 5 p.ab

All'acquisto di questa abilità si diventa in grado di effettuare operazioni matematiche, dalle più elementari alle più complesse con la sola restrizione dell'interpretazione del personaggio.

Medico da campo: 15 p.ab

Finché il personaggio mantiene entrambe le mani in contatto con un personaggio ferito ne interrompe il conteggio di coma di costui a prescindere dalle ferite subite.

Per usare quest'abilità si deve utilizzare almeno una benda bianca (possibilmente sporcata di rosso), lunga almeno 40 cm e alta 4cm e si deve simularne il gesto di bendaggio e tamponamento.

Quest'abilità inoltre permette di poter porre le seguenti domande OOC al bersaglio:

sei vivo, morto, ferito? quanti PL ti mancano? in quali locazioni e di che gravità sono le ferite? ti mancano più o meno di 5 minuti alla morte?

Nascondersi I-II: 45-55 p.ab

Richiede: **Destrezza II-III**. Il personaggio può nascondersi in zone boschive. Il PG deve essere all'interno del triangolo immaginario che ha come vertici le basi degli alberi e lati massimo di 3 metri.

Si specifica, per eventuali lamer, che per convenzioni internazionali si definiscono alberi i vegetali alti 5 metri.

A prescindere dalle condizioni sopra elencate non ci si può mai nascondere in un sentiero e si deve stare al minimo a 20 cm di distanza dal bordo dello stesso.

In queste condizioni, dopo 20 secondi di simulazione, il personaggio può eseguire il segnale di "nascosto" di rank pari o inferiore al livello posseduto in quest'abilità.

Mentre si sta eseguendo questa segnalazione si possono compiere le seguenti azioni: sussurrare, impugnare un'arma che non sia a due mani o in asta, impugnare un' oggetto diverso da un'arma o uno scudo, fare un passo ogni 5 secondi.

Se si attacca, subisce attacchi, si interagisce con l'ambiente, si parla o si lancia un sortilegio, si deve interrompere il segnale di *nascosto*.

Se per qualsiasi motivo vengono meno le condizioni ambientali necessarie al nascondersi, si deve interrompere l'uso di quest'abilità.

Il personaggio non può indossare un'armatura media o pesante.

Il rank di nascosto si può alzare e abbassare a piacimento a patto di possedere il livello adeguato.

Nascondere oggetti I-II: 15 p.ab

Richiede **Destrezza II-III**. Il personaggio può nascondere bene gli oggetti all'interno del suo corpo o nelle pieghe dei vestiti. Può portare con se un sacchetto di dimensioni massime 7x7cm che è considerato OOC. Gli oggetti ivi contenuti possono essere derubati solo se si possiede un rank di **Cercare** pari o superiore al livello in quest'abilità.

Tale sacchettino deve contenere sia il cartellino che la rappresentazione fisica dello stesso, quindi non si può nascondere uno scudo ad esempio.

Nobile I: 40 p.ab

Acquistabile solo in creazione. Il personaggio è membro di una casata nobile. Tuttavia non possiede il diretto controllo sul feudo della sua casata ad esempio perché fratello/figlio di colui che detiene il potere. E' un'abilità dal forte impatto sociale poiché conferisce notevoli vantaggi (diverso trattamento giudiziario, parziali immunità diplomatiche ecc..). Conferisce inoltre un reddito di 6 mr extra a evento di gioco. Per acquisire questa abilità è necessario presentare al GA un adeguato background. Un nobile potrà richiedere almeno 2 settimane prima del live, una volta in possesso dell'approvazione del background, una cartellino patente nobile. Questa deve essere applicata ad un'adeguata rappresentazione fisica, la cui realizzazione è a cura del giocatore.

Nobile II: 40 p.ab

Richiede: **Nobile I**. Acquistabile solo in creazione. Funziona esattamente come **Nobile I** con la sola differenza che il potere detenuto dalla propria casata su un'unità feudale è superiore a quella di **Nobile I** (ad esempio una baronia per l'impero). Conferisce inoltre 6 mr extra a evento che vanno ad accumularsi con l'abilità **Nobile I**, per un totale di 12 mr a evento di gioco.

Percezione migliorata I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**, **Seguire Tracce**. Il personaggio è in grado di percepire chiunque stia usando il segnale di *nascosto* di rank pari al rank posseduto in quest'abilità. Tuttavia per poter attivare questa capacità e prima di poter agire nei confronti di chi ha individuato, deve scrutare attentamente la creatura per 10 secondi da una distanza non superiore ai 15 metri.

Piazzare/Disattivare trappole I-II: 10-15 p.ab

Richiede: **Destrezza II**. Con questa abilità si diventa in grado di posizionare, disattivare e armare, trappole di natura semplice, siano esse meccaniche o di altra natura. Per *piazzare* una trappola è necessario munirsi del *Cartellino oggetto* apposito (che può essere acquistato in gioco) e di un meccanismo per segnalare quando la trappola viene attivata. Una cordicella con attaccato un campanellino è un sistema semplice ed efficace, ma ricordatevi che il meccanismo non deve essere mai in grado di recare un danno reale al giocatore che lo attiverà (la trappola deve essere efficace IC non OOC!).

Con **Piazzare/Disattivare trappole I** si possono posizionare/disinnescare trappole di 1° livello, analogamente, con **Piazzare/Disattivare trappole II**, si possono utilizzare/disinnescare trappole di 2° livello.

Armare una trappola richiede almeno 1 minuto di lavoro simulato per livello della trappola. Una trappola messa con questo sistema fa effetto su chi fa scattare il meccanismo. Se un personaggio sprovvisto di questa abilità che vede il meccanismo si accorge della trappola e può evitare di farla scattare. Se invece il personaggio possiede questa abilità può provare a disinnescarla.

Ci sono particolari trappole piazzate solo dai narratori che utilizzano i cartellini narrazione "occhio" (vedi Guida al gioco per dettagli). Per tali trappole, se un personaggio non ha questa

abilità o ha un rank troppo basso ne subisce l'effetto non appena vede il cartellino altrimenti in gioco si rende conto del meccanismo e la può disinnescare.

Per disattivare una trappola è necessario trovare il suo cartellino (che IC rappresenta l'insieme di meccanismi che la fanno funzionare) e 1 minuto di lavoro simulato utilizzando rappresentazioni di strumenti adatti all'operazione. Se il rank in quest'abilità è pari o superiore alla trappola, questa può essere disinnescata e rimossa, altrimenti si attiva sul PG non appena vede il cartellino. Non è possibile appropriarsi di trappole le quali vi è scritto "disinnescabile ma non è possibile intascarsi questo cartellino" o di trappole scattate. Una volta scattata la trappola bisogna recuperare il cartellino e consegnarlo ad un narratore quando possibile.

ELENCO TRAPPOLE DI PRIMO

Possono essere create con l'abilità Artigiano (Trappole) come descritto nell'abilità.

- ✧ Fossa con spuntoni
Si subisce l'effetto di una chiamata THROUGH alle gambe.
- ✧ Dardi
Si subisce l'effetto di una chiamata THROUGH al torso e a una delle due braccia a scelta del narratore.
- ✧ Tagliola semplice
Si subisce l'effetto di una chiamata THROUGH alla gamba oltre alla gamba immobilizzata con forza II. Si impiega 1 minuto per liberarsi se si ha un punteggio di forza necessario.
- ✧ Sasso dall'alto
Si subisce l'effetto di una chiamata DOUBLE BLUNT alla testa.
- ✧ Ago
Viene posto su una serratura, su una maniglia o qualcosa di analogo. Per cospargere il veleno si può utilizzare l'abilità [Ingegneria](#) o [Creare filtri](#) di qualsiasi livello. Si considera come se l'ago facesse danno THROUGH al fine di iniettare il veleno ma non dichiara alcun danno. Chi subisce l'effetto della trappola, quindi, viene affetto dal veleno cosparsa su di essa.
- ✧ Lama rotante
Si subisce l'effetto di una chiamata SHARP al torso e a entrambe le braccia
- ✧ Taglia mano
Da porsi su una maniglia, un piccolo anfratto o un contenitore. Se viene toccato l'innesco si perdono 2 PL (analogamente a una chiamata DOUBLE THROUGH) al braccio che ha attivata la trappola e si subisce l'effetto di una chiamata PAIN.

ELENCO TRAPPOLE DI SECONDO

- ✧ Lancia
Si subisce l'effetto di una chiamata DOUBLE THROUGH al torso.
- ✧ Tagliola
Si subisce l'effetto di una chiamata THROUGH alla gamba oltre alla gamba immobilizzata con forza III. Si impiegano 1 minuto per liberarsi se si ha il punteggio di forza necessario.
- ✧ Sassi dall'alto
Si subisce l'effetto di una chiamata TRIPLE BLUNT alla testa.
- ✧ Lame rotanti
Si subisce l'effetto di una chiamata DOUBLE SHARP al torso e entrambe le braccia.
- ✧ Rete imbrigliante
Il personaggio è avvolto in una rete, non può agire. Se ha [Destrezza II](#) può usare armi corte da taglio per colpire la rete, se ha [Destrezza III](#) può usare anche armi ad una mano da taglio. La trappola possiede 5 PS, immunità ai danni BLUNT.
- ✧ Ago avanzato.
Viene posto su una serratura, su una maniglia o qualcosa di analogo. Per cospargere il veleno si può utilizzare l'abilità [Ingegneria](#) o [Speciale](#). Si considera come se l'ago facesse

danno THROUGH al fine di iniettare il veleno ma non dichiara alcun tipo di danno. Chi subisce l'effetto della trappola, quindi, viene affetto dal veleno cosparsa su di essa. In questa particolare versione si può anche applicare una malattia mediante sortilegio che verrà trattata nel medesimo modo del veleno.

✧ Strappa mano

Da porsi su una maniglia, un piccolo anfratto o un contenitore. Se viene toccato l'innesco, si perdono 3 PL al braccio (analogamente a una chiamata TRIPLE THROUGH) che ha toccato la trappola e si subisce l'effetto di una chiamata PAIN 2.

Produzione rapida I-II: 25-30 p.ab

Richiede: **Artigiano I (qualsiasi)** e **Reddito I**. Ogni volta che viene acquistata aumenta di 1 il numero di oggetti artigianali che si possono realizzare tra un evento e l'altro con l'abilità scelta. Tuttavia la seconda e la terza creazione possono essere realizzate solo come se il personaggio avesse **Artigiano I**, indipendentemente dal rank d'abilità posseduto.

Prolungare Filtri semplici I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Speciale**. Ogni volta che viene acquistata permette di prolungare di tre mesi la scadenza di qualsiasi filtro, di massimo secondo cerchio, al momento della creazione.

Proprietario terriero I: 30 p.ab

Richiede: **Nobile I**. Per acquistare questa abilità è necessario proporre un adeguato background e ottenere l'approvazione dal GA. Il personaggio acquisisce la proprietà di alcuni terreni, fattorie e case. Sostanzialmente rappresenta il minimo, in possedimenti per il più basso rango nobiliare (ad esempio: in Bretonnia rappresentano i possedimenti di un cavaliere). I possedimenti terrieri conferiscono un maggiore potere nella gerarchia della propria nazione. Periodicamente verrete messi a conoscenza delle caratteristiche del proprio feudo (ad esempio: popolazione, soldati, tasso di criminalità, benessere economico). Si può compiere un numero limitato di azioni inviando una lista di provvedimenti al GA, (ad esempio: invadere un territorio, dichiararsi nazione indipendente, emanare leggi). Ovviamente ogni decisione comporta una reazione da parte della popolazione, dei territori vicini e dei PNG, che verrà decisa ad insindacabile giudizio del GA. Maggiori dettagli saranno comunicati a chi acquista tale abilità. Conferisce inoltre 6 mr di reddito extra ad evento, cumulabili con i precedenti redditi nobiliari.

Proprietario terriero II: 30 p.ab

Richiede: **Nobile II** e **Proprietario terriero I**. Per acquistare questa abilità è necessario proporre un adeguato background e ottenere l'approvazione dal GA. Funziona esattamente come Proprietario terriero I, ad eccezione del fatto che rappresenta una estensione di possedimenti più ampia (ad esempio: nell'impero rappresentano una baronia). Conferisce inoltre 6 mr di reddito extra ad evento, portando un personaggio ad acquisire 24 mr ad evento (**Nobiltà II**, **Proprietario terriero II**) che al tasso di conversione sono 2 ma.

Rapido lavoratore (nome abilità) I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Arti Cerusiche II** o **Fabbro II** o **Speciale**. Può essere applicata ad una tra le abilità prerequisite a partire dal grado indicato fino a quelli superiori. E' necessario acquistarla singolarmente per ogni abilità in cui si vuole acquistare, ad esempio: **Rapido lavoratore (Fabbro)**. Per ogni grado posseduto in questa abilità, tutti i tempi di impiego dell'abilità indicata tra parentesi sono ridotti di 2 minuto (tuttavia non può mai scendere sotto 60 secondi). Se più personaggi collaborano, tutte le riduzioni sono cumulative.

Raccogliere informazioni I-II: 10 p.ab

A chiusura iscrizioni, prima di ogni evento al quale il personaggio è iscritto, si ricevono 2 informazioni per livello posseduto in quest'abilità. Queste sono consultabili sul Mygrv e sono utili per l'evento stesso. Il socio è libero di giustificare come il PG ne sia venuto a conoscenza, salvo diverse specifiche da parte del GA. Iscrivere alla porta preclude l'uso di quest'abilità.

Abilità di Reddito

Tutte le abilità che nel nome iniziano per *Reddito*: richiedono che il socio sia regolarmente iscritto tramite Mygrv come PG all'evento, altrimenti non si può beneficiarne degli effetti.

Reddito: I-II: 30-35 p.ab

Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco 1 ma per ogni rank d'abilità posseduto.

Reddito: Fabbro I-II: 10 p.ab

Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco un *Cartellino Componenti* per fabbro per rank d'abilità posseduto.

Reddito: Polvere da sparo I-II: 15 p.ab

Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco 2 *Cartellini Polvere da sparo* per rank d'abilità posseduto.

Reddito: Reagenti I-II: 15 p.ab

Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco 2 *Cartellini Reagente* per rank d'abilità posseduto. Il giocatore può scegliere tra reagenti di tipo comune e di tipo frattaglie. Ogni reagente trovabile con questo peschino ha sempre e comunque una dose!

Resistenza I-II: 30-40 p.ab

Richiede: il rank precedente di **Resistenza**. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Fisica di rank pari o inferiore al rank posseduto in quest'abilità.

Resistenza [Secondo Uso] I-II: 40-50 p.ab

Richiede: **Resistenza I** o **Resistenza II** per il secondo rank. Permette di dichiarare NO EFFECT, una volta a combattimento, ad una qualsiasi chiamata Fisica di RANK pari o inferiore al RANK posseduto in quest'abilità.

Rianimare: 10 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I**. Dopo un minuto di lavoro simulato, durante il quale il personaggio esegue l'azione di far riprendere coscienza ad un personaggio (usando scossoni, passando sali sotto il naso, ecc...) si può far recuperare 1 PL ad un personaggio che era stato ridotto a 0 mediante chiamata SUBDUE. Questa abilità funziona solo sui danni da sottomissione, inflitti mediante la chiamata SUBDUE. Se due personaggi con questa abilità cooperano, il tempo di recupero del PL dimezza. Un ulteriore uso narrativo dell'abilità è quello di far riprendere personaggi svenuti, in 10 secondi.

Riconoscere falsi: 20 p.ab

Richiede **Valutare**. Al giocatore verrà consegnato un apposito foglio conoscenza su cui vi sono scritti svariati codici. Consultando gli appositi codici con quelli riportati su un *Cartellino* oggetto si potrà stimare se l'oggetto è stato contraffatto (ulteriori dettagli verranno riportati sul foglio conoscenza). Un oggetto falso ha un valore reale pari alla metà di quanto appare con l'uso dell'abilità Valutare. Vendere un oggetto falso è reato e viene punito severamente in quasi tutte le terre del Vecchio Mondo.

Riconoscere filtri: 20 p.ab

Richiede: **Erboristeria** o **Dissezionare**. Il personaggio è in grado di identificare tutti i filtri alchemici presenti in questo manuale. Per utilizzare questa abilità è indispensabile richiedere il relativo foglio di conoscenza in segreteria col quale confrontare il codice filtro presente sul cartellino.

Riconoscere malattie: 20 p.ab

Esaminando una creatura umanoide per almeno 10 secondi, si possono riconoscere le eventuali malattie che la affliggono. In termini di regolamento si può dichiarare (solo dopo aver trascorso 10 secondi ad esaminarlo da vicino) *Riconoscere malattie* e l'esaminato è tenuto a riferire all'orecchio le eventuali malattie che lo affliggono e/o la chiamata subita.

Riconoscere veleni: 20 p.ab

Esaminando una creatura umanoide per almeno 10 secondi, si possono riconoscere gli eventuali Veleni (ma non le pozioni) che la affliggono. In termini di regolamento si può dichiarare (solo dopo aver trascorso 10 secondi ad esaminarlo da vicino) *Riconoscere veleni* e l'esaminato è tenuto a riferire all'orecchio gli eventuali Veleni che lo affliggono e/o la chiamata subita.

Rissare I-II: 10-15 p.ab

Richiede: **Forza II**. Mentre il personaggio ne sta immobilizzando un altro mediante un'azione di lotta nella quale decide di infliggergli danni, può dichiarare la chiamata REPEAT DOMINATION "Non emettere alcun suono finché ti trattengo" di rank pari al livello di questa abilità. Inoltre i danni inflitti al *torso* decorrono ogni 20 secondi anziché ogni minuto, come descritto nelle regole di lotta. Per utilizzare questa abilità è necessario simulare di strangolare il

bersaglio a mani nude o con una corda (si consiglia di avvolgere un pezzo di corda alla mano e poggiarla sulla spalla della vittima mettendosi frontalmente ad essa). E' severamente vietato usare questa abilità in situazioni di concitazione globale o combattimento.

❖N.B.: la simulazione deve essere assolutamente delicata, le mani non devono mai fare nemmeno la minima pressione, in modo che il bersaglio non sia mai messo a rischio reale, nemmeno di lieve entità. Sanzioni gravi verranno applicate su chiunque arrecherà danni fisici o psicologici ad un altro socio.

Chi possiede questa abilità può infliggere danni in Lotta anche se sta trattenendo un avversario da solo.

Scienza empirica: 40 p.ab

Richiede: **Matematica** e **Leggere e scrivere**. Il personaggio può portare IC oggetti meccanici di tecnologia medievale coerenti con l'ambientazione come ad esempio una Balista o un trabucco. Per farlo si deve inviare al GA, almeno una settimana prima dell'evento, le foto dell'oggetto e la descrizione del funzionamento del suddetto. Questi valuteranno il risultato in base a seguenti fattori: coerenza con l'ambientazione, abilità di conoscenza possedute dal personaggio, bellezza del risultato ottenuto; e consegneranno il relativo cartellino oggetto al socio.

Inoltre il personaggio narrativamente ha compiuto studi relativi alla fisica, alla meccanica e all'edilizia coerenti con un livello di progresso equiparabile al tardo medioevo e con la razza e la provenienza geografica IC del personaggio. Questo può avere dei vantaggi in particolari situazioni narrative.

Speciale: 15 p.ab

Richiede: **Riconoscere filtri**. Questa abilità rappresenta tutto il bagaglio di conoscenze alchemiche del personaggio. Oltre a poter fornire, nelle opportune occasioni, informazioni narrative, permette al personaggio di accedere alla creazione dei filtri alchemici, previo l'acquisto delle apposite abilità.

Possedere questa abilità, garantisce in automatico la conoscenza dei seguenti Filtri Alchemici:

- ✧ Filtro: Distillato Rosso
- ✧ Filtro: Distillato Bianco
- ✧ Filtro: Distillato Nero

Inoltre durante gli eventi il personaggio può creare una dose di Polvere da Sparo in 5 minuti a partire da 1 Cartellino Reagente: Salnitro e 1 Cartellino Reagente: Zolfo (il carbone viene considerato reperibile da chiunque).

Per tutte le regole relative alla creazione dei filtri alchemici, controllare l'apposita sezione del Regolamento.

Sangue nobile: 10 p.ab

Richiede l'approvazione del background da parte del GA. Il personaggio è di retaggio nobile, tuttavia la sua casata non detiene potere su alcun territorio (ad esempio un nobile decaduto o un discendente di un ramo cadetto). Nel proprio background si può dichiarare che la propria casata deteneva al massimo un unità feudale di secondo livello (Nobiltà II). In gioco conferisce leggeri vantaggi sociali, non paragonabili a quelli di un nobile vero e proprio.

Seguire tracce: 5 p.ab

Con questa abilità è possibile seguire tracce nelle trame in cui questo è previsto; per ovvi motivi è utilizzabile solo in presenza di un narratore.

Sopravvivenza: 5 p.ab

Permette di trovare rapidamente i punti cardinali, non perdersi, orientarsi grazie agli elementi naturali e in generale sopravvivere in situazioni dove è richiesto un veloce adattamento all'ambiente.

Inoltre è possibile accendere fuochi più rapidamente, per farlo è necessario munirsi della rappresentazione fisica di un acciarino e una pietra focaia. Il personaggio può (simulandolo) accendere un fuoco in 30 secondi. I personaggi sprovvisti di tale abilità per accendere un fuoco devono avere la rappresentazione fisica dell'acciarino e impiegare 5 minuti di lavoro simulato. Qualunque personaggio sprovvisto di rappresentazione fisica non può accendere fuochi. Particolari situazioni narrative, come ad esempio avere in mano una torcia accesa, possono rendere non necessaria questa abilità. Ovviamente si può appiccicare il fuoco solo a qualcosa che possa accendersi con una scintilla (della paglia posta sotto alcuni legnetti ecc..).

Scalare: 10 p.ab

Richiede: **Forza II** o **Destrezza II**. Il personaggio è in grado di scalare pareti utilizzando rampini e strumenti da scalatore. Per scalare una parete è richiesto un tempo di 30 secondi passato a simulare la scalata; al termine di questo periodo il personaggio è autorizzato ad alzare il dito (utilizzando il segnale di non presenza) ed a spostarsi a piedi davanti la parete scalata. Non è possibile sostare in cima ad una parete, soltanto un personaggio dotato di un arma a due mani od in asta può colpire una creatura che sta scalando. È possibile dimezzare il tempo di scalata simulando di gettarsi (solo a livello narrativo) dalla parete quando si arriva in cima invece di impiegare lo stesso tempo a scendere, se si decide di fare ciò il personaggio subisce un danno BLUNT ad entrambe le gambe, non riducibile da nessuna abilità o armatura.

Scassinare: 5 p.ab

Richiede: **Destrezza II**. Il personaggio può aprire normali serrature come lucchetti, chiavistelli etc. con 1 minuto di lavoro simulato. Particolari serrature possono essere resistenti a questo tipo di abilità, nel qual caso troverete un *Cartellino oggetto* indicante il grado di Scassinare necessario a forzarle. Per utilizzare questa abilità il personaggio deve essere dotato di arnesi da scasso o di una loro valida rappresentazione.

Sofisticare reagenti I-II: 20-25 p.ab

Richiede: **Speciale** e **Prolungare filtri semplici I**. Il personaggio, al fine di creare filtri, può sostituire una sostanza alchemica con un'altra qualsiasi. Ad esempio: può creare una "Ombra Rossa" con una dose di Rubedo più un'altra qualsiasi tra Albedo e Nigredo, anziché obbligatoriamente con due dosi di Rubedo. Quest'abilità è applicabile soltanto ai filtri comuni, di un cerchio massimo pari al rank di quest'abilità posseduto.

Svuotare tasche I: 15 p.ab

Richiede: **Destrezza II**. Con questa abilità è possibile rubare monete e oggetti di piccole dimensioni da tasche e zaini ed essere più efficienti nelle operazioni di perquisizione. Per effettuare un furto, è necessario appiccicare l'apposito adesivo sul contenitore da derubare (sacca, zaino, tasca..) o sull'oggetto che si vuol rubare. Applicato l'adesivo, non è più possibile rilevare o evitare il furto e la vittima viene informata da un arbitro del furto ed è costretta a consegnargli tutti gli oggetti IC presenti nel contenitore. L'arbitro consegnerà la refurtiva al ladro con discrezione, tutelando il suo anonimato. Chiunque vede il personaggio apporre l'adesivo si rende conto IC del borseggio. Un adesivo furto apposto su una borsa segnala che è stata rivoltata e chi lo vede si accorge dell'accaduto.

Svuotare tasche II: 30 p.ab

Richiede: **Svuotare tasche I** e **Destrezza III**. Funziona come Svuotare Tasche I solo che l'adesivo furto è molto più piccolo.

Trattare veleni I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I** e **Riconoscere veleni**. Il personaggio può interrompere il decorso di veleni con livello di potere pari al rank posseduto in quest'abilità; per far ciò deve dedicarsi alle attività mediche sul paziente per 5 minuti. Per ogni altro personaggio con la medesima abilità che aiuterà nella medicazione il tempo impiegato viene ridotto di un minuto fino ad un minimo di 60 secondi. Tutti i personaggi devono iniziare nello stesso momento al fine di ridurre il tempo di medicazione, non è possibile aggiungersi in seguito. Solo al termine dei minuti necessari il veleno sarà scomparso. È obbligatorio simulare il trattamento con oggetti scenici quali ampolle, tamponi ecc..

Trattare malattie I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Arti cerusiche I** e **Riconoscere malattie**. Funziona esattamente come Trattare veleni, con la differenza che serve a debellare malattie anziché effetti venefici.

Valutare: 20 p.ab

Al giocatore verrà consegnato un apposito foglio conoscenza su cui vi sono scritti svariati codici. Confrontando i codici del foglio conoscenza con quelli riportati su un *Cartellino oggetto* si potrà stimare a quanto ammonta il suo valore in monete (ulteriori dettagli verranno riportati sul foglio conoscenza).

Abilità razziali

Questa lista è accessibile sia in creazione che in futuro ai personaggi di tale razza. Avere un costume ed una corporatura non idonei a tale razza comporta la perdita di tali benefici oltre ad ulteriori sanzioni.

UMANI

Archibugiere: 15 p.ab

Richiede: **Armi da Fuoco**. Il personaggio potrà utilizzare oltre alle Pistole anche gli Archibugi. Gli Archibugi seguono le normali regole per le Armi da Fuoco ma dichiarano danno DOUBLE STRIKE DOWN 2. Hanno gittata utile di 10 metri.

Armi da fuoco: 20 p.ab

Con questa abilità il personaggio potrà utilizzare armi da fuoco di piccole dimensioni quali pistole e simili. Per motivi di sicurezza le pistole non spareranno mai davvero. Una pistola colpisce sempre il bersaglio in una gittata utile di 5 metri dichiarando danno DOUBLE STRIKE DOWN. Una pistola è considerata carica quando vi è un cartellino *Polvere da sparo* allegato alla stessa. Un cartellino *Polvere da sparo* usato in questa maniera dovrà essere strappato una volta sparato il colpo. Se il colpo non viene sparato entro il TIME OUT, il cartellino è comunque sprecato e deve essere comunque strappato. Per ricaricare l'arma, servono 30 secondi, durante il quale il personaggio può intraprendere solo l'azione di simulare la ricarica. Durante questo lasso di tempo è consentito soltanto di parlare, non è possibile camminare, combattere ecc..

L'arma deve essere impugnata correttamente e si deve simulare chiaramente l'utilizzo e l'atto di prendere la mira con un arma rinascimentale. Eventuali comportamenti borderline saranno puniti a insindacabile giudizio degli arbitri.

Si può impugnare solo un arma da fuoco alla volta ed avere l'altra mano libera, a meno di non possedere l'abilità **Doppia arma**.

Le pistole colpiscono sempre al torso, salvo particolari abilità, tuttavia in situazioni non di combattimento e puramente narrative (esempio una fucilazione) è possibile dichiarare il danno ad un'altra locazione. Non è mai possibile tirare ad un bersaglio sotto una copertura di $\frac{3}{4}$ del suo corpo (sia essa proveniente da elementi scenici, scudi o altre creature).

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Incanalare I-II**. Il mago una volta per combattimento, può lanciare un sortilegio scalando un numero di reagenti pari al rank posseduto in questa abilità. Esempio: se un mago sta lanciando *Pelle impenetrabile di Pann* al livello di lancio 2 ed utilizza l'abilità Armonia Aethyrica II, dovrà pagare un totale di 2 reagenti invece di 4.

Conoscenza magica: 10 p.ab

Richiede: **Lingua: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco** o **Lingua: Praestantia**. Il personaggio è stato addestrato in qualche modo all'utilizzo ed alla conoscenze delle arti magiche. In termini di gioco egli potrà ricevere dai narratori alcune informazioni aggiuntive durante le trame e potrà leggere (e quindi conoscere IC) il contenuto dei cartellini appositi sparsi per l'area di gioco (che in genere stanno ad indicare particolari luoghi di potere).

Creare pietre del potere: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Prima di ogni evento al quale si è iscritti regolarmente tramite Mygrv da PG si possono ritirare due pietre del potere le quali sono oggetti monouso che conferiscono 1 reagente al fine del lancio dei sortilegi. Questi cartellini devono essere allegati ad un adeguata rappresentazione fisica (una gemma).

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaana o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Il personaggio può ricevere dai narratori informazioni riguardo la natura e i suoi influssi su luoghi, persone od oggetti. L'utilizzo di quest'abilità è sia attivo che passivo ed è a totale discrezione del narratore. Per utilizzare quest'abilità è necessario specificare la propria Fede in scheda o la propria affiliazione a una sfera di magia

dell'elenco. Si riceveranno sensazioni, emozioni e quant'altro sia appropriato ad un personaggio affine al mondo naturale, ma niente di più preciso di quanto sopra indicato. Le informazioni ricevute sono diverse in base alla fede o alla sfera di magia posseduta e spesso si conformano e si accordano con la divinità o il vento che intercede per il personaggio (ad esempio l'empatia di un fedele di Manaan sarà più precisa nelle zone costiere). Se il personaggio vede qualcuno che sta effettuando il segnale di nascosto in una zona di fitta vegetazione, sa che c'è qualcuno nascosto intorno a se. Tuttavia non sa né quanti personaggi si stanno nascondendo né in che direzione sia o quanto sia distante.

Incanalare I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Disciplina II** per il secondo step. Il personaggio è nato col dono di poter incanalare i venti della magia. Grazie a questo talento può apprendere le abilità che gli permetteranno di lanciare sortilegi arcani. a Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità Armi da fuoco.

Ingegneria: 40 p.ab

Richiede: **Scienza empirica**. Prima di ogni evento al quale si è iscritti sul Mygrv come PG è possibile creare un oggetto ingegneristico tra quelli elencati nella tabella più in basso. Per farlo è necessario inviare una mail al GA almeno una settimana prima dell'evento esplicitando bene nome, numero di tessera e l'effetto da produrre. In segreteria si potrà ritirare la propria creazione consegnando il costo di creazione indicato. Ogni oggetto scade dopo sei mesi e può essere rinnovato (narrativamente facendo manutenzioni e riparazioni) con quest'abilità alla metà del prezzo rinunciando ad una creazione.

Solo gli appartenenti alla fazione Impero, oppure Tilea, oppure Impero Nanico possono apprendere quest'abilità e narrativamente fanno parte delle relative accademie regionali.

Oggetto	Costo	Effetto	Fazione che le crea
Canna aggiuntiva ad una pistola	1ma	Si possono aggiungere fino a massimo due canne	Impero, Tilea, Impero nanico
Canna aggiuntiva ad un archibugio	1ma e 6mr	Si possono aggiungere fino a massimo due canne	Impero, Tilea, Impero nanico
Moschetto di Hockland	2mo	Dichiara DOUBLE THROUGH e in situazioni narrative può avere maggiore gittata.	Impero
Granata a frammentazione	4mr	Monouso. Il bersaglio colpito subisce la chiamata ALL LOCATION DOUBLE SHARP. Fino a due per evento.	Impero, Tilea, Impero nanico
Archibugio nanico	1mo	Conferisce al portatore l'abilità sparo mirato	Impero nanico
Balestra a ripetizione	8mr	Massimo tre dardi aggiuntivi	Tilea
Granata incendiaria	4mr	Monouso. Il bersaglio colpito subisce la chiamata ALL LOCATION FIRE. Fino a due per evento.	Impero, Tilea, Impero nanico
Granata fumogena	4mr	Monouso. Il bersaglio colpito subisce la chiamata CONFUSE fisico. Fino a due per evento.	Impero, Tilea, Impero nanico
Proiettile d'argento	4mr	Monouso. La natura del colpo diviene SILVER. Fino a due per evento.	Impero, Tilea, Impero nanico
Proiettile penetrante	5 mr	Monouso. Il proiettile dichiara TRHOUGH. Fino a due per evento.	Impero, Tilea, Impero nanico

Inoltre durante i live il personaggio inoltre può creare una dose di polvere da sparo in 5 minuti a partire da una dose di salnitro e una dose di zolfo (il carbone viene considerato reperibile da chiunque). Un ingegnere è in grado di maneggiare i reagenti *salnitro* e *zolfo*, e solo quelli, anche senza possedere l'abilità *Erboristeria*.

Invocazione I-II: 20-30 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Conoscenza teologica**, **Invocazione I** e **Disciplina II**. Il personaggio è benedetto da una divinità. Da ora in avanti ha la possibilità di acquistare tutte le abilità relative

all'apprendimento e al potenziamento delle preghiere divine. Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità **Armi da fuoco**.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Conoscenza magica** e **Fede: [Khorne o Nurgle o Tzeentch o Slaanesh]**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Lingua Arcana: Prestantia: 5 p.ab

Richiede: **Conoscenza magica**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Il mago può lanciare sortilegi mentre impugna in una mano un oggetto di qualsiasi tipo (comprese anche le armi). Se il mago impugna in questa maniera un arma, essa non può essere utilizzata per parare o attaccare mentre si sta lanciando un incantesimo.

❖N.B.: il mago deve avere sempre una mano libera.

Sacerdote da battaglia: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I**. Il personaggio può utilizzare le "Preghiere" anche se indossa un'armatura leggera.

Senso magico I: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Il personaggio ha il dono di sentire lo scorrere dei Venti della Magia nelle sue immediate vicinanze. In segreteria riceverà un foglio conoscenza con dei codici: durante il gioco potrà confrontare il relativo codice di un *Cartellino oggetto* con il foglio e capire così se un oggetto sia magico o meno. Non fornisce alcuna altra informazione sugli oggetti e non è efficace sulle creature viventi.

Senso magico II: 15 p.ab

Richiede: **Senso Magico I**. Toccando una creatura con entrambe le mani per 5 secondi consecutivi, con gli occhi chiusi e senza fare altro si può scoprire se un individuo è in grado di manipolare i venti. In termini di gioco, alla fine del suddetto lasso di tempo si può dichiarare: "OOO, senso magico, hai in scheda l'abilità incanalare?"

❖N.B.: in questo modo non si può percepire il rank di Incanalare né sapere la Sfera di Magia utilizzata.

Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Demoniaco** o **Lingua arcana: Praestantia**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno degli 8 venti di magia. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia. Salvo rarissime eccezioni approvate dal GA il personaggio non può possedere l'abilità **Armi da fuoco**.

Abilità per sacerdoti

Artiglio del corvo: 55 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr**. Eseguendo una cerimonia lunga almeno due minuti, il chierico benedice un cadavere il quale non può essere rianimato come non morto ed è preservato dalla decomposizione per un numero di giorni pari al proprio rank di **Invocazione**. Se il PG che possiede quest'abilità muore beneficia istantaneamente di questo effetto sul suo corpo.

Dichiara sempre HOLY con le armi da mischia contro i Non morti a patto di urlare invocazioni al dio ripetute volte durante il combattimento.

Infine il PG dichiara NO EFFECT alle chiamate FEAR prodotte da non morti di rank pari o inferiori al proprio livello di **Invocazione**.

Benedizione dell'albatro: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan**. Quando il PG utilizza l'abilità **Resistenza** contro le seguenti chiamate REPEL e STRIKE DOWN considera il suo rank di **Resistenza** come fosse di un livello superiore.

Inoltre, quando viene ferito da chiamate di natura ICE o SHOCK non subisce ferite *aggravate* ma le considera *normali*.

Immacolato: 40 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Shallya**. Può essere presa solo se il PG ha un livello di corruzione pari o inferiore a 0.

Il personaggio è immune ai veleni e alle malattie di rank pari o inferiore al proprio livello di **Invocazione**.

Non appena viene acquisita, il suo livello di corruzione scende di due punti.

Figlio di Ishernos: 45 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Taal & Rhya**. Una volta al giorno, il personaggio può entrare in comunione con la natura e ricevere risposte da essa, in termini di gioco può meditare da solo nel bosco per 5 minuti al termine dei quali può porre fino a quattro domande al narratore il quale gli fornirà la risposta in base a quanto previsto da trama e a quello che il bosco conosce.

Quando il personaggio cade in coma e si trova a contatto di un suolo non artificiale interrompe il conteggio di sanguinamento come se la natura utilizzasse su di lui l'abilità **Medico da campo**.

Prete della guerra: 20 P.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Ulric** o **Fede: Sigmar**.

Il sacerdote se possiede solo invocazione I può lanciare tutte preghiere che conosce indossando armature pesanti, se invece possiede Invocazione II può lanciarle in armature medie.

Rettitudine del giusto: 60 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Verena**. Ogni volta che vuole il sacerdote può effettuare su se stesso la "prova del fuoco" ovvero può mettere una mano su una fiamma e non subire alcun danno se precedentemente ha dichiarato il vero ed eseguito una preghiera alla dea.

Un volta a combattimento può dichiarare una chiamata HEALING FEAR o HEALING DOMINATION di rank pari al proprio livello di invocazione.

Infine, un volta a combattimento può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata FEAR o DOMINATION di rank pari al proprio livello di invocazione.

Scaltrezza di Ranald: 55 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Ranald**. Il personaggio riduce a 10 secondi il tempo necessario per eseguire il segnale di nascosto con l'abilità nascondersi: in tale stato può camminare normalmente, attraversare un sentiero.

Tuttavia, quando si usa quest'abilità, si può utilizzare un rank di nascondersi pari o inferiore al livello di invocazione posseduto.

Il sacerdote non fa mai scattare eventuali trappole che avrebbe attivato di rank massimo pari al proprio livello di invocazione (la trappola rimane comunque attiva, il PG semplicemente la evita anche se apparentemente sembra impossibile farlo).

Inoltre, il personaggio riduce a 10 secondi il tempo necessario per utilizzare l'abilità scassinare.

Quando il personaggio gioca d'azzardo: se è un gioco di dadi può ritirare una volta sola un dado fallito, se è un gioco di carte gioca con una carta in più. Tale tiro di dadi e tale carta da gioco sono OOC e sono utilizzabili a piacimento.

Scudo della patria: 40 p.ab

Richiede **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia**. Il PG considera l'abilità **Maestria: Prodezza nelle grandi armi** come se non fosse una maestria.

Inoltre una volta a combattimento può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata FEAR o BERSERK mentale di rank pari al proprio livello di invocazione.

Regole delle Preghiere

Per usare queste abilità si deve avere il relativo focus divino, si deve fare un'invocazione al dio di almeno 5 parole, si deve avere una mano libera con la quale toccare il focus divino ed eventualmente indicare il bersaglio, non si deve combattere con l'altra mano, non si deve indossare armature e non si devono subire danni o chiamate. Se una delle condizioni sopra elencate viene meno l'uso dell'abilità è perduto.

Alcune preghiere più potenti richiedono la lettura ad alta voce un scritto sacro di almeno 490 caratteri al posto dell'invocazione di 5 parole. Lo scritto può essere liberamente inventato dal socio, ma deve prima esser approvato dal GA oppure può esser copiato dall'ambientazione.

Le preghiere possono essere disperse con la chiamata DISPEL.

Queste abilità producono effetti diversi a seconda della fede posseduta dal sacerdote.

Preghiera: Danno a distanza: 50 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata di danno di natura a seconda della fede posseduta.

Il moltiplicatore di danno è pari al rank di **Invocazione**.

Di seguito elenchiamo il dio, la natura prodotta, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Manaan – HOLY – una fiala con dell'acqua – narrativamente dalla mano del chierico parte un potente fiotto d'acqua che colpisce il nemico
- ✧ Sigmar – FIRE – un tomo religioso – dalla mano del chierico parte una minuscola cometa a due code che punisce il bersaglio con le sue fiamme
- ✧ Ulric – ICE – un cristallo o qualsiasi altra cosa che ricordi il ghiaccio – dalla mano del chierico parte una stalattite di ghiaccio che abbatte i deboli e ricorda ai forti il potere dell'inverno.

Preghiera: Anatema divino: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Verena**. Una volta al giorno, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata “REPEAT + effetto/danno”.

Il rank/moltiplicatore di danno è pari al rank di **Invocazione**.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 600 caratteri.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Manaan – CONFUSE mentale – una piuma bianca – il bersaglio viene ossessionato dal suono di migliaia di albatry e dal ricordo di una certa leggenda di un certo albatro ucciso da un colpo di quadrello.
- ✧ Verena – CONFUSE mentale - uno specchio – il reo viene continuamente ossessionato dal ricordo dei peccati che ha commesso.

Preghiera: Potenziamento offensivo: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Myrmidia** o **Fede: Taal & Rhya** e **Fede: Ulric**. Per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto si può dichiarare “REFRESH 1 Maestria offensiva” ad un bersaglio diverso da se stesso.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Morr – una piuma nera – il sacerdote evoca un corvo spettrale che proietta un' ombra di morte sul campo di battaglia.
- ✧ Taal & Rhya – indossare della pelliccia – il bersaglio viene infuso della vigore dell'orso
- ✧ Ulric – indossare della pelliccia – nella mente, il bersaglio ode i lupi di Ulric ululare e in lui si rinnova il fervore della battaglia.
- ✧ Myrmidia – indossare un'armatura – il bersaglio viene inondato della prodezza della Dea

Preghiera: Potenziamento difensivo: 40 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric** o **Fede: Ranald** o **Fede: Shallya**. Per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto si può dichiarare “REFRESH VP” oppure “REFRESH Maestria difensiva” ad un bersaglio.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Myrmidia – uno scudo – benedici una persona con la protezione di Myrmidia che ridona vigore al bersaglio
- ✧ Ranald – un ciuffo di peli – Ranald benedice il bersaglio ridonandogli la sua agilità

- ✧ Sigmar – un anello di ferro – attraverso la fede del sacerdote il potere del Primo Imperatore veglia sugli uomini
- ✧ Ulric – brandire un' arma – quando il sudore e la fatica della pugna surriscalda il corpo dei guerrieri, il gelo dell'inverno sprigionato dalle mani del chierico rinnova il vigore.
- ✧ Shallya – non impugnare o trasportare armi – il chierico non può sopportare che i suoi cari possano venir feriti così li benedice con la protezione della dea

Preghiera: Bandire: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Shallya** o **Fede: Sigmar**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata DISMISS di rank pari o inferiore al rank posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Per tutte le divinità il focus divino è una manciata di sale grosso da lanciare verso le gambe del bersaglio e il suddetto testo da leggere.

Preghiera: Effetto forte a tocco: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Ulric** o **Fede: Ranald** o **Fede: Verena**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare al tocco una chiamata di potere di rank pari o inferiore al rank posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Il suddetto tocco deve essere portato immediatamente dopo aver terminato la lettura del testo sacro.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera.

- ✧ Morr – SLEEP mentale – una falce argentea in miniatura – il chierico fa cadere addormentata una persona, spesso viene usato per calmare le prefiche.
- ✧ Ranald – DOMINATION mentale "esegui il mio prossimo comando" – un fiocco di lana – il chierico imbroglia il bersaglio facendogli credere quello che vuole lui.
- ✧ Ulric – BERSERK mentale – indossare un'armatura – benedici il bersaglio risvegliando il berserker che è in lui
- ✧ Verena – PARALYZE fisico – delle manette o delle catene – degli invisibili ceppi magici immobilizzano il reo

Preghiera: Effetto medio a distanza: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Taal & Rhya**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10 metri una chiamata di potere di rank X o inferiore oppure fino a X chiamate rank 1 a più bersagli entro 2 metri l'uno dall'altro ove X corrisponde al livello di **Invocazione** posseduto.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Manaan – MINDLESS – simbolo sacro – Il chierico ruba l'aria intorno a/i bersaglio/i causandogli notevoli problemi respiratori. Solitamente questo potere è utilizzato per sgonfiare le vele delle navi dei pirati.
- ✧ Taal & Rhya – CONFUSE – una piuma- il/i bersaglio/i odono un tremendo rombo di tuono

Preghiera: Effetto debole a distanza: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Manaan** o **Fede: Taal & Rhya** o **Fede: Morr**. Una volta a combattimento, il sacerdote può dichiarare a distanza ed entro 10mt una chiamata di potere di rank X o inferiore oppure fino a X chiamate rank 1 a più bersagli entro 2 mt l'uno dall'altro ove X corrisponde al livello di **Invocazione** posseduto.

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Di seguito elenchiamo il dio, l'effetto prodotto, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Myrmidia – FEAR mentale – una maschera color rame – il chierico assume l'aspetto della Dea, seminando così il panico sul campo di battaglia.
- ✧ Manaan – REPEL – della polvere colorata da soffiare in direzione dei bersagli – il chierico evoca una folata di vento. Normalmente l'incantesimo è usato per far gonfiare le vele durante la bonaccia.

- ✧ Taal & Rhya – PARALYZE fisico alle gambe – un bastone - dal terreno spuntano delle liane che bloccano le gambe del/dei personaggio/i
- ✧ Morr – FEAR mentale – impugnare una falce o una clessidra – il chierico esalta la naturale paura dei mortali nei riguardi della morte

Pregiera: Benedire un'arma: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Sigmar** o **Fede: Verena**. Una volta a combattimento il personaggio può incantare un'arma.

Questa deve essere del tipo specificato e non appena incantata può portare fino a 2 colpi di natura HOLY per rank di **Invocazione** posseduto. Questi sono sempre i primi ad essere consumati e devono essere portati entro 2 minuti e se viene persa la presa sull'arma essa perde il suo potere. Fino a che i colpi non sono "scaricati" non si possono utilizzare altre preghiere. Se si incanta l'arma di un'altro personaggio si deve sempre toccargli la spalla fino a quando i colpi non sono totalmente portati, pena il subire una chiamata WEAKNESS 5 per 30 secondi.

Segue l'elenco delle armi incantabili in base alla fede:

- ✧ Myrmidia – lancia
- ✧ Sigmar – martello
- ✧ Verena – una spada

Pregiera: infondere coraggio: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** e **Fede: Sigmar** o **Fede: Ulric**. Una volta a combattimento il personaggio può dichiarare HEALING FEAR di rank pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Speciale, per quest'abilità la chiamata viene effettuata istantaneamente e dopo il chierico deve eseguire l'invocazione al dio di 5 parole che può essere mutata in un discorso incoraggiante per il bersaglio.

Di seguito elenchiamo per ogni divinità il focus divino necessario e la descrizione narrativa:

- ✧ Myrmidia – un vistoso simbolo sacro – il bersaglio ritrova il coraggio guardando gli occhi inflessibili ed imperturbabili del sacerdote.
- ✧ Sigmar – un amuleto con la cometa a due code o il martello sacro bene in mostra – il bersaglio ritrova il coraggio guardando il simbolo del Primo Imperatore.
- ✧ Ulric – un simbolo sacro ben in vista – il cuore del bersaglio viene pervaso dallo spirito del lupo e questi ritrova il coraggio per tornare a combattere.

Pregiera: colpo in risposta: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Myrmidia** o **Fede: Taal & Rhya** o **Fede:Ulric** o **Fede: Verena** o **Fede: Ranald**. Al prossimo colpo in corpo a corpo subito entro 2 minuti il chierico può rispondere con una chiamata REFLECT One per un numero di volte a combattimento pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Per poter utilizzare quest'abilità si deve impugnare almeno un'arma, simulare il colpo in risposta e i danni riflessi sono della stessa natura di una delle armi impugate.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

★ **Speciale:** i danni in risposta da parte dei chierici di **Ulric** sono sempre di natura Ice

- ✧ Myrmidia – il sacerdote invoca la benedizione della dea prima della battaglia e in virtù di essa risponde all'attacco subito con un colpo fulmineo – un simbolo sacro
- ✧ Taal & Rhya – il sacerdote ottiene i riflessi fulminei delle fiere e in virtù di questo risponde repentinamente all'attacco subito – un ciuffo di peli
- ✧ Ulric – nessuno può attaccare un sacerdote del dio della guerra impunemente, in virtù di ciò il bersaglio viene colpito da lame di ghiaccio– non portare alcun elmo
- ✧ Verena – il desiderio di riscatto per l'affronto subito permette al chierico di portare in risposta un celere colpo foriero di giustizia - un ciondolo con il simbolo di Verena
- ✧ Ranald – il dio dona i suoi riflessi al suo prescelto affinché celermente replichi agli assalti – un ciuffo di peli

Pregiera: Cura: 30 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e Fede: Shallya e Fede: Sigmar o Fede: Taal & Rhya. Quest'abilità può essere utilizzata solo una volta a combattimento.

Se si possiede Invocazione I, due volte a combattimento, si può aggiungere 5 minuti al "tempo di sanguinamento" di un personaggio morente toccandolo.

Quest'abilità se si usa dal livello di Invocazione II in poi richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere. Se si possiede **Invocazione II** si può dichiarare HEALING 1. Se si possiede **Invocazione III** si può dichiarare HEALING 2. Se si possiede **Invocazione IV** si può dichiarare HEALING 1 aggravata.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✧ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote drena il sanguinamento – simbolo sacro
- ✧ Sigmar – un raggio di luce si propaga dalle mani del chierico il quale può curare con l'imposizione delle mani – un guanto di pelle
- ✧ Taal & Rhya – il potere della madre terra guarisce le ferite dei suoi figli con i suoi frutti – un frutto, una bacca, del latte o qualsiasi altro alimento commestibile non artificiale

Preghiera: Curare veleni: 25 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Shallya** o **Fede: Manaan**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle Preghiere.

Una volta a combattimento, toccando il bersaglio si dichiara HEALING veleni di rank pari al rank di invocazione posseduto.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✧ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote rimuove il veleno dal corpo del malcapitato – una benda
- ✧ Manaan – il sangue del malcapitato viene inondato di acqua marina la quale lava via il veleno prima di defluire via. Questo procedimento è doloroso. - Un ampolla con dell'acqua.

Preghiera: Curare malattie: 25 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Shallya** o **Fede: Taal & Rhya**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Una volta a combattimento, toccando il bersaglio si dichiara HEALING malattie di rank pari al rank di **Invocazione** posseduto.

Di seguito, per ogni divinità, spieghiamo l'effetto narrativo e il focus divino:

- ✧ Shallya – il tocco caritatevole del sacerdote guarisce dalla malattia – un attrezzo da cerusico
- ✧ Taal & Rhya – il chierico benedice un alimento naturale affinché salvi i figli dei sacri consorti- un frutto, una bacca, del latte o qualsiasi altro alimento commestibile non artificiale

Preghiera: protezione divina: 20 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Shallya** o **Fede: Ranald**. Il chierico guadagna 1 VP alocazionale per livello di **Invocazione** posseduto. Questa preghiera si può utilizzare solo 1 volta per combattimento.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Shallya – non impugnare o trasportare nessuna arma per tutta la durata della preghiera – il favore della dea protegge i figli più ferventi dalle atrocità del mondo
- ✧ Ranald – toccare un portafortuna con il dito indice ed il medio incrociati per tutta la durata del sortilegio – la fortuna del dio avvolge il chierico che per un caso inspiegabile non lo feriscono

Preghiera: scoprire l'ignoto dagli oggetti: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Ranald** o **Fede: Morr** o **Fede: Verena**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere il quale però deve essere lungo almeno 1000 caratteri.

Permette di porre al GA una domanda per rank di **Invocazione** posseduto riguardo un oggetto con poteri ignoti che il chierico sta impugnando. Quest'abilità può essere usata solo una volta sul medesimo oggetto e deve essere usata infraevento via mail oppure in live solo quando previsto da trama. Le risposte saranno a totale discrezione del GA e se svolte live dipenderanno dalla bellezza della recitazione compiuta nel ruolare la preghiera anche utilizzando scenografie ausiliarie.

Di seguito elenchiamo il dio e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Morr – il sacerdote entra in contatto con le anime dei defunti e cerca la risposta nelle conoscenze di costoro
- ✧ Ranald – la costrizione di non poter conoscere i poteri del suo bottino lo rende irrequieto e con la sua devozione spezza questi vincoli di segretezza
- ✧ Verena – il senso di giustizia del chierico lo costringe ad indagare su tale oggetto e il suo fervore ottiene risultati.

Preghiera: Interazione con i defunti: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Morr** o **Fede: Verena**. Il chierico può porre fino ad due domande per livello di **Invocazione** posseduto ad un cadavere morto da non più di 24 ore e al quale non abbia già lanciato questo sortilegio.

È possibile utilizzare quest'abilità solo se previsto da trama e il bersaglio può rispondere solo con "si", "no", "non so".

Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino oltre al testo sacro e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Morr – essere vestiti di nero o grigio molto scuro – il prete si mette in contatto con l'anima del defunto per porgli delle domande
- ✧ Verena – indossare il simbolo di Verena in un luogo ben esposto – il desiderio di giustizia del prete richiama l'attenzione della dea la quale rivela al suo figlio prediletto le sue conoscenze.

Preghiera: Spezzare oggetto: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: Manaan** o **Fede: Ranald**. Quest'incantesimo richiede al chierico una grande concentrazione e la necessità di restare immobile ad occhi chiusi e senza alcuna minaccia attorno per questo motivo non può essere usato in combattimento.

Il prete, al tocco, può dichiarare ad un oggetto un numero di colpi HOLY CRUSH pari al proprio rank di **Invocazione** ma nel momento in cui lo lancia è considerato in combattimento e deve aspettare la fine dello stesso per poterlo eventualmente rilanciare.

Di seguito elenchiamo il dio, il focus divino e la descrizione narrativa del potere prodotto dalla preghiera:

- ✧ Manaan – il simbolo del dio – il sacerdote scatena dalla propria mano tutta la potenza che i mari possono scatenare frantumando ciò che gli si para d'innanzi.
- ✧ Ranald – una chiave – con il favore divino, il sacerdote distrugge tutto ciò che lo separa da ciò che vuol prendere oppure spezza ciò che ingiustamente appartiene a chi non lo merita

Preghiera: Consacrare: 15 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede: (qualsiasi)**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 800 caratteri.

Con questa preghiera è possibile consacrare un luogo alla propria divinità. Tale locazione deve essere pertinente alla divinità e non deve essere già consacrata.

E' anche possibile sconscrare luoghi consacrati ai demoni del caos ma ciò potrebbe richiedere l'impiego di reagenti, di maggior tempo di meditazione e potrebbe produrre effetti nefasti.

E' anche possibile creare una dose di *Acqua benedetta* la quale costa 2mr o un reagente, che vengono bruciati e richiede la compilazione del format pozioni.

Il cartellino dura 6 mesi, non richiede un codice di riconoscere filtri e deve essere vidimato da un membro del GA.

L'acqua benedetta è un effetto monouso: se lanciata contro un Demone o un Non-morto dichiara HOLY.

Preghiera: Benedire i fedeli: 40 p. ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede (qualsiasi)**. Quest'abilità richiede la lettura di un testo sacro come specificato nelle regole delle preghiere però lungo almeno 800 caratteri e una performance scenica migliore possibile.

Una volta al giorno il prete può celebrare una piccola messa la quale porta sui fedeli del dio la sua benedizione.

Al termine della suddetta tutti coloro che hanno la stessa fede del sacerdote e che sono stati ad ascoltarlo con devozione per tutto il tempo ricevono 1 VP alocazionale; tale punto è il primo ad essere consumato e svanisce non appena viene usato (o al TIME OUT).

❖N.B.: il prete ed i fedeli non sono consci IC di cosa faccia esattamente questa preghiera, sanno solo di esser stati "benedetti", di conseguenza ogni giocata che faccia menzione a tale VP è considerato metagiocare e come tale punita.

Preghiera: Dispersione: 35 p.ab

Richiede: **Invocazione I** e **Fede (qualsiasi)**. Il PG può dichiarare una volta a combattimento DISPEL contro una magia o preghiera.

Il rank della chiamata è pari al livello posseduto nell'abilità **Invocazione**.

Speciale: questa preghiera non segue le normali regole delle preghiere poiché prima si pronuncia la chiamata e poi si subisce una chiamata confuse di rank pari al rank di DISPEL dichiarato (non resistibile in alcun modo).

Le virtù

Per prendere le abilità presenti in questo paragrafo si deve possedere l'abilità **Nobiltà I**, **Fede: Dama del Lago**, appartenere alla fazione Bretonnia ed essere di razza umana. Solo i giocatori di sesso maschile (di conseguenza con PG maschi) possono selezionare queste virtù per i loro PG (salvo diverse specifiche).

IC il personaggio è un cavaliere bretoniano e il GA ha libera facoltà di punire giocatori che mal interpretano tal ruolo (ad esempio deve disprezzare le armi da fuoco).

Virtù: del cuore forte e della pozione del Graal

Tale abilità non è presenti nel Database, semplicemente il personaggio può apprendere le abilità razziali **Coraggio** e **Resistenza ai Veleni I** senza dover soddisfare il relativo prerequisito razziale.

Virtù: del Nobil Sdegno: 20 p.ab

Quando il pg diviene bersaglio di un colpo di arma da fuoco o da tiro, può dichiarare tre colpi DOUBLE contro colui che ha sparato. Tali colpi devono essere portati con un arma da mischia nella quale si ha la competenza e l'effetto della virtù termina a fine combattimento.

Virtù: del penitente: 15 p.ab

Il personaggio non può utilizzare oggetti magici, non può ricevere il reddito conferito da abilità di Nobiltà e non può possedere abilità di reddito.

Il PG può dichiarare 5 colpi HOLY a combattimento con un arma da mischia nella quale è competente.

Virtù: Aura di Luce

Tale abilità non è presente nel Database, semplicemente il personaggio può apprendere l'abilità **Preghiera: Dispersione**. Al fine delle meccaniche dell'abilità egli utilizza l'abilità **Disciplina** al posto di **Invocazione**.

Virtù: Mantello della Dama: 45 p.ab

Una volta a combattimento quando il PG subisce un danno ZERO perde tutti i propri VP nella locazione colpita anziché subire il normale effetto della chiamata. In tale locazione deve esserci almeno 1 VP ancora presente.

★ Speciale: anche i PG femmina possono prendere quest'abilità.

ALTI ELFI

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede **Incanalare I-II**. Identica a quella degli umani.

Conoscenza magica: 10 p.ab

Richiede: **Lingua: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco**. Identica a quella degli umani.

Creare pietre del potere: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaan o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Identica a quella degli umani.

Incanalare I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Disciplina I**, **Disciplina II** per il secondo step. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Conoscenza magica** e **Fede: [Khorne o Nurgle o Tzeentch o Slaanesh]**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab

Richiede: **Conoscenza magica**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in Italiano). Inoltre, e soprattutto può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Senso magico I: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Senso magico II: 15 p.ab

Richiede: **Senso Magico I**. Identica a quella degli umani.

Senza sonno: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Disciplina** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata SLEEP.

Sfera di magia: [Alta magia]: 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano**. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano** o **Lingua arcana: Demoniaco**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno degli 8 venti di magia. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

ELFI SILVANI

Armonia Aethyrica I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Incanalare I-II**. Il mago una volta per combattimento, può lanciare un sortilegio scalando un numero di reagenti pari al rank posseduto in questa abilità. Esempio: se un mago sta lanciando *Pelle impenetrabile di Pann* al livello di lancio 2 ed utilizza l'abilità **Armonia Aethyrica II**, dovrà pagare un totale di 2 reagenti invece di 4.

Conoscenza magica: 10 p.ab

Richiede: **Lingua: Eltharin arcano** o **Lingua: Demoniaco**. Identica a quella degli umani.

Creare pietre del potere: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Danze di guerra

Colui che possiede queste abilità è un danzatore di guerra e appartiene al clan Caidath. Poiché le danze sono praticamente uguali ad alcune preghiere, per semplicità di gestione non le abbiamo caricate nel database ma potete direttamente prendere le preghiere a patto di soddisfare alcuni prerequisiti. Tali abilità richiedono **Fede: Loec** e utilizzano la destrezza diminuita di 1 rank come fosse invocazione al fine della loro efficacia.

Attivare una danza segue le normali regole delle preghiere eccetto che durante l'invocazione al dio si deve danzare con le armi in pugno.

Danza: Trama di bruma

Permette di acquisire **Pregheira: Colpo in risposta**.

Danza: Vorticare delle ombre

Permette di acquisire la **Preghiera: Potenziamento difensivo**.

Danza: Tempesta di lame

Permette di acquisire la **Preghiera: Potenziamento offensivo**.

Empatia con la natura: 5 p.ab

Richiede: **Fede** (Taal e Rhya o Manaan o Isha o Kurnous o Mathlaan o Torothal) o **Sfera di Magia** (Bestie o Vita o Athel Loren). Identica a quella degli umani.

Guidare la caccia I-II: 35-45 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**. Fino a due elfi silvani che non hanno l'abilità **Nascondersi** la guadagnano temporaneamente, tuttavia per non perderla devono restargli entro 4mt, in linea di vista e non violare le normali restrizioni imposte dall'abilità stessa.

Se il personaggio con quest'abilità interrompe il segnale di *nascosto* per qualsiasi motivo gli altri perdono l'abilità **Nascondersi**. Il rank che è possibile segnalare è pari al rank di quest'abilità.

Incanalare I-II: 15-20 p.ab

Richiede: **Disciplina I, Disciplina II** per il secondo step. Identica a quella degli umani.

Lingua Arcana: Demoniaco: 5 p.ab

Richiede: **Conoscenza magica** e **Fede: [Khorne o Nurgle o Tzeentch o Slaanesh]**. Il personaggio è in grado di scrivere e leggere nella lingua specificata nel titolo; questo permette di decifrare scritti IC o di redigere scritti arcani nella lingua scelta (specificandola nell'intestazione dello scritto come nota OOC ma scrivendolo comunque in italiano). Inoltre, e soprattutto, può lanciare sortilegi sfruttando consapevolmente i Venti della Magia. È possibile apprendere lingue arcane a cui normalmente non si avrebbe accesso, solamente come conseguenza di alcune giocate IC.

Lingua Arcana: Eltharin Arcano: 5 p.ab

Identica a quella degli elfi alti.

Mago da battaglia: 10 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Malevolo dispettoso: 20 p.ab

Un folletto (denominati Malevoli) si aggira quasi sempre nei pressi dell'elfo, giocandogli a volte qualche scherzo, questo può essere visto solo dal personaggio in possesso di questa abilità, se necessario comunque il *malevolo* scaglia una potente illusione in torno ad un nemico del suo protetto per tentare di metterlo fuori combattimento. In termini di gioco il personaggio dopo un periodo di concentrazione di 20 secondi (in cui dovrà fingere di chiamare il folletto) potrà dichiarare a distanza (entro 10 metri) una chiamata CONFUSE mentale 1.

❖N.B.: questa capacità può essere annullata da una Dispersione Inferiore

Malevolo rapace: 20 p.ab

Un folletto (denominati Malevoli) si aggira quasi sempre nei pressi dell'elfo, ed ha una tendenza a rosicchiare e a rovinare qualche oggetto che ritiene sia gustoso, questo può essere visto solo dal personaggio in possesso di questa abilità, se necessario comunque il *malevolo* si scaglia per mordere un potenziale nemico. In termini di gioco il personaggio dopo un periodo di concentrazione di 20 secondi (in cui dovrà fingere di chiamare il folletto) potrà dichiarare a distanza (entro 10 metri) una chiamata ENCHANTED.

❖N.B.: questa capacità può essere annullata da una Dispersione Inferiore

Malevolo del terrore: 20 p.ab

Un folletto (denominati Malevoli) si aggira quasi sempre nei pressi dell'elfo, questo può essere visto solo dal personaggio in possesso di questa abilità, se necessario comunque il *malevolo* tesse una potente illusione in torno alla sua creatura prediletta per spaventare i nemici del suo amico. In termini di gioco il personaggio dopo un periodo di concentrazione di 20 secondi (in cui dovrà fingere di chiamare il folletto) potrà dichiarare a distanza (entro 10 metri) una chiamata FEAR mentale 1.

❖N.B.: questa capacità può essere annullata da una Dispersione Inferiore

Resistenza alla magia: 20 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Resistenza** o **Disciplina** o di un loro uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere ad una magia o preghiera.

Senso magico I: 15 p.ab

Richiede: **Incanalare I**. Identica a quella degli umani.

Senso magico II: 15 p.ab

Richiede: **Senso Magico I**. Identica a quella degli umani.

Senza sonno: 10 p.ab

Identica a quella degli Elfi Alti.

Sfera di magia [Athel Loren]: 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano**. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

Sfera di magia [specificare]: 0 p.ab

Richiede: **Incanalare I** e **Lingua arcana: Eltharin arcano** o **Lingua arcana: Demoniaco**. Il personaggio ha il dono di piegare a piacimento uno dei seguenti 4 venti di magia: Bestie, Cielo, Luce, Vita.. All'acquisto dell'abilità ottiene la possibilità di apprendere gli incantesimi della suddetta sfera di magia.

Spiriti minori di Athel Loren

Il personaggio è legato in qualche modo alla foresta di Athel Loren, ma non in maniera tale da non poterla abbandonare; comunque guadagna delle piccole capacità magiche che, a descrizione del narratore, potrebbero essere potenziate all'interno dell'Antica Foresta.

❖N.B.: un personaggio non può prendere più di una abilità denominata *Spirito minore della foresta* ed inoltre l'elfo risulterà positivo alla magia.

Una volta che un personaggio acquista un'abilità *Spirito minore della foresta* questi entrerà ancora di più in simbiosi col mondo naturale sentendo il passare delle stagioni in maniera molto marcata; questo porta l'elfo a sentirsi molto bene nelle stagioni calde e a sentirsi un po' "acciaccato" in quelle fredde. In termini di gioco i colpi ICE faranno incredibilmente male al personaggio (per convenzione consideriamo che per ogni danneggiamento dei PL si dovrà restare in PAIN dolore per circa 3 secondi) e il freddo narrativo o provocato da sortilegi/ferite (ricordiamo un arto portato a zero da colpi ICE provoca grande freddo) renderà narrativamente il personaggio un po' più lento e debilitato.

Spirito minore della foresta: Furia di Athel Loren: 20 p.ab

Il personaggio conserva una scintilla di magia della foresta, concentrandosi per 20 secondi il personaggio può invocare tale potere dichiarando un colpo di natura ENCHANTED in corpo a copro con qualsiasi arma.

Spirito minore della foresta: Protezione di Athel Loren: 35 p.ab

Lo spirito di Ariel, regina di Athel Loren, protegge il personaggio ovunque esso sia; in termini di gioco una volta a combattimento può ridurre a danno One un danno THROUGH o DOUBLE; se questi danni sono associati a nature ENCHANTED, HOLY, ARTIFACT SILVER o Elementali questa sorta di immunità parziale non ha effetto.

Spirito minore della foresta: Mente Condivisa di Athel Loren: 15 p.ab

La mente dell'elfo è parte di quella sorta di mente alveare che lega tutta la foresta, ciò lo rende molto più resistente ad alcuni effetti; in termini di gioco la sua Disciplina aumenta di 1 per contrastare le chiamate PAIN mentale o FEAR mentale. ❖N.B.: in questo modo la Disciplina non può mai raggiungere un valore pari a 5.

Narrativamente il danzatore di guerra si dipinge il corpo con tatuaggi protettivi e come tale deve adeguatamente simularli.

MEZZUOMINI

Coraggio: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Disciplina** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata FEAR.

Mano salda: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Resistenza** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata FUMBLE.

Nascondersi negli anfratti I-II: 15-25 p.ab

Richiede: **Nascondersi I-II**. Il personaggio può usare l'abilità **Nascondersi** al livello pari al rank in quest'abilità anche in ambienti diversi da un bosco. Il personaggio può nascondersi a stretto contatto con un oggetto che sia in grado di coprire interamente la sua sagoma per almeno due lati del cubo immaginario circoscritto intorno al personaggio.

Reddito: Reagenti III: 15 p.ab

Richiede: **Reddito: Reagenti II**. Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni giornata di gioco 2 *Cartellini reagente* per rank d'abilità posseduto. Il giocatore può scegliere tra reagenti di tipo comune e di tipo frattaglie. Ogni reagente trovabile con questo peschino ha sempre e comunque una dose!

Resistere alla corruzione I~X: 5 p.ab

Ogni livello elimina un rank di corrotto. Può essere presa in qualunque momento, anche durante un live mentre si subisce la corruzione.

Filtri rari dei mezz'uomini

La miscita di questi preparati è una capacità innata dei mezz'uomini i quali sono soliti mescolare le dosi in maniera non troppo scientifica ma affidandosi al loro olfatto allenato. Per queste motivazioni solo i mezz'uomini riescono ad apprendere questi filtri. Le altre razze possono riuscirci ma con grande difficoltà e di solito trovando ricette ove vi sono indicate le esatte proporzioni delle dosi (possono prenderle come abilità avanzate).

RO rara – Scherzetto Indebolente: 5 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo

Reagenti: Nigredo + Sostanze note solo al mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) vede la sua forza scendere a 1 fino a fine combattimento.

Effetto collaterale: il preparato è così orrendo da lasciare senza fiato la vittima, oltre allo sgradevole effetto, il cattivo sapore se ne va dopo un'intera giornata.

R1 rara – Boccone del moribondo: 10 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo

Reagenti: Nigredo + Nigredo + Sostanze note solo al Mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) ottiene per tutto il giorno l'abilità **Duro a morire**. Prima di utilizzarla è necessario avvertire un arbitro o un narratore per evitare scorrettezze di gioco.

Effetto collaterale: La pietanza ha lo sgradevole effetto di togliere il gusto a ogni altra cosa ingerita per l'intera giornata. Tuttavia il personaggio prova un gradevole senso di appagamento.

R2 rara – Primizia Rigenerante: 15 p.ab

Veicolo: Ingestione

Aspetto: Cibo

Reagenti: Albedo + Albedo + Albedo + Sostanze note solo al Mezz'uomo di valore trascurabile.

Effetto: Chi ingerisce l'alimento cucinato in questa maniera (ad esempio un biscotto, ma non un frutto fresco) subisce la chiamata HEALING 2 aggravate. In alternativa due locazioni con ferite Fatali declassano a ferite Normali. Può essere somministrato anche ad un personaggio incosciente.

Effetto collaterale: Prodiziosa pietanza, preparata dai Mezz'uomini per far fronte alle guerre di confine con le sgradevoli creature della Sylvania, questo preparato ha un sapore eccezionale tanto che si dice che sia quasi impossibile mangiare un cibo più buono di questo.

NANI

Archibugiere: 15 p.ab

Richiede: **Armi da Fuoco**. Il personaggio potrà utilizzare oltre alle Pistole anche gli Archibugi. Gli Archibugi seguono le normali regole per le Armi da Fuoco ma dichiarano danno DOUBLE STRIKE DOWN 2. Hanno gittata utile di 10 metri.

Armi da fuoco: 20 p.ab

Con questa abilità il personaggio potrà utilizzare armi da fuoco di piccole dimensioni quali pistole e simili. Per motivi di sicurezza le pistole non spareranno mai davvero. Una pistola colpisce sempre il bersaglio in una gittata utile di 5 metri dichiarando danno DOUBLE STRIKE DOWN. Una pistola è considerata carica quando vi è un cartellino *Polvere da sparo* allegato alla stessa. Un cartellino *Polvere da sparo* usato in questa maniera dovrà essere strappato una volta sparato il colpo. Se il colpo non viene sparato entro il TIME OUT, il cartellino è comunque sprecato e deve essere comunque strappato. Per ricaricare l'arma, servono 30 secondi, durante il quale il personaggio può intraprendere solo l'azione di simulare la ricarica. Durante questo lasso di tempo è consentito soltanto di parlare, non è possibile camminare, combattere ecc..

L'arma deve essere impugnata correttamente e si deve simulare chiaramente l'utilizzo e l'atto di prendere la mira con un arma rinascimentale. Eventuali comportamenti borderline saranno puniti a insindacabile giudizio degli arbitri.

Si può impugnare solo un arma da fuoco alla volta ed avere l'altra mano libera, a meno di non possedere l'abilità **Doppia arma**.

Le pistole colpiscono sempre al torso, salvo particolari abilità, tuttavia in situazioni non di combattimento e puramente narrative (esempio una fucilazione) è possibile dichiarare il danno ad un'altra locazione. Non è mai possibile tirare ad un bersaglio sotto una copertura di $\frac{3}{4}$ del suo corpo (sia essa proveniente da elementi scenici, scudi o altre creature).

Coraggio: 10 p.ab

Identica a quella dei mezz'uomini.

Inamovibile: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Resistenza** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata REPEL.

Ingegneria: 40 p.ab

Richiede: **Scienza empirica**. Identica a quella degli umani.

Rancore ancestrale: 10 p.ab

Il personaggio una volta a combattimento può dichiarare DOUBLE con qualsiasi arma in corpo a corpo nella quale abbia la competenza per ferire un personaggio di razza *pelleverde* (orchi, goblin, hobgoblin, gnoblar ecc..).

Reddito: fabbro III: 10 p.ab

Richiede: **Reddito: Fabbro II**. Il personaggio guadagna un *Cartellino forgia* al giorno.

Reddito: runologo I-II: 20 p.ab

Per ogni volta che viene presa il personaggio ottiene due *Cartellini componente per rune* ad evento. Inoltre può in segreteria farsi convertire fino a 8mr in *Cartellini componenti per rune* per livello di abilità. Un *Cartellino componenti per rune* ha un valore di mercato pari a 4 mr circa.

Resistere alla corruzione I~V: 5 p.ab

Ogni livello elimina un rank di corrotto. Può essere presa in qualunque momento, anche durante un live mentre si subisce la corruzione.

Resistenza alla magia: 20 p.ab

Identica a quella degli *elfi silvani* con la differenza che i tatuaggi non sono obbligatori.

Resistenza alle Malattie I: 20 p.ab

Il personaggio è immune alle malattie di primo cerchio.

Resistenza ai Veleni I: 20 p.ab

Il personaggio è immune ai veleni di primo cerchio.

Saldo: 10 p.ab

Una volta a combattimento, il PG può evitare di consumare un *uso a combattimento* dell'abilità **Resistenza** o di un suo uso supplementare a patto che la stia utilizzando per resistere alla chiamata STRIKE DOWN.

Le rune

Con due minuti di lavoro simulato o extraevento si può incidere una runa. In termini di gioco si deve allegare all'oggetto ove è disegnata almeno un cartellino "componente per rune" sul quale vi sia scritto l'effetto prodotto e il numero di tessera del socio che l'ha incisa. Da quel momento è possibile allegare altri cartellini in qualsiasi momento (rispettando il tempo di due minuti), ma l'unico modo per rimuoverli è consumarli. Strappando un cartellino tra quelli allegati si attiva subito una carica della runa (ovviamente il cartellino strappato è consumato e non può essere riutilizzato). E' necessario che la runa sia rappresentata, ad esempio la si può disegnare su un lembo di cuoio da legare all'oggetto.

Incidere rune sulle armi: 25 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armi. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise solo su armi da mischia.

Incidere rune sulle armature: 15 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armature. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su una locazione di armatura.

Incidere rune sulle armi: 25 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armi. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise solo su armi da mischia.

Incidere rune sulle armature: 15 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili su armature. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su una locazione di armatura.

Incidere rune sui talismani: 10 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune incidibili sui talismani. Le rune che hanno quest'abilità come prerequisito possono essere incise su talismani come ciondoli, pietre...

Incidere rune su congegni ingegneristici: 10 p.ab

Il personaggio può apprendere le rune che hanno quest'abilità come prerequisito.

Runa della potenza: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando un cartellino permette di dichiarare 2 colpi DOUBLE i quali devono essere portati entro il termine del combattimento, sono consumati anche se parati e sono i primi che l'arma dichiara.

Runa di Snorri Spangelhelm: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando un cartellino permette di dichiarare 1 colpo THROUGH il quale deve essere portato entro il termine del combattimento, non è consumato se parato, ma l'arma non può dichiarare altri danni fino a quando non è consumato il potere.

Runa della scissione: 15 P.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando un cartellino permette di dichiarare 1 colpo CRUSH il quale deve essere portato entro il termine del combattimento, l'arma non può dichiarare altri danni fino a quando non è consumato il potere.

Runa del rancore: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Sul cartellino si deve indicare il nome di una persona o di un mostro specifico (non deve essere una razza giocabile e non è corretto scrivere pelleverde, mentre lo è scrivere orco). Strappando un cartellino permette di dichiarare DOUBLE con quell'arma fino a quando il combattimento non è terminato solo se si colpisce un esemplare della razza specificata.

Runa del fuoco: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armi**. Strappando un cartellino permette di dichiarare 4 colpi FIRE i quali devono essere portati entro il termine del combattimento, sono consumati anche se parati e sono i primi che l'arma dichiara.

Runa della resistenza: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando un cartellino permette di dichiararsi 1 REFRESH VP su tutte le locazioni coperte da armatura.

Runa schermante: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando un cartellino permette di beneficiare di 2vp alocazionali utilizzabili solo contro danni a distanza. Questi VP, se non vengono consumati si esauriscono a fine combattimento.

Runa della protezione: 35 p.ab

Richiede: **Incidere rune sulle armature**. Strappando un cartellino permette di beneficiare ridurre la prossima chiamata ZERO ricevuta la quale andrà ad azzerare solo i VP. Si può attivare questa runa solo se si hanno ancora VP in tale locazione.

Runa della fornace: 15 p.ab

Richiede: **Incidere rune sui talismani**. Strappando un cartellino si beneficia di RD 1 contro la natura FIRE fino a fine combattimento. Se si strappano due cartellini la RD sale a 2.

Runa spezza magie: 20 p.ab

Richiede: **Incidere rune sui talismani**. Permette di dichiarare a distanza una chiamata DISPEL di rank pari al numero di cartellini strappati (massimo 2). Subito dopo il *forgiarune* subisce una chiamata confuse fisico di rank pari al livello di DISPEL lanciato alla quale non si può contraporre alcuna resistenza.

Runa della forgiatura: 10 p.ab

Richiede: **Incidere rune su congegni ingegneristici**. Questa runa può essere incisa solo su un arma d'assedio che utilizza polvere da sparo. Strappando un cartellino si può ripescare un nuovo cartellino dal "sacchetto dei malfunzionamenti".

Runa della ricarica: 10 p.ab

Richiede: **Incidere rune su congegni ingegneristici**. Questa runa può essere incisa solo su un arma d'assedio. Strappando un cartellino la si può utilizzare per il prossimo colpo con solo un "servente" all'opera.

Sommario delle restrizioni razziali sulle abilità

Le seguenti liste riassumono tutte le abilità (razziali e non) del regolamento base acquistabili da ognuna delle cinque razze giocabili.

Umani

Alfiere
Archibugiere
Armature
Armi a due mani
Armi a una mano
Armi corte
Armi da fuoco
Armi da lancio
Armi da tiro
Armi in asta
Armonia Aethyrica I
Armonia Aethyrica II
Arti cerusiche I
Arti cerusiche II
Artigiano I
Artigiano II
Artiglio del corvo
Attento signore!
Benedizione dell'albatro
Biblioteconomia I
Biblioteconomia II
Cartografia
Cercare I
Cercare II
Conoscenza dinastie nobiliari
Conoscenza magica
Conoscenza teologica
Costituzione I
Costituzione II
Creare armature
Creare armi
Creare pietre del potere
Creare scudi
Curare ferite aggravate
Curare ferite letali
Destrezza II
Destrezza III
Disciplina [Secondo uso] I
Disciplina [Secondo uso] II
Disciplina I
Disciplina II
Dissezionare
Doppia arma
Duro a morire
Empatia con la natura
Erboristeria
Fabbro I
Fabbro II
Fede
Figlio di Ishernos
Forza II
Forza III
Immacolato
Inamovibile
Incanalare I
Incanalare II
Ingegneria
Invocazione I
Invocazione II
Leggere e scrivere
Lingua
Lingua arcana: Demoniaco
Lingua arcana: Prestantia
Maestria: Armatura temprata II
Maestria: Armatura impenetrabile I
Maestria: Armatura impenetrabile II
Maestria: Armatura massiccia I

Maestria: Armatura massiccia II
Maestria: Armatura temprata I
Maestria: Attutire il colpo I
Maestria: Attutire il colpo II
Maestria: Colpo di precisione I
Maestria: Colpo di precisione II
Maestria: Colpo di punta I
Maestria: Colpo di punta II
Maestria: Colpo esperto I
Maestria: Colpo esperto II
Maestria: Colpo frantumante I
Maestria: Colpo frantumante II
Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] I
Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] II
Maestria: Colpo frastornante I
Maestria: Colpo frastornante II
Maestria: Colpo furtivo I
Maestria: Colpo furtivo II
Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] I
Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] II
Maestria: Colpo sfibrante I
Maestria: Colpo sfibrante II
Maestria: Colpo stordente I
Maestria: Colpo stordente II
Maestria: Disarmare [Secondo uso] I
Maestria: Disarmare [Secondo uso] II
Maestria: Disarmare I
Maestria: Disarmare II
Maestria: Freccia infuocata I
Maestria: Freccia infuocata II
Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] I
Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] II
Maestria: Freccia uncinata I
Maestria: Freccia uncinata II
Maestria: Grande arma
Maestria: Parata fulminea I
Maestria: Parata fulminea II
Maestria: Penetrazione I
Maestria: Penetrazione II
Maestria: Prodezza nelle grandi armi
Maestria: Ricarica rapida I
Maestria: Ricarica rapida II
Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] I
Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] II
Maestria: Sbilanciare I
Maestria: Sbilanciare II
Maestria: Scudo impenetrabile I
Maestria: Scudo impenetrabile II
Maestria: Scudo indistruttibile I
Maestria: Scudo indistruttibile II
Maestria: Scudo invalicabile I
Maestria: Scudo invalicabile II
Maestria: Sparo disarmante
Maestria: Sparo mirato
Maestria: Stordire
Maestria: Tiratore scelto I
Maestria: Tiratore scelto II
Mago da battaglia
Matematica
Medico da campo
Nascondersi I
Nascondersi II
Nobile I
Nobile II
Percezione migliorata I

Percezione migliorata II
Piazzare/disattivare trappole I
Piazzare/disattivare trappole II
Preghiera: Anatema divino
Preghiera: Bandire
Preghiera: Benedire i fedeli
Preghiera: Benedire un'arma
Preghiera: Colpo in risposta
Preghiera: Consacrare
Preghiera: Cura
Preghiera: Curare malattie
Preghiera: Curare veleni
Preghiera: Danno a distanza
Preghiera: Dispersione
Preghiera: Effetto debole a distanza
Preghiera: Effetto forte a tocco
Preghiera: Effetto medio a distanza
Preghiera: Infondere coraggio
Preghiera: Interazione con i defunti
Preghiera: Potenziamento difensivo
Preghiera: Potenziamento offensivo
Preghiera: Protezione divina
Preghiera: Scoprire l'ignoto degli oggetti
Preghiera: Spezzare oggetto
Prete della guerra
Produzione rapida I
Produzione rapida II
Prolungare filtri semplici I
Prolungare filtri semplici II
Proprietario terriero I
Proprietario terriero II
RO - Distillato bianco
RO - Distillato nero
RO - Distillato rosso
R1 - Antidoto I
R1 - Cuore di fiamma
R1 - Decotto I
R1 - Pozione del fanatico
R1 - Pozione finta morte
R1 - Unguento di guarigione I
R2 - Acido semplice
R2 - Acqua di Morr
R2 - Ali di corvo
R2 - Antidoto II
R2 - Decotto II
R2 - Fuoco alchemico
R2 - Il favore di Greta
R2 - Ombra rossa
R2 - Primizia Rigenerante
R2 - Unguento di guarigione II
R2 - Veleno nero
Raccogliere informazioni I
Raccogliere informazioni II
Rapido lavoratore I
Rapido lavoratore II
Reddito I
Reddito II
Reddito: Fabbro I
Reddito: Fabbro II
Reddito: Polvere da sparo I
Reddito: Polvere da sparo II
Reddito: Reagenti I
Reddito: Reagenti II
Resistenza [Secondo uso] I
Resistenza [Secondo uso] II
Resistenza ai veleni I
Resistenza alla magia
Resistenza I

Resistenza II
 Rettitudine del giusto
 Rianimare
 Riconoscere falsi
 Riconoscere filtri
 Riconoscere malattie
 Riconoscere veleni
 Rissare I
 Rissare II
 Sacerdote da battaglia
 Sangue nobile
 Scalare
 Scaltrezza di Ranald
 Scassinare
 Scienza empirica
 Scudi
 Scudi pavesi
 Scudo della patria
 Seguire tracce
 Senso magico I
 Senso magico II
 Servente
 Sfera di magia [tutte 8]
 Sofisticare reagenti I
 Sofisticare reagenti II
 Sopravvivenza
 Speciale
 Svuotare tasche I
 Svuotare tasche II
 Trattare malattie I
 Trattare malattie II
 Trattare veleni I
 Trattare veleni II
 Valutare
 Virtù: aura di luce
 Virtù: del cuore forte e della pozione del Graal
 Virtù: del Nobile Sdegno
 Virtù: del penitente
 Virtù: Mantello della dama

Alti elfi

Alfiere
 Armature
 Armi a due mani
 Armi a una mano
 Armi corte
 Armi da lancio
 Armi da tiro
 Armi in asta
 Armonia Aethyrica I
 Armonia Aethyrica II
 Arti cerusiche I
 Arti cerusiche II
 Artigiano I
 Artigiano II
 Attento signore!
 Biblioteconomia I
 Biblioteconomia II
 Cartografia
 Cercare I
 Cercare II
 Conoscenza dinastie nobiliari
 Conoscenza magica
 Conoscenza teologica
 Costituzione I
 Costituzione II
 Creare armature
 Creare armi
 Creare pietre del potere
 Creare scudi
 Curare ferite aggravate
 Curare ferite letali
 Destrezza II
 Destrezza III

Disciplina [Secondo uso] I
 Disciplina [Secondo uso] II
 Disciplina I
 Disciplina II
 Dissezionare
 Doppia arma
 Duro a morire
 Empatia con la natura
 Erboristeria
 Fabbro I
 Fabbro II
 Federe
 Forza II
 Forza III
 Incanalare I
 Incanalare II
 Leggere e scrivere
 Lingua
 Lingua arcana: Demoniaco
 Lingua Arcana: Eltharin Arcano
 Maestria: Armatura temprata II
 Maestria: Armatura impenetrabile I
 Maestria: Armatura impenetrabile II
 Maestria: Armatura massiccia I
 Maestria: Armatura massiccia II
 Maestria: Armatura temprata I
 Maestria: Attutire il colpo I
 Maestria: Attutire il colpo II
 Maestria: Colpo di precisione I
 Maestria: Colpo di precisione II
 Maestria: Colpo di punta I
 Maestria: Colpo di punta II
 Maestria: Colpo esperto I
 Maestria: Colpo esperto II
 Maestria: Colpo frantumante I
 Maestria: Colpo frantumante II
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] II
 Maestria: Colpo frastornante I
 Maestria: Colpo frastornante II
 Maestria: Colpo furtivo I
 Maestria: Colpo furtivo II
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] II
 Maestria: Colpo Sfibrante I
 Maestria: Colpo sfibrante II
 Maestria: Colpo stordente I
 Maestria: Colpo stordente II
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] I
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] II
 Maestria: Disarmare I
 Maestria: Disarmare II
 Maestria: Freccia infuocata I
 Maestria: Freccia infuocata II
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] I
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] II
 Maestria: Freccia uncinata I
 Maestria: Freccia uncinata II
 Maestria: Grande arma
 Maestria: Parata fulminea I
 Maestria: Parata fulminea II
 Maestria: Penetrazione I
 Maestria: Penetrazione II
 Maestria: Prodezza nelle grandi armi
 Maestria: Ricarica rapida I
 Maestria: Ricarica rapida II
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] I
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] II
 Maestria: Sbilanciare I
 Maestria: Sbilanciare II
 Maestria: Scudo impenetrabile I
 Maestria: Scudo impenetrabile II

Maestria: Scudo indistruttibile I
 Maestria: Scudo indistruttibile II
 Maestria: Scudo invalicabile I
 Maestria: Scudo invalicabile II
 Maestria: Sparo disarmante
 Maestria: Sparo mirato
 Maestria: Stordire
 Maestria: Tiratore scelto I
 Maestria: Tiratore scelto II
 Mago da battaglia
 Matematica
 Medico da campo
 Nascondersi I
 Nascondersi II
 Nobile I
 Nobile II
 Percezione migliorata I
 Percezione migliorata II
 Piazzare/disattivare trappole I
 Piazzare/disattivare trappole II
 Produzione rapida I
 Produzione rapida II
 Prolungare filtri semplici I
 Prolungare filtri semplici II
 Proprietario terriero I
 Proprietario terriero II
 RO - Distillato bianco
 RO - Distillato nero
 RO - Distillato rosso
 R1 - Antidoto I
 R1 - Cuore di fiamma
 R1 - Decotto I
 R1 - Pozione del fanatico
 R1 - Pozione finta morte
 R1 - Unguento di guarigione I
 R2 - Acido semplice
 R2 - Acqua di Morr
 R2 - Ali di corvo
 R2 - Antidoto II
 R2 - Decotto II
 R2 - Fuoco alchemico
 R2 - Il favore di Greta
 R2 - Ombra rossa
 R2 - Unguento di guarigione II
 R2 - Veleno nero
 Raccogliere informazioni I
 Raccogliere informazioni II
 Rapido lavoratore I
 Rapido lavoratore II
 Reddito I
 Reddito II
 Reddito: Fabbro I
 Reddito: Fabbro II
 Reddito: Reagenti I
 Reddito: Reagenti II
 Resistenza [Secondo uso] I
 Resistenza [Secondo uso] II
 Resistenza I
 Resistenza II
 Rianimare
 Riconoscere falsi
 Riconoscere filtri
 Riconoscere malattie
 Riconoscere veleni
 Rissare I
 Rissare II
 Sangue nobile
 Scalare
 Scassinare
 Scienza empirica
 Scudi
 Scudi pavesi
 Seguire tracce
 Senso magico I
 Senso magico II

Senza sonno
 Servente
 Sfera di magia [tutte 8]
 Sfera di magia [Alta magia]
 Sofisticare reagenti I
 Sofisticare reagenti II
 Sopravvivenza
 Speciale
 Svuotare tasche I
 Svuotare tasche II
 Trattare malattie I
 Trattare malattie II
 Trattare veleni I
 Trattare veleni II
 Valutare

Elfi silvani
 Alfiere
 Armature
 Armi a due mani
 Armi a una mano
 Armi corte
 Armi da lancia
 Armi da tiro
 Armi in asta
 Armonia Aethyrica I
 Armonia Aethyrica II
 Arti cerusiche I
 Arti cerusiche II
 Artigiano I
 Artigiano II
 Attento signore!
 Biblioteconomia I
 Biblioteconomia II
 Cartografia
 Cercare I
 Cercare II
 Conoscenza dinastie nobiliari
 Conoscenza magica
 Conoscenza teologica
 Costituzione I
 Costituzione II
 Creare armature
 Creare armi
 Creare pietre del potere
 Creare scudi
 Curare ferite aggravate
 Curare ferite letali
 Danza: Tempesta di lame
 Danza: Trama di bruma
 Danza: Vorticare delle ombre
 Destrezza II
 Destrezza III
 Disciplina [Secondo uso] I
 Disciplina [Secondo uso] II
 Disciplina I
 Disciplina II
 Dissezionare
 Doppia arma
 Duro a morire
 Empatia con la natura
 Erboristeria
 Fabbro I
 Fabbro II
 Fede
 Forza II
 Forza III
 Guidare la caccia I
 Guidare la caccia II
 Incanalare I
 Incanalare II
 Leggere e scrivere
 Lingua
 Lingua arcana: Demoniaco
 Lingua Arcana: Eltharin Arcano

Maestria: Armatura temprata II
 Maestria: Armatura impenetrabile I
 Maestria: Armatura impenetrabile II
 Maestria: Armatura massiccia I
 Maestria: Armatura massiccia II
 Maestria: Armatura temprata I
 Maestria: Attutire il colpo I
 Maestria: Attutire il colpo II
 Maestria: Colpo di precisione I
 Maestria: Colpo di precisione II
 Maestria: Colpo di punta I
 Maestria: Colpo di punta II
 Maestria: Colpo esperto I
 Maestria: Colpo esperto II
 Maestria: Colpo frantumante I
 Maestria: Colpo frantumante II
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] II
 Maestria: Colpo frastornante I
 Maestria: Colpo frastornante II
 Maestria: Colpo furtivo I
 Maestria: Colpo furtivo II
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] II
 Maestria: Colpo Sfibrante I
 Maestria: Colpo sfibrante II
 Maestria: Colpo stordente I
 Maestria: Colpo stordente II
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] I
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] II
 Maestria: Disarmare I
 Maestria: Disarmare II
 Maestria: Freccia infuocata I
 Maestria: Freccia infuocata II
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] I
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] II
 Maestria: Freccia uncinata I
 Maestria: Freccia uncinata II
 Maestria: Grande arma
 Maestria: Parata fulminea I
 Maestria: Parata fulminea II
 Maestria: Penetrazione I
 Maestria: Penetrazione II
 Maestria: Prodezza nelle grandi armi
 Maestria: Ricarica rapida I
 Maestria: Ricarica rapida II
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] I
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] II
 Maestria: Sbilanciare I
 Maestria: Sbilanciare II
 Maestria: Scudo impenetrabile I
 Maestria: Scudo impenetrabile II
 Maestria: Scudo indistruttibile I
 Maestria: Scudo indistruttibile II
 Maestria: Scudo invalicabile I
 Maestria: Scudo invalicabile II
 Maestria: Sparo disarmante
 Maestria: Sparo mirato
 Maestria: Stordire
 Maestria: Tiratore scelto I
 Maestria: Tiratore scelto II
 Mago da battaglia
 Malevolo del terrore
 Malevolo dispettoso
 Malevolo rapace
 Matematica
 Medico da campo
 Nascondersi I
 Nascondersi II
 Nobile I
 Nobile II
 Percezione migliorata I

Percezione migliorata II
 Piazzare/disattivare trappole I
 Piazzare/disattivare trappole II
 Produzione rapida I
 Produzione rapida II
 Prolungare filtri semplici I
 Prolungare filtri semplici II
 Proprietario terriero I
 Proprietario terriero II
 RO - Distillato bianco
 RO - Distillato nero
 RO - Distillato rosso
 R1 - Antidoto I
 R1 - Cuore di fiamma
 R1 - Decotto I
 R1 - Pozione del fanatico
 R1 - Pozione finta morte
 R1 - Unguento di guarigione I
 R2 - Acido semplice
 R2 - Acqua di Morr
 R2 - Ali di corvo
 R2 - Antidoto II
 R2 - Decotto II
 R2 - Fuoco alchemico
 R2 - Il favore di Greta
 R2 - Ombra rossa
 R2 - Unguento di guarigione II
 R2 - Veleno nero
 Raccogliere informazioni I
 Raccogliere informazioni II
 Rapido lavoratore I
 Rapido lavoratore II
 Reddito I
 Reddito II
 Reddito: Fabbro I
 Reddito: Fabbro II
 Reddito: Polvere da sparo I
 Reddito: Polvere da sparo II
 Reddito: Reagenti I
 Reddito: Reagenti II
 Resistenza [Secondo uso] I
 Resistenza [Secondo uso] II
 Resistenza ai veleni I
 Resistenza alla magia
 Resistenza I
 Resistenza II
 Rianimare
 Riconoscere falsi
 Riconoscere filtri
 Riconoscere malattie
 Riconoscere veleni
 Rissare I
 Rissare II
 Sangue nobile
 Scalare
 Scaltrezza di Ranald
 Scassinare
 Scienza empirica
 Scudi
 Scudi pavesi
 Seguire tracce
 Senso magico I
 Senso magico II
 Senza sonno
 Servente
 Sfera di magia [Bestie, Cielo, Luce, Vita]
 Sfera di magia [Athel Loren]
 Sofisticare reagenti I
 Sofisticare reagenti II
 Sopravvivenza
 Speciale
 Spirito minore della foresta: Furia di Athel Loren
 Spirito minore della foresta: Mente condivisa di Athel Loren

Spirito minore della foresta: Protezione di Athel Loren
 Svuotare tasche I
 Svuotare tasche II
 Trattare malattie I
 Trattare malattie II
 Trattare veleni I
 Trattare veleni II
 Valutare

Mezz'uomini

Alfieri
 Armature
 Armi a due mani
 Armi a una mano
 Armi corte
 Armi da lancio
 Armi da tiro
 Armi in asta
 Arti cerusiche I
 Arti cerusiche II
 Artigiano I
 Artigiano II
 Attento signore!
 Biblioteconomia I
 Biblioteconomia II
 Cartografia
 Cercare I
 Cercare II
 Conoscenza dinastie nobiliari
 Conoscenza teologica
 Coraggio
 Costituzione I
 Costituzione II
 Creare armature
 Creare armi
 Creare scudi
 Curare ferite aggravate
 Curare ferite letali
 Destrezza II
 Destrezza III
 Disciplina [Secondo uso] I
 Disciplina [Secondo uso] II
 Disciplina I
 Disciplina II
 Dissezionare
 Doppia arma
 Duro a morire
 Erboristeria
 Fabbro I
 Fabbro II
 Fede
 Forza II
 Forza III
 Leggere e scrivere
 Lingua
 Maestria: Armatura temprata II
 Maestria: Armatura impenetrabile I
 Maestria: Armatura impenetrabile II
 Maestria: Armatura massiccia I
 Maestria: Armatura massiccia II
 Maestria: Armatura temprata I
 Maestria: Attutire il colpo I
 Maestria: Attutire il colpo II
 Maestria: Colpo di precisione I
 Maestria: Colpo di precisione II
 Maestria: Colpo di punta I
 Maestria: Colpo di punta II
 Maestria: Colpo esperto I
 Maestria: Colpo esperto II
 Maestria: Colpo frantumante I
 Maestria: Colpo frantumante II
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo frastornante [Secondo

uso] II
 Maestria: Colpo frastornante I
 Maestria: Colpo frastornante II
 Maestria: Colpo furtivo I
 Maestria: Colpo furtivo II
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] I
 Maestria: Colpo sfibrante [Secondo uso] II
 Maestria: Disarmare I
 Maestria: Colpo sfibrante II
 Maestria: Colpo stordente I
 Maestria: Colpo stordente II
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] I
 Maestria: Disarmare [Secondo uso] II
 Maestria: Disarmare I
 Maestria: Disarmare II
 Maestria: Freccia infuocata I
 Maestria: Freccia infuocata II
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] I
 Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] II
 Maestria: Freccia uncinata I
 Maestria: Freccia uncinata II
 Maestria: Grande arma
 Maestria: Parata fulminea I
 Maestria: Parata fulminea II
 Maestria: Penetrazione I
 Maestria: Penetrazione II
 Maestria: Prodezza nelle grandi armi
 Maestria: Ricarica rapida I
 Maestria: Ricarica rapida II
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] I
 Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] II
 Maestria: Sbilanciare I
 Maestria: Sbilanciare II
 Maestria: Scudo impenetrabile I
 Maestria: Scudo impenetrabile II
 Maestria: Scudo indistruttibile I
 Maestria: Scudo indistruttibile II
 Maestria: Scudo invalicabile I
 Maestria: Scudo invalicabile II
 Maestria: Sparo disarmante
 Maestria: Sparo mirato
 Maestria: Stordire
 Maestria: Tiratore scelto I
 Maestria: Tiratore scelto II
 Mago da battaglia
 Malevolo del terrore
 Malevolo dispettoso
 Malevolo rapace
 Mano calda
 Matematica
 Medico da campo
 Nascondersi I
 Nascondersi II
 Nascondersi negli anfratti I
 Nascondersi negli anfratti II
 Nobile I
 Nobile II
 Percezione migliorata I
 Percezione migliorata II
 Piazzare/disattivare trappole I
 Piazzare/disattivare trappole II
 Produzione rapida I
 Produzione rapida II
 Prolungare filtri semplici I
 Prolungare filtri semplici II
 Proprietario terriero I
 Proprietario terriero II
 RO - Distillato bianco
 RO - Distillato nero
 RO - Distillato rosso
 RO rara - Scherzetto Indebolente
 R1 - Antidoto I
 R1 - Cuore di fiamma
 R1 - Decotto I

R1 - Pozione del fanatico
 R1 - Pozione finta morte
 R1 - Unguento di guarigione I
 R1 rara - Boccone del moribondo
 R2 - Acido semplice
 R2 - Acqua di Morr
 R2 - Ali di corvo
 R2 - Antidoto II
 R2 - Decotto II
 R2 - Fuoco alchemico
 R2 - Il favore di Greta
 R2 - Ombra rossa
 R2 - Unguento di guarigione II
 R2 - Veleno nero
 R2 rara - Primizia Rigenerante
 Raccogliere informazioni I
 Raccogliere informazioni II
 Rapido lavoratore I
 Rapido lavoratore II
 Reddito I
 Reddito II
 Reddito: Fabbro I
 Reddito: Fabbro II
 Reddito: Polvere da sparo I
 Reddito: Polvere da sparo II
 Reddito: Reagenti I
 Reddito: Reagenti II
 Reddito: Reagenti III
 Resistenza [Secondo uso] I
 Resistenza [Secondo uso] II
 Resistenza I
 Resistenza II
 Resistere alla corruzione I-X
 Rianimare
 Riconoscere falsi
 Riconoscere filtri
 Riconoscere malattie
 Riconoscere veleni
 Rissare I
 Rissare II
 Sangue nobile
 Scalare
 Scassinare
 Scienza empirica
 Scudi
 Scudi pavesi
 Seguire tracce
 Servente
 Sofisticare reagenti I
 Sofisticare reagenti II
 Sopravvivenza
 Speciale
 Svuotare tasche I
 Svuotare tasche II
 Trattare malattie I
 Trattare malattie II
 Trattare veleni I
 Trattare veleni II
 Valutare

Nani

Alfieri
 Archibugiere
 Armature
 Armi a due mani
 Armi a una mano
 Armi corte
 Armi da fuoco
 Armi da lancio
 Armi da tiro
 Armi in asta
 Arti cerusiche I
 Arti cerusiche II
 Artigiano I
 Artigiano II

✧ Regolamento base WHLive ✧

Attento signore!	Maestria: Colpo stordente I	R2 - Il favore di Greta
Biblioteconomia I	Maestria: Colpo stordente II	R2 - Ombra rossa
Biblioteconomia II	Maestria: Disarmare [Secondo uso] I	R2 - Unguento di guarigione II
Cartografia	Maestria: Disarmare [Secondo uso] II	R2 - Veleno nero
Cercare I	Maestria: Disarmare I	Raccogliere informazioni I
Cercare II	Maestria: Disarmare II	Raccogliere informazioni II
Conoscenza dinastie nobiliari	Maestria: Freccia infuocata I	Rancore ancestrale
Conoscenza teologica	Maestria: Freccia infuocata II	Rapido lavoratore I
Coraggio	Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] I	Rapido lavoratore II
Costituzione I	Maestria: Freccia uncinata [Secondo uso] II	Reddito I
Costituzione II	Maestria: Freccia uncinata I	Reddito II
Creare armature	Maestria: Freccia uncinata II	Reddito: Fabbro I
Creare armi	Maestria: Grande arma	Reddito: Fabbro II
Creare scudi	Maestria: Parata fulminea I	Reddito: Fabbro III
Curare ferite aggravate	Maestria: Parata fulminea II	Reddito: Polvere da sparo I
Curare ferite letali	Maestria: Penetrazione I	Reddito: Polvere da sparo II
Destrezza II	Maestria: Penetrazione II	Reddito: Reagenti I
Destrezza III	Maestria: Prodezza nelle grandi armi	Reddito: Reagenti II
Disciplina [Secondo uso] I	Maestria: Ricarica rapida I	Reddito: Runologo I
Disciplina [Secondo uso] II	Maestria: Ricarica rapida II	Reddito: Runologo II
Disciplina I	Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] I	Resistenza [Secondo uso] I
Disciplina II	Maestria: Sbilanciare [Secondo uso] II	Resistenza [Secondo uso] II
Dissezionare	Maestria: Sbilanciare I	Resistenza ai veleni I
Doppia arma	Maestria: Sbilanciare II	Resistenza alla magia
Duro a morire	Maestria: Scudo impenetrabile I	Resistenza I
Erboristeria	Maestria: Scudo impenetrabile II	Resistenza II
Fabbro I	Maestria: Scudo indistruttibile I	Resistere alla corruzione I-V
Fabbro II	Maestria: Scudo indistruttibile II	Resistere alle malattie I
Fede	Maestria: Scudo invalicabile I	Rianimare
Forza II	Maestria: Scudo invalicabile II	Riconoscere falsi
Forza III	Maestria: Sparo disarmante	Riconoscere filtri
Inamovibile	Maestria: Sparo mirato	Riconoscere malattie
Incidere rune su congegni ingegneristici	Maestria: Stordire	Riconoscere veleni
Incidere rune sui talismani	Maestria: Tiratore scelto I	Rissare I
Incidere rune sulle armature	Maestria: Tiratore scelto II	Rissare II
Incidere rune sulle armi	Matematica	Runa del fuoco
Ingegneria	Medico da campo	Runa del rancore
Leggere e scrivere	Nascondersi I	Runa della foggatura
Lingua	Nascondersi II	Runa della fornace
Maestria: Armatura temprata II	Nobile I	Runa della potenza
Maestria: Armatura impenetrabile I	Nobile II	Runa della protezione
Maestria: Armatura impenetrabile II	Percezione migliorata I	Runa della resistenza
Maestria: Armatura massiccia I	Percezione migliorata II	Runa della scissione
Maestria: Armatura massiccia II	Piazzare/disattivare trappole I	Runa di Snorri Spanghelhelm
Maestria: Armatura temprata I	Piazzare/disattivare trappole II	Runa schermante
Maestria: Attutire il colpo I	Produzione rapida I	Runa spezza magie
Maestria: Attutire il colpo II	Produzione rapida II	Saldo
Maestria: Colpo di precisione I	Prolungare filtri semplici I	Sangue nobile
Maestria: Colpo di precisione II	Prolungare filtri semplici II	Scalare
Maestria: Colpo di punta I	Proprietario terriero I	Scassinare
Maestria: Colpo di punta II	Proprietario terriero II	Scienza empirica
Maestria: Colpo esperto I	RO - Distillato bianco	Scudi
Maestria: Colpo esperto II	RO - Distillato nero	Scudi pavesi
Maestria: Colpo frantumante I	RO - Distillato rosso	Seguire tracce
Maestria: Colpo frantumante II	R1 - Antidoto I	Servente
Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] I	R1 - Cuore di fiamma	Sofisticare reagenti I
Maestria: Colpo frastornante [Secondo uso] II	R1 - Decotto I	Sofisticare reagenti II
Maestria: Colpo frastornante I	R1 - Pozione del fanatico	Sopravvivenza
Maestria: Colpo frastornante II	R1 - Pozione finta morte	Speciale
Maestria: Colpo furtivo I	R1 - Unguento di guarigione I	Svuotare tasche I
Maestria: Colpo furtivo II	R2 - Acido semplice	Svuotare tasche II
Maestria: Colpo sfiibrante [Secondo uso] I	R2 - Acqua di Morr	Trattare malattie I
Maestria: Colpo sfiibrante [Secondo uso] II	R2 - Ali di corvo	Trattare malattie II
Maestria: Colpo Sfiibrante I	R2 - Antidoto II	Trattare veleni I
Maestria: Colpo sfiibrante II	R2 - Decotto II	Trattare veleni II
	R2 - Fuoco alchemico	Valutare