

WHAOL

ABILITÀ



un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.1.5



• INDICE •



ABILITÀ	5	Conoscenze proibite (Necromanzia)	16
CARRIERE	6	Disintossicazione rapida I-II-III-IV	16
[Carriera] Apotecario	6	Divincolarsi I-II-III-IV	16
[Carriera] Arcimago	6	Erborista I-II-III-IV	16
[Carriera] Cantamagie	6	Fabbro	16
[Carriera] Damigella	7	Falsificare documenti	16
[Carriera] Cavaliere	7	Fede Ferrea	16
[Carriera] Delegato	7	Ispirare I-II-III-IV	16
[Carriera] Esploratore:	8	Istruttore I-II	16
[Carriera] Fattucchiere	8	Istruzione	17
[Carriera] Forgiarune	8	Lingua (nome lingua)	17
[Carriera] Guerriero del fraterno Legame	8	Lingua Arcana (nome lingua arcana)	17
[Carriera] Ingegnere	9	Medico da campo I-II-III-IV	17
[Carriera] Mago errante	9	Nascondere oggetti I-II-III-IV	17
[Carriera] Mastro fabbro	10	Pettegolezzo I-II-III-IV	17
[Carriera] Mercante	10	Resistenza alle intossicazioni I-II-III-IV	18
[Carriera] Pellegrino	10	Abilità di Reddito	18
[Carriera] Prete Consacrato	10	Reddito I-II-III-IV	18
[Carriera] Sapiente	10	Reddito: Componenti arcane I-II-III-IV	18
[Carriera] Spia	11	Reddito: Componenti per rune I-II-III-IV	18
[Carriera] Soldato	11	Reddito: Minerali I-II-III-IV	18
[Carriera] Templare	11	Reddito: Reagenti I-II-III-IV	18
[Carriera] Vivandiere	11	Riconoscere filtri	18
ABILITÀ DI COMBATTIMENTO	12	Scassinare I-II-III-IV	18
Armature	12	Speciale	19
Costituzione I-II-III-IV	12	Trovarobe I-II-III-IV	19
Disciplina I-II-III-IV	12	Valutare I-II	19
Resistenza I-II-III-IV	12	MAESTRIE	20
GLI STILI DI COMBATTIMENTO	12	Maestria: Agilità felina	20
Stile: Duellante	12	Maestria: Armonia Aethyrica	20
Stile: Fuciliere	12	Maestria: Barbalunga	20
Stile: Grandespada	13	Maestria: Beata innocenza	20
Stile: Mago da Battaglia	13	Maestria: Cacciatore fantasma	20
Stile: Picchiere	13	Maestria: Cappellano Militare	21
Stile: Prima Linea	13	Maestria: Cure avanzate	21
Stile: Spadaccino	14	Maestria: Dardo portentoso	21
Stile: Tagliagole	14	Maestria: Guardiano dei campi	21
Stile: Tiratore	14	Maestria: Maestro d'armatura	21
ABILITÀ GENERICHE	15	Maestria: Maestro di scudi	22
Alfiere	15	Maestria: Milizia di Ulthuan	22
Arti cerusiche I-II-III-IV	15	Maestria: Muscoli d'acciaio	22
Contatti con l'artigianato I-II-III-IV	15	Maestria: Portarancori	22
Autenticare documenti	15	Maestria: Riflessi Fulminei	23
Cercare I-II-III-IV	15	Maestria: Trattare intossicazioni	23
Comando I-II-III-IV	15	Maestria: Virtù del cavaliere	23
Conoscenze proibite (Demonologia)	16	Maestria: Virtù della Dama del Lago	23



◆ ABILITÀ ◆



In questo documento sono elencate tutte le abilità disponibili per l'acquisto nell'arco di vita del Personaggio.

Le abilità di livello III (Avanzate) e IV (Supreme) vanno ottenute in gioco e non sono pertanto disponibili alla creazione del Personaggio.

Ricordate inoltre che un personaggio nel corso del proprio sviluppo può ottenere solo un'abilità Suprema. Non rientra in questo limite il livello Maestro della propria Carriera.

Nelle parentesi quadre troverete delle keyword che specificano esattamente la frequenza con cui è possibile utilizzare un'abilità o altri dettagli importanti relativi al loro utilizzo.

Alcuni tipi di abilità (Maestrie, Stili e Carriere) seguono regole specifiche, illustrate all'inizio del capitolo relativo.

Per garantire la fedeltà all'ambientazione il Gruppo Ambientazione si riserva il diritto di rimuovere dalla scheda dei personaggi (restituendo i pab) abilità completamente non compatibili al loro background o alla loro carriera.



◆ CARRIERE ◆



Ogni personaggio **deve** possedere una sola abilità con il descrittore [Carriera]. Una carriera può essere acquistata solo in creazione del Personaggio; è possibile cambiare carriera in un secondo tempo solo a causa di avvenimenti di gioco e previa approvazione del Gruppo Ambientazione.

Ogni carriera presenta una lista di costi dopo il proprio nome. Il primo è il costo per il grado di Novizio, il secondo per l'Adepto, il terzo e quarto rispettivamente per il grado di Esperto e **Maestro**.

[Carriera] Apotecario

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Medico da Campo e Arti Cerusiche I inoltre può utilizzare le abilità Arti Cerusiche che possiede per due volte in più in ogni scena.

Adepto. [Una volta per scena] il personaggio può sfruttare uno dei propri utilizzi di Arti Cerusiche per ridurre a pochi secondi il tempo di convalescenza di un personaggio che abbia riportato ferite normali. Ottiene ulteriori due utilizzi per scena dell'abilità Arti Cerusiche.

Esperto. [Due volte per scena] il personaggio può sfruttare uno dei propri utilizzi di Arti Cerusiche per ridurre a pochi secondi il tempo di convalescenza di un personaggio che abbia riportato ferite normali o aggravate. Ottiene ulteriori due utilizzi per scena dell'abilità Arti Cerusiche.

Maestro. [Una volta per giornata di gioco] il personaggio, a patto di intervenire tempestivamente (indicativamente entro un paio di minuti), può impedire la perdita dell'ultima Fe rimanente di una vittima a causa di una Ferita Fatale. Ottiene ulteriori due utilizzi per scena dell'abilità Arti Cerusiche.

[Carriera] Arcimago

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza Elfi (Asur)

Novizio. Il personaggio è addestrato nelle arti arcane ed ottiene le abilità Istruzione e Lingua arcana: [Anoqeyan]. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi permeati dai Venti della magia. Il personaggio può inoltre lanciare sortilegi fino al primo livello. Deve scegliere obbligatoriamente una sfera di magia nella quale è competente e può acquistare sortilegi dalla lista di quella sfera o da quella della Magia minore.

Adepto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce e può impugnare un'arma durante il lancio dei sortilegi a patto di utilizzarla solo per parare i colpi.

Esperto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al terzo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

Maestro. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al quarto livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

[Carriera] Cantamagie

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza Elfi (Asrai)

Novizio. Il personaggio è addestrato nelle arti arcane ed ottiene le abilità Istruzione e Lingua arcana: [Anoqeyan]. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi permeati dai Venti della magia. Il personaggio può inoltre lanciare sortilegi fino al primo livello. Deve scegliere obbligatoriamente una sfera di magia nella quale è competente tra Vita, Bestie o Empireo e può

acquistare sortilegi dalla lista di quella sfera o da quella della Magia minore.

Adepto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce scegliendo tra Vita, Bestie o Empireo e può impugnare un'arma durante il lancio dei sortilegi a patto di utilizzarla solo per parare i colpi.

Esperto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al terzo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce scegliendo tra Vita, Bestie o Empireo. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

Maestro. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al quarto livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

[Carriera] Damigella

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: provenienza Bretonnia

Novizio. Il personaggio è addestrato nelle arti arcane ed ottiene le abilità Istruzione e Lingua arcana: [Praestantia]. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi permeati dai Venti della magia. Il personaggio può inoltre lanciare sortilegi fino al primo livello. Deve scegliere obbligatoriamente una sfera di magia nella quale è competente tra Vita, Bestie o Empireo e può acquistare sortilegi dalla lista di quella sfera o da quella della Magia minore.

Adepto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce scegliendo tra Vita, Bestie o Empireo e può impugnare un'arma durante il lancio dei sortilegi a patto di utilizzarla solo per parare i colpi.

Esperto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al terzo livello. Può acquistare un'ulteriore sfera di magia oltre a quelle che conosce scegliendo tra Vita, Bestie o Empireo. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave

"IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

Maestro. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al quarto livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al quarto livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

[Carriera] Cavaliere

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Lignaggio, Istruzione ed il livello Novizio di uno Stile a sua scelta compatibile con la propria provenienza geografica. Quando subisce un effetto che lo obbligherebbe a fuggire, può sempre decidere di rimanere fermo sul posto per l'intera durata dell'effetto.

Adepto. Il personaggio può agire normalmente anche quando è Ferito.

Esperto. Il personaggio riceve dai colpi provenienti dai MOSTRI (ma non dai MOSTRI ENORMI) un singolo danno. Eventuali effetti veicolati dal codice di colore permangono.

Maestro. Il personaggio riceve dagli attacchi provenienti dai MOSTRI (compresi i MOSTRI ENORMI) un singolo danno. Eventuali effetti veicolati dal codice di colore permangono.

[Carriera] Delegato

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza Elfi (Asur)

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Licenza Commerciale, Valutare I, Trovarobe I. Quando estrae un oggetto con l'abilità Trovarobe, può metterlo nuovamente nel sacchetto ed estrarre una seconda volta.

Adepto. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito I e Trovarobe II. Quando estrae oggetti con l'abilità Trovarobe, può metterli nuovamente nel sacchetto ed estrarre una seconda volta.

Esperto. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito II. Quando dovrebbe estrarre oggetti con l'abilità Trovarobe, può invece sceglierne uno senza doverlo estrarre a caso.

Maestro. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito III. Quando dovrebbe estrarre oggetti con l'abilità Trovarobe,

può invece scegliere quelli che gli interessano senza doverli estrarre a caso. Ad ogni evento il personaggio può investire fino a un massimale di una corona per produrre un contratto di fornitura di manodopera o materie prime.

[Carriera] Esploratore:

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene l'abilità Divincolarsi I, Cercare I ed il livello novizio della Maestria Riflessi fulminei, inoltre possiede discrete conoscenze di cartografia, sopravvivenza e geografia. Durante il briefing iniziale riceve, a discrezione della Regia, indicazioni sommarie sull'ubicazione di reagenti grezzi presenti nell'area ed informazioni relative alla geografia del luogo, alla presenza di creature tipiche della zona e all'esistenza di eventuali minacce di origine naturale.

Adepto. Il personaggio ottiene il livello Adepto della Maestria Riflessi fulminei e le abilità Divincolarsi II, Cercare II e Nascondere oggetti I

Esperto. Il personaggio ottiene il livello Esperto della Maestria Riflessi fulminei e le abilità Divincolarsi III, Cercare III e Nascondere oggetti II. [Una volta a giornata di gioco] può ignorare una frase che contenga IMMATERIUM e che infligga un danno. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

Maestro. Il personaggio ottiene il livello Maestro della Maestria Riflessi fulminei e le abilità Divincolarsi IV, Cercare IV e Nascondere oggetti III. [Una volta a giornata di gioco per una scena intera] può applicare a sua scelta il nastro di colore Rosso, Blu o Bianco a un massimo di 20 proiettili tra frecce o quadrelli. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Prodezze Marziali.

[Carriera] Fattucchiere

Costo: 50-30-40-50 pab

Richiede: Razza umana

Novizio. Il personaggio conosce istintivamente l'uso delle arti arcane. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi permeati dai Venti della magia. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al primo livello e acquistare gli stessi dalla lista della Magia minore.

Adepto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello.

Esperto. il personaggio può lanciare sortilegi fino al terzo livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti

di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

Maestro : il personaggio può lanciare sortilegi fino al quarto livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al quarto livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

[Carriera] Forgiarune

Costo 70-50-60-70 pab

Richiede: Razza nani

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Fabbro ed il livello Novizio in una Forgia a sua scelta.. È inoltre un profondo conoscitore della storia nanica ed una figura molto rispettata tra i Dawi, e potrebbe ricevere durante il briefing iniziale, informazioni dedicate a questi argomenti.

Adepto. Il personaggio può apprendere e può incidere Rune normali. Per il dettaglio sul funzionamento delle Rune consultare il compendio relativo.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio può incidere una Runa che conosce senza spendere le Componenti Arcane necessarie. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

Maestro. Il personaggio può apprendere e può incidere Rune maggiori. Per il dettaglio sul funzionamento delle Rune consultare il compendio relativo.

[Carriera] Guerriero del fraterno Legame

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza elfi (Asrai)

Novizio. Il personaggio ottiene il livello Novizio di uno Stile a sua scelta e può utilizzare contemporaneamente una qualsiasi combinazione di armi di cui possieda lo Stile, senza tuttavia poter utilizzare le Prodezze Marziali relative. Può quindi impugnare due armi a una mano di lunghezza qualsiasi oppure un'arma in asta ed un pugnale o ancora un'arma in asta ed uno scudo. Se indossa un'armatura media o pesante, oppure se non indossa alcuna armatura ed ha la pelle coperta di tatuaggi o pitture di guerra, il personaggio guadagna un punto Armatura aggiuntivo. Durante il briefing iniziale, a discrezione della Regia potrebbe ricevere informazioni relative alle forze naturali, anche di natura mistica.

Fintanto che il personaggio si trova all'interno di un'area boschiva è immune agli effetti che lo costringerebbero a fuggire.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] il personaggio può decidere di rimanere fermo immobile invece di eseguire qualsiasi comando che lo costringa a fare ciò che non vuole. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

Esperto. [Una volta per scena] il personaggio può decidere di rimanere fermo immobile invece di eseguire qualsiasi comando che lo costringa a fare ciò che non vuole. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] il personaggio, dopo aver trascorso qualche minuto di meditazione in un'area boschiva, ripristina tutti gli usi delle proprie maestrie e dei propri stili utilizzati fino a quel momento oltre al proprio valore di Armatura.

[Carriera] Ingegnere

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza nani oppure **umani non Bretonniani**

Novizio. Il personaggio ottiene l'abilità Istruzione ed il livello novizio dello Stile Fuciliere. Prima di ogni evento può creare fino a due lucchetti o serrature, spendendo 15 penny per ogni livello di resistenza allo scassinare che vuole conferire, con un massimo di 3 livelli per serratura.

Può inoltre utilizzare una Componente da Fabbro per rendere affidabile un'arma da fuoco per l'intera giornata di gioco. Un'arma così modificata ignora la prima avaria in cui incorre.

Adepto. Prima di ogni evento è possibile creare un oggetto ingegneristico. Per farlo occorre inviare il progetto in approvazione al Gruppo Ambientazione almeno due settimane prima dell'evento, nella risposta sarà indicato il costo e gli effetti della creazione.

Inoltre durante l'evento il personaggio, impiegando 3 minuti di lavorazione, può creare una granata spendendo tre dosi di Polvere da Sparo. La granata durerà fino al TIME OUT.

Per creare la granata il PG deve simulare adeguatamente l'azione ed inserire le dosi di polvere da sparo usate nella "cassetta della posta".

Fatto questo dovrà allegare alla rappresentazione fisica della granata un pezzo di pergamena con scritto: data, numero tessera del socio e un petardo del tipo mini cicciolo. Qualsiasi PG può attivare una granata e per farlo deve strappare la pergamena, innescare il petardo e poi lanciare la granata ai piedi di uno o più bersagli.

Le granate infliggono sempre DUE danni e scagliano a

terra in un raggio di 2 metri.

Se un PG con Ingegneria aiuta un altro in tale lavorazione il tempo di creazione si riduce di due minuti (in ogni caso non può mai scendere sotto i 30 secondi).

Esperto. Il personaggio apprende l'abilità Stile: Fuciliere" di livello **Adepto**.

Il personaggio può creare, con lo stesso procedimento del livello Adepto, anche granate incendiarie (rappresentato da un fumogeno di colore rosso fornito dal giocatore), usando tre dosi di polvere da sparo.

Con lo stesso procedimento di Novizio può creare serrature e lucchetti resistenti allo scassinare, con un massimale di 4 rank per serratura.

Maestro. Il personaggio può creare, con lo stesso procedimento di adepto, anche granate stordenti (fumogeno viola), usando quattro dosi di polvere da sparo.

[Carriera] Mago errante

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza umani non Bretonniani

Novizio. Il personaggio è addestrato nelle arti arcane ed ottiene le abilità Istruzione e Lingua arcana: [Praestantia]. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi permeati dai Venti della magia. Il personaggio può inoltre lanciare sortilegi fino al primo livello. Deve scegliere obbligatoriamente una sfera di magia nella quale è competente e può acquistare sortilegi dalla lista di quella sfera o da quella della Magia minore.

Adepto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello. Può impugnare un'arma durante il lancio dei sortilegi a patto di utilizzarla solo per parare i colpi.

Esperto. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al terzo livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

Maestro. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al quarto livello. Spendendo il doppio dei Reagenti Trattati necessari durante il lancio di un sortilegio, può aggiungere il suffisso "SUPREMA" alla parola chiave "IMMATERIUM" per sortilegi fino al terzo livello. Se lo fa, estrae una sfera extra dal sacchetto degli incidenti di lancio ed inoltre tale sortilegio diventa a tutti gli effetti un Rituale, dovendo rispettare le limitazioni dell'omonimo sortilegio.

[Carriera] Mastro fabbro

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Fabbro, Contatti con l'artigianato I, Istruzione, Licenza Commerciale, e Valutare. Ottiene il livello Novizio in una Forgia a sua scelta.

Adepto. Il personaggio ottiene il livello Novizio in Forgia a sua scelta o in alternativa il livello Adepto in una Forgia che già conosce. Ottiene anche l'abilità Contatti con l'artigianato II.

Esperto. Il personaggio ottiene il livello Novizio in Forgia a sua scelta o in alternativa il livello Esperto in una Forgia che già conosce. Ottiene anche l'abilità Contatti con l'artigianato III.

Maestro. Il personaggio ottiene il livello Novizio in Forgia a sua scelta o in alternativa il livello Maestro in una Forgia che già conosce. Ottiene anche l'abilità Contatti con l'artigianato IV.

[Carriera] Mercante

Costo: 80-40-50-60 pab

Richiede: Approvazione del GA.

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Licenza Commerciale, Valutare e Contatti con l'Artigianato I. Il personaggio non può ottenere l'abilità Lignaggio.

Adepto. Il personaggio ottiene le abilità Reddito I e Contatti con l'Artigianato II.

Esperto. Il personaggio ottiene le abilità Reddito II e Contatti con l'Artigianato III.

Maestro. Il personaggio ottiene le abilità Reddito III e Contatti con l'Artigianato IV.

[Carriera] Pellegrino

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: provenienza Bretonnia

Novizio. Il personaggio ottiene il livello Novizio di uno Stile a sua scelta diverso da Fuciliere e le abilità Cercare I e Divincolarsi I. Se è obbligato a fuggire da un effetto, può farlo in direzione di un nobile della propria nazione. Il personaggio non può ottenere l'abilità Lignaggio.

Adepto. Il personaggio ottiene le abilità Cercare II e Divincolarsi II. Se è obbligato da un effetto a nuocere a un nobile della propria nazione, può decidere invece di rimanere fermo immobile per tutta la sua durata.

Esperto. Il personaggio ottiene le abilità Cercare III e Divincolarsi III. Se è obbligato da un effetto ad allontanarsi da un nobile della propria nazione, può decidere di ignorarlo.

Maestro. Il personaggio ottiene il livello Novizio dello Stile Tiratore e se già lo possiede riceve il livello successivo a quello posseduto. [Una volta a giornata di gioco], il personaggio può considerare un ordine di un nobile della propria nazione come se fosse in grado di porre termine a un effetto con il descrittore SUPREMA da cui è affetto. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

[Carriera] Prete Consacrato

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza umana

Novizio. Il personaggio ottiene l'abilità Istruzione. Può ricevere durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, indicazioni su persone, oggetti o luoghi rilevanti dal punto di vista spirituale. Può manifestare miracoli fino alla prima emanazione. Riceve il Dono Divino relativo alla sua Fede.

Adepto. Il personaggio può manifestare Miracoli fino alla seconda emanazione, inoltre possiede la capacità di manifestare Miracoli anche se indossa un'armatura leggera..

Esperto. Il personaggio può manifestare Miracoli fino alla terza emanazione.

Maestro. Il personaggio può manifestare Miracoli fino alla quarta emanazione.

[Carriera] Sapiente

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Valutare e Autenticare documenti Ottiene anche l'abilità Lingue per due linguaggi differenti.

Durante il briefing iniziale, il personaggio riceve una o più buste chiuse con riportati alcuni simboli. Quando su di un oggetto, persona o luogo è presente uno dei simboli, può aprire la busta relativa e leggerne il contenuto.

[Una volta all'anno] può inviare al Gruppo Ambientazione il progetto di una ricerca bibliografica che intende compiere, specificando a quali fonti desidera attingere e che tipo di risultato vuole ottenere.

Adepto. Il personaggio ottiene l'abilità Lingue per due linguaggi differenti o in alternativa l'abilità Lingua Arcana per un linguaggio a sua scelta.

[Due volte all'anno] può inviare al Gruppo Ambientazione il progetto di una ricerca bibliografica che intende compiere, specificando a quali fonti desidera attingere e che tipo di risultato vuole ottenere.

Esperto. Il personaggio ottiene l'abilità Lingue per due linguaggi differenti o in alternativa l'abilità Lingua Arcana per un linguaggio a sua scelta.

[Tre volte all'anno] può inviare al Gruppo Ambientazione il progetto di una ricerca bibliografica che intende compiere, specificando a quali fonti desidera attingere e che tipo di risultato vuole ottenere.

Maestro. Il personaggio ha la capacità di tradurre ogni documento di cui entra in possesso, indipendentemente dalla lingua in cui è scritto.

[Quattro volte all'anno] può inviare al Gruppo Ambientazione il progetto di una ricerca bibliografica che intende compiere, specificando a quali fonti desidera attingere e che tipo di risultato vuole ottenere.

[Carriera] Spia

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene l'abilità Pettegolezzo I, Istruzione, Autenticare Documenti, Lingua: Classico, Nascondere Oggetti I. Durante il briefing iniziale e a discrezione della Regia, può ottenere indicazioni sulla storia e la situazione politica del luogo in cui si trova. Può ottenere anche informazioni relative alla presenza di fazioni politiche, militari o criminali.

Adepto. Il personaggio ottiene le abilità Falsificare documenti, Pettegolezzo II, Cercare I, Nascondere oggetti II. [Una volta a giornata di gioco] può tradurre un documento da una lingua qualsiasi. Per farlo impiega circa dieci minuti di lavoro.

Esperto. Il personaggio ottiene le abilità Pettegolezzo III, Cercare II e Nascondere Oggetti III. [Una volta a scena] può tradurre un documento da una lingua qualsiasi. Per farlo impiega circa dieci minuti di lavoro.

Maestro. Il personaggio ottiene le abilità Pettegolezzo IV e Nascondere Oggetti IV. [Una volta per giornata di gioco] può vestirsi e truccarsi come se fosse un'altra persona appartenente alla sua stessa razza. E' compito del giocatore accertarsi di avere a disposizione trucco ed abiti utili per questo scopo. La prima volta che viene riconosciuto mentre è travestito può utilizzare la frase "So quel che faccio: Avete sicuramente sbagliato persona!"

[Carriera] Soldato

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio. Il personaggio ottiene il livello Novizio in uno Stile a sua scelta e l'abilità Costituzione I.

Adepto. Il personaggio può agire normalmente anche se è Ferito fintanto che è in compagnia di almeno altri due membri del suo gruppo di gioco.

Esperto. Il personaggio considera danni normali i colpi provenienti dai MOSTRI (ma non quelli provenienti da MOSTRI ENORMI) fintanto che è in compagnia di almeno altri due del suo gruppo.

Maestro. Il personaggio considera danni normali i colpi provenienti dai MOSTRI (compresi quelli provenienti da MOSTRI ENORMI) fintanto che è in compagnia di almeno altri due del suo gruppo.

[Carriera] Templare

Costo: 70-50-60-70 pab

Novizio: Il personaggio ottiene il livello Novizio di uno Stile di combattimento a sua scelta e l'abilità Dono divino come se fosse un sacerdote. Se subisce effetti che lo obbligano a fuggire, può decidere di rimanere fermo sul posto o spostarsi verso un qualsiasi tipo di immagine sacra (altare, vessillo, icona, ecc...), purché sia in grado di recitare una supplica ad alta voce.

Adepto. [Una volta a scena] il personaggio riceve dai colpi provenienti da un singolo MOSTRO (ma non quelli provenienti da un MOSTRO ENORME) un singolo danno normale. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio può ignorare completamente un colpo proveniente da un MOSTRO (compresi i MOSTRI ENORMI) compresi gli effetti dell'eventuale codice di colore. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo. Ottiene inoltre un uso extra del livello **Adepto**.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] il personaggio può ignorare completamente un effetto proveniente da un MOSTRO o da un MOSTRO ENORME. Questa capacità può essere ripristinata con gli stessi effetti che ripristinano le Maestrie tranne il normale riposo. Ottiene inoltre un uso extra del livello **Esperto**.

[Carriera] Vivandiere

Costo: 70-50-60-70 pab

Richiede: razza mezzuomini

Novizio. Il personaggio ottiene le abilità Reddito minerali I, Reddito reagenti I e Trovarobe I. Durante la segreteria, il personaggio riceve un reagente raro estratto a caso.

Adepto. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito reagenti II e Trovarobe II.

Esperto. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito reagenti III e Reddito Minerali II. Durante la segreteria, il personaggio riceve un reagente raro a sua scelta.

Maestro. Il personaggio ottiene l'abilità Reddito reagenti IV e Reddito Minerali III. Durante la segreteria, il personaggio riceve un oggetto aggiuntivo scelto a caso tra quelli rimasti nel sacchetto di Trovarobe.

◆ ABILITÀ DI ◆ COMBATTIMENTO



Armature

Costo: 0 pab

Per poter indossare armature non è necessario acquisire alcuna abilità, è sufficiente indossarla correttamente. Per la descrizione completa delle armature consultare il relativo approfondimento nel regolamento di gioco.

- Armature Improvvise: forniscono 1 Ar
- Armatura Leggere: forniscono 2 Ar
- Armature Medie: forniscono 3 Ar
- Armature Pesanti: forniscono 4 Ar

Costituzione I-II-III-IV

Costo: 60-30-40-50 pab

Per ogni volta che viene acquistata questa abilità il valore di Fe del personaggio aumenta di 1 in maniera permanente.

Disciplina I-II-III-IV

Costo: 80-50-60-70 pab

[Una volta a scena] Il personaggio può ignorare una frase preceduta da IMMATERIUM per ogni volta che ha acquistato questa abilità.

Resistenza I-II-III-IV

Costo: 40-20-30-40 pab

[Una volta a scena] Il personaggio può ignorare un colpo che lo renderebbe STORDITO per ogni volta che ha acquistato questa abilità. In aggiunta può agire normalmente anche se si trova nello stato di salute Ferito, per la durata di 10 secondi per livello di abilità.

GLI STILI DI COMBATTIMENTO

Stile: Duellante

Costo: 50-20-30-40 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di usare due armi contemporaneamente, la cui somma totale delle lunghezze deve essere pari o inferiore a 160 cm. Queste armi infliggono il danno della loro categoria di appartenenza. Per utilizzare i livelli superiori di questo Stile è necessario impugnare sempre una coppia di armi.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alle proprie armi, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore ROSSO

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi che lo renderebbero STORDITO veicolati dal nastro di colore VIOLA.

Stile: Fuciliere

Costo: 50-20-30-40 pab

Richiede: Approvazione del GA

Novizio. Il personaggio è in grado di usare pistole ed archibugi. Le pistole colpiscono automaticamente ad una distanza massima di 5 metri mentre gli archibugi ad una distanza di 10 metri. Tali armi infliggono DUE DANNI NORMALI e SPINGONO ALCUNI PASSI INDIETRO il loro bersaglio. Ogni utilizzo di queste armi consuma una dose di polvere da sparo. Per essere efficaci, queste armi devono detonare un fulminante o comunque avere un meccanismo che produca fumo e rumore. Qualora il fulminante non scoppi, chi usa l'arma subisce gli effetti di

un malfunzionamento ovvero subisce egli stesso il danno che avrebbe inflitto e l'arma diventa inutilizzabile finché non viene ripulita e sistemata per alcuni minuti (torna disponibile alla scena successiva).

Adepto. Il personaggio può utilizzare una coppia di pistole sparando anche contemporaneamente. [Una volta a scena][Prodezza Marziale] può sparare senza consumare una dose di polvere nera.

Esperto. [Una volta a scena] conferisce un uso extra del livello **Adepto**.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] permette di sparare con qualsiasi arma da fuoco senza consumare polvere da sparo e ignorando eventuali malfunzionamenti.

Stile: Grandespada

Costo: 50-20-30-40 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di utilizzare armi di una lunghezza compresa fra i 111 cm e i 183 cm. Per essere brandite con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con entrambe le mani. Tali armi infliggono DUE DANNI NORMALI.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alla propria arma, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore VIOLA.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi PENETRANTI veicolati dal nastro di colore BLU.

Stile: Mago da Battaglia

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: Possedere l'accesso ad una Sfera di Magia

Novizio. Il personaggio è in grado di utilizzare armi di una lunghezza compresa tra 45 e 111 cm. Per essere brandite con efficacia, le armi di questa categoria possono essere impugnate sia con una che con entrambe le mani. Queste armi infliggono UN DANNO NORMALE. Può inoltre lanciare Sortilegi con le armi in pugno, come se avesse le mani libere.

Adepto. 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 con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con entrambe le mani o con una mano sola al centro della loro asta. Le armi in asta che sono state imbottite adeguatamente ed hanno ricevuto l'esplicita autorizzazione dello Staff possono colpire anche di punta, avendo cura di non imprimere

troppa forza. Tali armi infliggono UN DANNO PENETRANTE se impugnate con entrambe le mani e UN DANNO NORMALE se impugnate con una mano sola. Può inoltre impugnare contemporaneamente un'arma in asta e un'arma a una mano, rispettando le limitazioni di entrambe le categorie.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco][Prodezza Marziale] Se sta impugnando contemporaneamente un'arma in asta e un'arma a una mano, può ignorare ogni danno o effetto che lo interromperebbe durante il lancio di un Sortilegio, fino al suo completamento.

Maestro. [Una volta a scena][Prodezza Marziale] Se sta impugnando contemporaneamente un'arma in asta e un'arma a una mano, può ignorare ogni danno o effetto che lo interromperebbe durante il lancio di un Sortilegio, fino al suo completamento.

Stile: Picchiere

Costo: 60-30-40-50 pab

Novizio. 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 con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con entrambe le mani o con una mano sola al centro della loro asta. Le armi in asta che sono state imbottite adeguatamente ed hanno ricevuto l'esplicita autorizzazione dello Staff possono colpire anche di punta, avendo cura di non imprimere troppa forza. Tali armi infliggono UN DANNO PENETRANTE se impugnate con entrambe le mani e UN DANNO NORMALE se impugnate con una mano sola.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alla propria arma, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore VIOLA.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi PENETRANTI veicolati dal nastro di colore BLU.

Stile: Prima Linea

Costo: 40-20-30-40 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di utilizzare armi di una lunghezza compresa tra 45 e 111 cm. Per essere brandite con efficacia, le armi di questa categoria possono essere impugnate sia con una che con entrambe le mani. Queste armi infliggono UN DANNO NORMALE. Il personaggio è in grado di brandire efficacemente scudi di qualsiasi dimensione. Per utilizzare i livelli superiori di questo Stile è necessario impugnare sempre un'arma che si sappia utilizzare e che si possa brandire con una sola mano in coppia con uno scudo.

Adepto. [Una volta a scena][Prodezza Marziale] è possibile ignorare una frase preceduta da IMMATERIUM che causi la perdita di Armatura o Ferite, riparandosi dietro allo scudo.

Esperto. [Una volta a scena] conferisce un uso extra del livello **Adepto**.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] per tutta la durata di una scena permette di ignorare le frasi precedute da IMMATERIUM che causano la perdita di Armatura o Ferite, riparandosi dietro allo scudo. E' possibile ignorare in questo modo una frase ogni 30 secondi.

Stile: Spadaccino

Costo: 30-20-30-40 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di utilizzare armi di una lunghezza compresa tra 45 e 111 cm. Per essere brandite con efficacia, le armi di questa categoria possono essere impugnate sia con una che con entrambe le mani. Queste armi infliggono UN DANNO NORMALE

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alla propria arma, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore ROSSO

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi che lo renderebbero STORDITO veicolati dal nastro di colore VIOLA.

Stile: Tagliagole

Costo: 30-20-30-40 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di utilizzare armi di una lunghezza compresa tra 20 e 45 cm ed armi da lancio. Per essere brandite con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con una mano mantenendo l'altra libera, e non è possibile usarle per parare colpi di grandi armi o armi in asta. Queste armi infliggono UN DANNO NORMALE.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alla propria arma, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore BLU

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi

AGGRAVATI veicolati dal nastro di colore ROSSO.

Stile: Tiratore

Costo: 60-30-40-50 pab

Novizio. Il personaggio è in grado di usare archi e balestre di potenza massima inferiore alle 30 libbre. Queste armi infliggono DUE DANNI PENETRANTI e sconfiggono immediatamente chi non possiede punti di Armatura.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] [Prodezza Marziale] è possibile applicare alle proprie frecce, per l'intera durata di una scena, il nastro di colore ROSSO

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Fintanto che impugna correttamente la propria arma, il personaggio può ignorare gli effetti dei colpi che lo renderebbero STORDITO veicolati dal nastro di colore VIOLA.

◆ ABILITÀ ◆ GENERICHE



Alfiere

Costo: 30 pab

Dopo aver gridato un discorso di incoraggiamento ai propri compagni, il personaggio può utilizzare, per tutta la durata della scena, la frase “So quel che faccio: Smetti di fuggire!” indirizzandola ai membri del gruppo di gioco a cui appartiene.

[una volta per scena] può inoltre utilizzare la frase “So quel che faccio: recupera l'uso di una Maestria!” su un membro del proprio gruppo di gioco.

Per utilizzare questa abilità è necessario impugnare con una mano uno stendardo IC la cui estetica deve essere approvata dal Gruppo Ambientazione.

Arti cerusiche I-II-III-IV

Costo: 40-20-25-30 pab

Richiede: Medico da campo.

Il personaggio è in grado di utilizzare la propria arte per curare personaggi feriti simulando l'operazione con appositi strumenti.

Il personaggio [ogni scena] può guarire un numero di Ferite che non siano AGGRAVATE o FATALI pari al livello posseduto di questa abilità moltiplicato per 4.

Il personaggio sa inoltre riconoscere gli effetti specifici di veleni e malattie.

Per ulteriori dettagli, consultare il “Core Book”.

Contatti con l'artigianato I-II-III-IV

Costo: 30-20-20-20 pab

Richiede: Istruzione

Il PG grazie alle sue conoscenze è in grado di procurarsi delle merci dai mercati e dagli artigiani del Vecchio Mondo. Per ogni rank il PG può redigere 1 contratto di fornitura in gioco per una merce o un servizio che non sia possibile rappresentare immediatamente durante il gioco (ad esempio un carico di legname o di pietra,

oppure diversi giorni di opera di un professionista, ecc...) per un valore di massimo 6 scellini. Per ogni scellino investito occorre versare 10 penny nella cassetta delle lettere. Il valore del contratto deve essere un numero intero di scellini d'argento. I contratti restano validi finché non vengono ritirati dalla narrazione, e possono essere scambiati, rubati e conservati finché restano in gioco come qualsiasi altro bene.

Autenticare documenti

Costo: 20 pab

Richiede: istruzione

Il personaggio è in grado di capire se un documento è autentico oppure se è stato contraffatto. Riceve in segreteria l'apposito foglio conoscenza che permette di decifrare firme e sigilli.

Cercare I-II-III-IV

Costo: 30-10-20-30 pab

Il personaggio è capace di individuare oggetti nascosti con l'abilità Nascondere Oggetti. Può individuare oggetti nascosti con un livello di abilità pari o inferiore al livello posseduto in Cercare.

Comando I-II-III-IV

Costo: 15-15-15-15 pab

Il Personaggio con questa abilità può essere indicato dall'apposita funzione del portale MyGrv come comandante. Per poter acquistare questa abilità è necessario aver inviato un background relativo al proprio “gruppo” (l'insieme di Personaggi di cui si risulta essere il comandante) al GA (alla mail ga@whlive.it) e aver ottenuto approvazione. Ogni rank posseduto in questa abilità permette di essere comandanti di altri 5 personaggi.

Conoscenze proibite (Demonologia)

Costo: 40 pab

Richiede: approvazione del GA

Durante il briefing iniziale, il personaggio può ricevere una o più buste chiuse con riportato il simbolo della stella a otto punte del Chaos e un numero romano. Quando su di un oggetto, persona o luogo è presente lo stesso simbolo e lo stesso numero, può aprire la busta relativa e leggerne il contenuto.

Conoscenze proibite (Necromanzia)

Costo: 40 pab

Richiede: approvazione del GA

Durante il briefing iniziale, il personaggio può ricevere una o più buste chiuse con riportato il simbolo del pipistrello stilizzato e un numero romano. Quando su di un oggetto, persona o luogo è presente lo stesso simbolo e lo stesso numero, può aprire la busta relativa e leggerne il contenuto.

Disintossicazione rapida I-II-III-IV

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: Trattare intossicazioni.

[Una volta a giornata di gioco] per ogni acquisto dell'abilità, il personaggio può ridurre a zero il tempo di convalescenza o gli effetti secondari di un veleno o di una malattia da lui curati.

Divincolarsi I-II-III-IV

Costo: 10-15-20-25 pab

Il personaggio può liberarsi da corde e catene in 40 secondi di simulazione coerente. Per ogni livello posseduto in questa abilità oltre il primo, il tempo necessario a liberarsi si dimezza.

Erborista I-II-III-IV

Costo: 30-10-20-30 pab

Il personaggio conosce alcuni reagenti alchemici grezzi di base e sa operare su di essi trasformandoli in reagenti trattati. Al primo livello può trasformare 5 reagenti grezzi per giornata di gioco, a cui aggiunge 5 reagenti per ogni livello successivo posseduto. Riceve 3 schede reagente per livello dell'abilità, il possesso di queste schede è necessario per la trasformazione del reagente. Queste schede possono essere rubate, scambiate, vendute ma NON copiate.

Fabbro

Costo: 10 pab

Simulando per almeno un minuto di lavoro presso una forgia, il personaggio può riparare un oggetto mondano (quindi privo di potere o di valore particolari, segnalati dall'apposito cartiglio) che sia stato reso inutilizzabile da un effetto.

Falsificare documenti

Costo: 40 pab

Richiede: istruzione, **Lingua: Classico, Autenticare documenti.**

Con questa abilità è possibile creare documenti con sigilli o firme false. Per farlo è necessario produrre durante l'evento un documento su cui apporre firma o sigillo e poi portarlo nella cassetta delle lettere, dove verrà apposto il codice Autenticare.

Fede Ferrea

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: [Carriera] **Prete consacrato**

Novizio. [Una volta a giornata di gioco] permette ad un Sacerdote di ripristinare interamente il proprio Fervore, a seguito di una breve preghiera che duri almeno un minuto.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Ispirare I-II-III-IV

Costo: 40-40-40-40 pab

Richiede: Comando I

[una volta al giorno] Il personaggio può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera l'uso di una Prodezza Marziale o di una Maestria!" ad un numero di altri personaggi pari al livello posseduto in questa abilità. Per poter utilizzare l'abilità il personaggio dovrà urlare una breve frase di incitamento nei confronti dei suoi compagni e dovrà essere in grado di toccarli.

Istruttore I-II

Costo: 50-50 pab

Permette di insegnare ad un altro personaggio un'abilità avanzata (primo livello) o suprema (secondo livello) tra quelle possedute. Per farlo i due personaggi devono simulare l'addestramento per due giornate di gioco, anche non consecutive. Al termine dell'addestramento dopo averlo comunicato a un membro dello Staff

dell'evento, l'allievo può utilizzare l'abilità anche se non è ancora stata inserita nella scheda, ma è importante che l'acquisti quanto prima. Un Istruttore può occuparsi di un solo allievo a giornata di gioco.

Istruzione

Costo: 30 pab

Il personaggio sa fare conti matematici complessi ed è in grado di leggere e scrivere in maniera fluente il Reikspiel e la lingua più comunemente usata dalla sua Razza o dalla Nazione.

Licenza commerciale

Costo: 20 pab

Richiede: Istruzione.

Il personaggio possiede una licenza che gli consente di vendere i suoi servizi o le merci in modo legale. Ogni volta che redige un contratto per beni o servizi può applicare su di esso un codice di Autenticare di tipo Vero che gli sarà comunicato privatamente dal Gruppo Ambientazione. Inoltre, ad ogni evento riceve informazioni riservate che indicano l'andamento del mercato per le merci più comuni. Per utilizzare questa abilità è necessario che il giocatore realizzi la licenza in modo credibile, ad esempio producendo un documento, una pergamena o un altro tipo di orpello che possa fungere allo scopo.

Lignaggio

Costo: 10 pab

Richiede: Approvazione del GA.

Il personaggio è di retaggio nobiliare, tuttavia la sua casata possiede territori su cui lui non ha ancora il diritto di governare direttamente oppure è discendente di un ramo cadetto di qualche importante famiglia. All'atto della approvazione del personaggio, si possono dichiarare dettagli specifici quali il proprio cognome di appartenenza e le parentele, i colori della propria casata e il suo stemma.

Questa abilità garantisce un leggero vantaggio sociale qualora il personaggio produca un documento IG che ne attesti i nobili natali (opportunamente approvato dal Gruppo Ambientazione). Permette altresì di far parte di tutti quegli ordini e istituzioni che richiedono le attestate origini nobiliari, come ad esempio gli ordini cavallereschi.

Lingua (nome lingua)

Costo: 5 pab

Richiede: Istruzione.

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere fluentemente una lingua. Questo permette di decifrare scritti in o di codificare documenti in tale linguaggio

specificando nell'intestazione del documento, con una nota FG, che si tratta di un testo realizzato in uno specifico linguaggio.

Lingua Arcana (nome lingua arcana)

Costo: 5 pab

Richiede: Istruzione, accesso a una Sfera di magia

Il personaggio è in grado di leggere e scrivere fluentemente una lingua arcana (Alto Nehekariano, Demoniaco, Praestantia oppure Anoqeyan). Questo permette di decifrare scritti o di codificare documenti in tale linguaggio specificando nell'intestazione del documento, con una nota FG, che si tratta di un testo realizzato in uno specifico linguaggio.

Medico da campo I-II-III-IV

Costo: 30-10-20-30 pab

[una volta a scena] per livello di abilità, dopo aver applicato vistose e ingombranti bende sulle ferite di un personaggio, ed interpretando la medicazione in modo credibile per almeno 30 secondi, è possibile utilizzare la frase "So quel che faccio: adesso sei soltanto Ferito!"

Nascondere oggetti I-II-III-IV

Costo: 15-15-15-15 pab

Il personaggio può nascondere efficacemente i propri oggetti di valore all'interno del suo corpo o nelle pieghe dei propri vestiti. Può portare con sé un sacchetto di dimensione massima 7x7cm per ogni livello di abilità posseduto, Il sacchetto è considerato FG da tutti coloro che lo vedono. Sul sacchetto deve essere scritto, in numeri romani, il livello di Nascondere oggetti posseduto dal personaggio in modo che sia subito chiaro per chi lo perquisisce di cosa si tratta ed eventualmente il valore di Cercare necessario ad individuarlo.

Per poter nascondere un oggetto è necessario poter inserire nel sacchetto sia l'oggetto che i relativi cartigli.

Pettegolezzo I-II-III-IV

Costo: 20-10-15-20 pab

Il personaggio riceve prima dell'inizio dell'evento, un certo numero di informazioni, di rilevanza sempre maggiore a seconda del livello di abilità posseduto.

Inoltre [una volta all'anno] per livello dell'abilità posseduto può inviare al Gruppo Ambientazione una voce che vuole diffondere, che sarà inserita nei pettegolezzi dell'evento successivo. Infine, sempre [una volta all'anno] e sempre contattando il Gruppo Ambientazione, può porre una domanda su un gruppo di gioco e sui suoi affari.

Resistenza alle intossicazioni I-II-III-IV

Costo: 30-20-25-30 *pab*

Richiede: [Carriera] Apotecario (Novizio)

[Una volta al giorno], dopo qualche minuto di riposo e l'applicazione di rimedi quali unguenti, sanguisughe o erbe medicinali, il personaggio guarisce autonomamente dagli effetti di un veleno di una malattia con un livello equivalente a quello dell'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-III-IV

Costo: 40-30-40-50 *pab*

Richiede: approvazione del GA.

Questa abilità può essere acquistata solo alla creazione del personaggio oppure a seguito di azioni di gioco specifiche. Questa abilità permette di ritirare in segreteria, all'inizio di ogni evento, 3 scellini per ogni livello di abilità posseduto. Durante la richiesta di approvazione del proprio personaggio è necessario specificare la fonte di questo reddito in modo che il Gruppo Ambientazione possa eventualmente utilizzarla come spunto di gioco. Ad esempio un personaggio che svolge la professione di azzecagarbugli potrebbe essere contattato quando durante il gioco si dovesse svolgere un processo. Il socio può produrre un documento IG che ne attesta la professione o la fonte di reddito. Tale documento deve essere approvato dal Gruppo Ambientazione almeno due settimane prima del primo evento a cui si partecipa.

Reddito: Componenti arcane I-II-III-IV

Costo: 30-20-30-40 *pab*

Richiede: [Carriera] Mercante o Delegato o Vivandiere.

[per ogni giornata di gioco] Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti arcane al primo livello e 4 ad ogni successivo livello. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Regolamento base.

Reddito: Componenti per rune I-II-III-IV

Costo: 25-15-20-30 *pab*

Richiede: Carriera Forgiarune o Mercante, Razza nano

[per ogni giornata di gioco] Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti arcane al primo livello e 4 ad

ogni successivo livello. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Regolamento base.

Reddito: Minerali I-II-III-IV

Costo: 25-15-20-30 *pab*

Richiede: [Carriera] Mercante o Delegato o Vivandiere.

[per ogni giornata di gioco] Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti per fabbro al primo livello e 4 ad ogni successivo livello. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Core book.

Reddito: Polvere da sparo I-II-III-IV

Costo: 15-10-15-20 *pab*

Richiede: [Carriera] Mercante o Delegato o Vivandiere.

[per ogni giornata di gioco] Il personaggio ottiene una rendita di 2 dosi di polvere da sparo al primo livello e 4 ad ogni successivo livello. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Core Book.

Reddito: Reagenti I-II-III-IV

Costo: 15-10-15-20 *pab*

Richiede: [Carriera] Mercante o Delegato o Vivandiere.

[per ogni giornata di gioco] Il personaggio ottiene una rendita di 2 reagenti trattati al primo livello e 4 ad ogni successivo livello. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Core Book.

Riconoscere filtri

Costo: 20 *pab*

Il personaggio è in grado di identificare tutti i filtri alchemici comuni. Per utilizzare questa abilità è possibile aprire il cartellino identificativo del filtro e leggerne il contenuto, avendo cura poi di richiuderlo senza danneggiarlo.

Scassinare I-II-III-IV

Costo: 30-20-25-30 *pab*

Il PG è in grado di operare su serrature con un livello di difficoltà pari al livello di abilità posseduto. In segreteria si riceve una chiave fisica che servirà per aprire i contenitori chiusi da serrature. Fino a due personaggi possono lavorare sulla medesima serratura sommando i loro livelli di abilità. Il livello di difficoltà di una serratura è indicato dal numero di nodi presenti sullo spago legato al lucchetto.

Per scassinare una serratura sono necessari 5 secondi di

azione simulata ininterrotta per livello di difficoltà della serratura stessa, al termine dei quali è possibile aprire il lucchetto utilizzando la chiave. Si raccomanda, in caso di ritiro o morte del personaggio, di riconsegnare la chiave allo Staff.

Speciale

Costo: 25 pab

Richiede: Riconoscere filtri.

Il personaggio è in grado di riconoscere le proprietà alchemiche dei reagenti e conosce le tecniche basilari per la creazione dei filtri alchemici. Può richiedere in Segreteria gli appositi fogli conoscenza relativi ai reagenti ed impara i Filtri Alchemici: Distillato Rosso, Distillato Bianco e Distillato Nero.

Per tutte le regole relative alla creazione dei filtri alchemici, consultare il "Compendio di Alchimia".

Trovarobe I-II-III-IV

Costo: 30-20 pab

Richiede: Valutare I e approvazione del GA.

Il personaggio sa reperire merci rare tramite i propri commerci. Durante le operazioni di segreteria, saranno resi disponibili all'acquisto un numero di oggetti scelti casualmente pari al livello posseduto in questa abilità.

Valutare I-II

Costo: 30-40 pab

Il personaggio conosce il reale valore di un oggetto che possa esaminare accuratamente per almeno qualche minuto. Può ritirare in segreteria l'apposito foglio conoscenza che permette di decifrare i cartigli allegati agli oggetti.



◆ MAESTRIE ◆



Maestria: Agilità felina

Costo: 30-20-30-40 pab

Novizio. Il PG ottiene 1 Ar se non indossa alcuna armatura.

Adepto. Il PG ottiene i benefici del grado Novizio anche se indossa un'Armatura Improvvisata

Esperto. Il PG ottiene i benefici del grado Novizio anche se indossa un'Armatura Leggera

Maestro. Il PG ottiene i benefici del grado Novizio anche se indossa un'Armatura Media

Maestria: Armonia Aethyrica

Costo: 40-20-30-40 pab

Richiede: [Carriera] Arcimago, Cantamagie, Damigella, Fattucchiere, Mago Errante.

Novizio. [Una volta a scena] Quando il personaggio estrae una sfera nera dal sacchetto degli incidenti di lancio, può decidere che il sortilegio venga lanciato ugualmente anche se subisce danni.

Adepto. [Una volta a scena] Quando il personaggio estrae una sfera nera dal sacchetto degli incidenti di lancio, può decidere di non lanciare il sortilegio. I reagenti sono ugualmente consumati ma egli non subisce i danni dell'incidente.

Esperto. [Una volta a scena] Quando il personaggio estrae una sfera nera dal sacchetto degli incidenti di lancio, può decidere che il sortilegio non venga lanciato. I reagenti non saranno consumati ed egli non subirà danni.

Maestro. [Una volta a scena] Quando il personaggio estrae una sfera nera dal sacchetto degli incidenti di lancio può ignorarne gli effetti.

Maestria: Barbalunga

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: razza nani

Novizio. Il personaggio ignora il primo punto di corruzione temporanea della giornata.

Adepto. Il personaggio può ignorare un effetto che gli imporrebbe di spostarsi, a patto di rimanere immobile sul posto.

Esperto. Il personaggio ignora i primi due punti corruzione temporanea della giornata.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco]: per tutta la scena, il personaggio considera le ferite aggravate come normali. Mentre questa abilità è attiva, le ferite fatali non infliggono menomazioni e non sottraggono permanentemente Ferite, pur Sconfiggendo comunque sul colpo.

Maestria: Beata innocenza

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: razza mezzuomini

Novizio. Il personaggio ignora il primo punto di corruzione temporanea della giornata

Adepto. Il personaggio ignora i primi due punti di corruzione temporanea della giornata.

Esperto. Il personaggio può decidere di considerare ogni frase che contenga IMMATERIUM e che non infligga danni come un effetto "IMMATERIUM: Sei confuso!".

Maestro. Il personaggio ignora i punti corruzione permanenti che deriverebbero dalla somma di punti corruzione temporanei.

Maestria: Cacciatore fantasma

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: razza elfi (Asrai)

Novizio. [Una volta per scena] Il personaggio può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ti colpisca il mio strale!" su un bersaglio.

Adepto. [Una volta per scena] Il personaggio può utilizzare la frase "IMMATERIUM: Ti infliggo una ferita!" su un bersaglio.

Esperto. [Una volta per giornata di gioco] Con qualche minuto di lavoro, il personaggio può preparare una delle sue armi applicando il nastro BIANCO per il resto della scena.

Maestro. [Una volta per giornata di gioco] Con qualche minuto di lavoro, il personaggio può preparare una delle sue armi applicando il nastro BLU per il resto della scena. Guadagna inoltre un uso extra del livello **Esperto**.

Maestria: Cappellano Militare

Costo: 40-20-30-40 pab

Richiede: [Carriera] **Prete Consacrato**

Novizio. Il personaggio può indossare qualunque armatura mentre lancia miracoli fino alla prima emanazione.

Adepto. Il personaggio può indossare qualunque armatura mentre lancia miracoli fino alla seconda emanazione.

Esperto. Il personaggio può indossare qualunque armatura mentre lancia miracoli fino alla terza emanazione.

Maestro. Il personaggio può indossare qualunque armatura mentre lancia miracoli di qualsiasi emanazione.

Maestria: Cure avanzate

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: **Arti cerusiche I.**

Novizio. Quando il personaggio utilizza l'abilità Arti cerusiche può, spendendone un utilizzo, convertire un danno aggravato in uno normale.

Adepto. Quando il personaggio utilizza l'abilità Arti cerusiche può curare i danni aggravati come se fossero normali.

Esperto. Quando il personaggio utilizza l'abilità Arti cerusiche può, spendendone un utilizzo, convertire un danno fatale in uno normale. Questo NON ripristina la Fe persa permanentemente a causa della menomazione.

Maestro. Quando il personaggio utilizza l'abilità Arti cerusiche può curare i danni fatali come se fossero normali. Questo NON ripristina la Fe persa permanentemente.

Maestria: Dardo portentoso

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: [Carriera] **Arcimago o Cantamagie o Damigella o Fattucchiere o Mago Errante**

Novizio. Quando il personaggio lancia un sortilegio che causa danni, può utilizzarlo su un bersaglio aggiuntivo spendendo in più la metà arrotondata per eccesso dei reagenti necessari e senza estrarre per gli incidenti di lancio.

Adepto. Quando il personaggio lancia un sortilegio che causa danni, può utilizzarlo su due bersagli aggiuntivi spendendo in più la metà arrotondata per eccesso dei

reagenti necessari per bersaglio e senza estrarre per gli incidenti di lancio.

Esperto. Quando il personaggio lancia un sortilegio che causa danni, può utilizzarlo su tre bersagli aggiuntivi spendendo in più la metà arrotondata per eccesso dei reagenti necessari per bersaglio e senza estrarre per gli incidenti di lancio.

Maestro. Quando il personaggio lancia un sortilegio che causa danni, può utilizzarlo su quattro bersagli aggiuntivi spendendo in più la metà arrotondata per eccesso dei reagenti necessari per bersaglio e senza estrarre per gli incidenti di lancio.

Maestria: Guardiano dei campi

Costo: 40-20-30-40 pab

Richiede: **razza mezzuomini**

Novizio. [Una volta a giornata di gioco] il personaggio considera i danni inflitti da un MOSTRO come fossero danni normali.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio e inoltre può applicare i benefici del livello Novizio anche ai MOSTRI ENORMI.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio può applicare il nastro di colore BIANCO su qualsiasi arma impugnata.

Maestria: Maestro d'armatura

Costo: 40-30-40-60 pab

Novizio. Consente di beneficiare dei punti di Armatura derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 6.

Adepto. Consente di beneficiare dei punti di Armatura derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 7.

Esperto. Consente di beneficiare dei punti di Armatura derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 8. Permette inoltre di considerare i colpi dei MOSTRI come danni normali fintanto che si possiede un punto di Armatura.

Maestro. Consente di beneficiare dei punti di Armatura derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 10. Permette inoltre di considerare i colpi dei MOSTRI e dei MOSTRI ENORMI come danni normali fintanto che si possiede almeno un punto di Armatura.

Maestria: Maestro di scudi

Costo: 50-40-50-60 pab

Richiede: Stile: *Prima Linea*

Novizio. Il PG può ignorare i colpi di arma da fuoco se impugna correttamente uno scudo di dimensioni superiori ai 50 centimetri di diametro.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] per tutta la durata di una scena il personaggio può ignorare gli effetti che renderebbero inutilizzabile lo scudo.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] per tutta la durata di una scena il personaggio può ignorare i danni PENETRANTI intercettati con lo scudo. Ottiene inoltre un uso extra del livello di **Adepto**.

Maestro. Il personaggio può ignorare i danni PENETRANTI intercettati con lo scudo e gli effetti che sono in grado di rendere inutilizzabile lo scudo.

Maestria: Malevoli

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: razza elfi (Asrai)

Novizio. [Una volta per scena] Il personaggio può usare la frase “IMMATERIUM: Ti colpisca il mio strale!” su un bersaglio. Il PG può inoltre usare il sortilegio “Luce magica” senza la spesa di reagenti o il rischio di incidenti di lancio.

Adepto. [Una volta per scena] Il personaggio può utilizzare la frase “IMMATERIUM: Fuggi da me terrorizzato!”

Esperto. [Una volta per giornata di gioco] Il personaggio può ignorare una frase preceduta da IMMATERIUM rivolta contro di lui.

Maestro. [Una volta per giornata di gioco] Con qualche minuto di lavoro, il personaggio può preparare una delle sue armi applicando il nastro BLU per il resto della scena. Guadagna inoltre un uso extra del livello **Esperto**.

Maestria: Milizia di Ulthuan

Costo: 40-20-30-40 pab

Richiede: razza elfi (Asur)

Novizio. Il personaggio fa parte delle disciplinate milizie di Ulthuan. Impara un qualsiasi stile a livello **Novizio**. Fintanto che utilizza questo stile, può considerare i propri punti di Armatura aumentati di 1.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] per tutta la scena, il personaggio può decidere di rimanere fermo invece di subire qualsiasi effetto che lo obbligherebbe a spostarsi.

Esperto. Il personaggio può decidere di rimanere fermo invece di subire qualsiasi effetto che lo obbligherebbe a

spostarsi.

Maestro. Fintanto che si trova entro pochi metri da un altro personaggio del proprio gruppo di gioco, il personaggio considera i propri punti di Armatura aumentati di 1 e può ignorare qualsiasi effetto che lo obbligherebbe a spostarsi contro la sua volontà.

Maestria: Muscoli d'acciaio

Costo: 40-30-40-50 pab

Novizio. [Una volta a giornata di gioco] Se il personaggio indossa un'Armatura Pesante, può convertire un colpo che lo porterebbe direttamente allo stato di salute Ferito in un singolo danno normale.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio e permette di utilizzare il livello Novizio anche indossando Armature Medie.

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] Se il personaggio indossa un'Armatura Pesante, può convertire un colpo che lo porterebbe direttamente allo stato di salute Sconfitto in un singolo danno normale.

Maestro. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Esperto e permette di utilizzare il livello Esperto anche indossando Armature Medie.

Maestria: Portarancori

Costo: 40-20-30-40 pab

Richiede: razza nani

Novizio. [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio considera i pelletterde di taglia umana come normali avversari e non come MOSTRI.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Esperto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di **Novizio**. Inoltre può utilizzare il livello novizio anche nei confronti di pelletterde che rientrerebbero nella categoria di MOSTRO ENORME, come ad esempio i Troll.

Maestro. Il personaggio considera sempre i pelletterde come normali avversari e mai come MOSTRI o MOSTRI ENORMI.

Maestria: Possanza marziale

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: razza elfi (Asur) o elfi (Asrai)

Novizio. [Una volta a scena] Il personaggio ignora il primo danno ricevuto da un'arma che non abbia alcun nastro applicato.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio può ignorare gli effetti di un nastro applicato ad un'arma.

Esperto. [Una volta per giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Adepto

Maestro. [Una volta per giornata di gioco] tutti i colpi ricevuti nella prossima scena sono da considerarsi come singoli danni normali.

Maestria: Riflessi Fulminei

Costo: 30-20-30-40 pab

Novizio. se non indossa alcuna armatura, [una volta a giornata di Gioco] il PG può ridurre il danno derivato da Armi da Tiro, Da Lancio e da Fuoco a un singolo danno normale, per tutta la durata della scena.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] conferisce un uso extra del livello di Novizio

Esperto. [Una volta per scena] se non indossa alcuna armatura, il personaggio può ignorare una frase preceduta da IMMATERIUM che causi danno.

Maestro. [Una volta per scena] se indossa un'Armatura Imbottita o Leggera, il personaggio può ignorare una una frase preceduta da IMMATERIUM che causi danno.

Maestria: Trattare intossicazioni

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: *Arti cerusiche I.*

Novizio. Il personaggio può interrompere il decorso di veleni e malattie [comuni] al costo di un reagente trattato per trattamento. Per far ciò deve dedicarsi alle attività mediche sul paziente per 3 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 uno. 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 l'effetto del veleno sarà scomparso. È obbligatorio simulare il trattamento con oggetti di scena quali ampolle, tamponi, alambicchi, ecc...

Adepto. è possibile usare il livello Novizio anche su veleni e malattie [non comuni]

Esperto. è possibile usare il livello Novizio anche su veleni e malattie [rare]

Maestro. è possibile usare il livello Novizio anche su veleni e malattie [uniche]

Maestria: Virtù del cavaliere

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: [Carriera] Cavaliere, provenienza Bretonnia

Novizio. Il personaggio, se fatto oggetto di effetti che lo obbligano a muoversi contro la sua volontà, può decidere di rimanere fermo sul posto.

Adepto. [Una volta a giornata di gioco] Se fatto bersaglio di attacchi a distanza il personaggio può utilizzare nuovamente tutte le abilità che aveva consumato in precedenza, a patto di rivolgerle contro la fonte dell'attacco.

Esperto:[una volta a giornata di gioco] Eseguendo qualche minuto di preghiera, il personaggio può ripristinare tutte le Maestrie e le Prodezze Marziali consumate in precedenza.

Maestro. [Una volta per scena] Il personaggio può cantare un inno alla Dama del Lago che duri almeno qualche decina di secondi. Dopodiché può applicare il nastro di colore BIANCO alla propria arma per la durata dell'intera scena.

Maestria: Virtù della Dama del Lago

Costo: 30-20-30-40 pab

Richiede: *Lignaggio, provenienza Bretonnia*

Novizio. [Una volta a scena] la prima volta che subirebbe lo stato di salute di Sconfitto, il personaggio riceve invece quello di Ferito.

Adepto. [Una volta a scena] Dopo qualche minuto di preghiera alla Dama del Lago, il personaggio può guarire spontaneamente dagli effetti di un veleno o di una malattia comune o non comune.

Esperto. [Una volta a scena] la prima volta che subirebbe lo stato di salute di Sconfitto, il personaggio riceve invece la perdita di tutti i suoi punti di Armatura.

Maestro. Il personaggio considera i colpi subiti da un MOSTRO come portati da un normale avversario.

