

# WHA!

## ABILITÀ

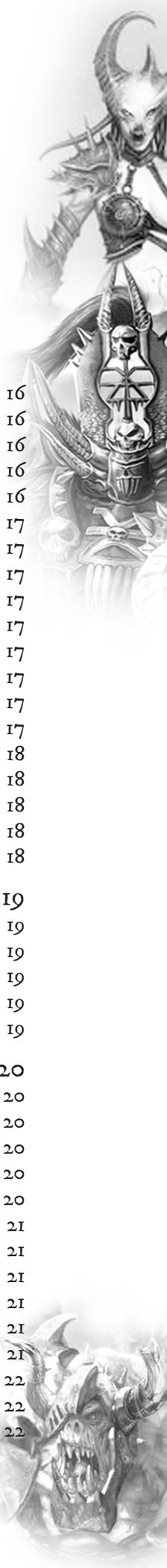


un cupo mondo di avventure pericolose

Ver. 4.2.0



# • INDICE •



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

Maestria: Riflessi Fulminei	23
Maestria: Trattare intossicazioni	23
Maestria: Virtù del cavaliere	23
Maestria: Virtù della Dama del Lago	23



# ◆ ABILITÀ ◆



In questo documento sono elencate tutte le abilità disponibili ai Personaggi durante la campagna.

Le abilità di livello III (Avanzate) e IV (Supreme) devono essere ottenute durante il gioco e non sono pertanto disponibili per l'acquisto durante la creazione del Personaggio.

Durante la propria vita un Personaggio può ottenere soltanto un'abilità Suprema, tranne per il livello Maestro della propria Carriera che non rientra in questo limite.

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 effettua opera di controllo sulle schede dei Personaggi, eventualmente rimuovendo le abilità incompatibili (e restituendo i p.ab. relativi).



# ◆ 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.** Il personaggio ottiene due utilizzi ulteriori dell'abilità Arti Cerusiche per scena. [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.

**Esperto.** Il personaggio ottiene due utilizzi ulteriori dell'abilità Arti Cerusiche per scena. [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.

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

## [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]. 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 quarto livello. Se lo fa, estrae due sfere 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]. 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 due sfere 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]. 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 due sfere 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 stesso.

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

**Esperto.** Il personaggio può parare gli attacchi provenienti dai Mostri Terrificanti. Eventuali effetti veicolati dal codice di colore permangono.

**Maestro.** Il personaggio riceve dai colpi provenienti dai Mostri Terrificanti un singolo danno. Eventuali effetti veicolati dal codice di colore permangono.

### [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.

**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 tranne il normale riposo.



### [Carriera] Fattucchiere

Costo: 70-50-60-70 *pab*

**Richiede:** Razza Umano

**Novizio.** Il personaggio conosce istintivamente l'uso delle arti arcane. Il personaggio può lanciare sortilegi fino al primo livello e acquistare gli stessi dalla lista della Magia minore. [Una volta a giornata di gioco] può ignorare un incidente di lancio, ricevendo un Punto Corruzione Temporaneo.

**Adepto.** Il personaggio può lanciare sortilegi fino al secondo livello. Ottiene inoltre un secondo utilizzo dell'abilità a livello Novizio.

**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. [Una volta a giornata di gioco] può ignorare il costo di un incantesimo pagando un Punto Corruzione Permanente.

**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 due sfere 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. [Una volta a giornata di gioco] può ignorare il costo di un incantesimo pagando un Punto Corruzione Temporaneo.

### [Carriera] Forgiarune

Costo 70-50-60-70 *pab*

**Richiede:** Razza Nano

**Novizio.** Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Fabbro ed il livello Novizio in una Forgia a sua scelta.

**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 Elfo (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 possiede 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 Ar aggiuntivo. 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 delle proprie Prodezze Marziali utilizzati fino a quel momento oltre al proprio valore di Ar.

### [Carriera] Ingegnere

Costo: 70-50-60-70 *pab*

**Richiede:** razza Nani oppure Umano (non proveniente da Bretonnia)

**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 rispo-

sta 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 per l'intera giornata di gioco.

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 il livello Adepto dello Stile Fuciliere.

Il personaggio può creare, con lo stesso procedimento del livello Adepto, anche granate incendiarie (rappresentate 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 livelli per serratura.

**Maestro.** Il personaggio può creare, con lo stesso procedimento di Adepto, anche granate stordenti (rappresentate da un fumogeno di colore viola fornito dal giocatore), usando quattro dosi di polvere da sparo. Il personaggio apprende il livello Esperto dello Stile Fuciliere.

### [Carriera] Mago errante

*Costo: 70-50-60-70 pab*

**Richiede:** razza Umano (non proveniente da Bretonnia)

**Novizio.** Il personaggio è addestrato nelle arti arcane ed ottiene le abilità Istruzione e Lingua arcana: [Praestantia]. 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 "IMMATE-

RIUM" 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 due sfere 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: 70-50-60-70 pab*

**Richiede:** Approvazione del Gruppo Ambientazione

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

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

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

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



## [Carriera] Pellegrino

Costo: 70-50-60-70 *pab*

**Richiede:** razza Umano (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 altro personaggio di provenienza Bretoniana che possiede l'abilità Lignaggio. 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 ad un altro personaggio di provenienza Bretoniana che possiede l'abilità Lignaggio, 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 personaggio di provenienza Bretoniana che possiede l'abilità Lignaggio, 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 ricevuto da un altro personaggio di provenienza Bretoniana che possiede l'abilità Lignaggio 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 manifestare miracoli fino alla prima emanazione. Riceve inoltre 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.

[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. Ottiene inoltre una abilità Conoscenza Proibita 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. Ottiene inoltre una abilità Conoscenza Proibita 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 istantaneamente ogni documento di cui entra in possesso, indipendentemente dalla lingua in cui è scritto. Il personaggio ottiene inoltre l'abilità Valutare II e può ignorare gli effetti di un oggetto maledetto quando lo maneggia.

[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] 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 può parare i colpi provenienti dai Mostri Terrificanti fintanto che è in compagnia di almeno altri due membri del suo gruppo.

**Maestro.** Il personaggio considera danni normali i colpi provenienti dai Mostri Terrificanti compresi gli effetti dell'eventuale codice di colore, fintanto che è in compagnia di almeno altri due membri del suo gruppo di gioco.

## [Carriera] Spia

Costo: 70-50-60-70 *pab*

**Novizio.** Il personaggio ottiene le abilità Istruzione, Autenticare Documenti, Lingua: Classico, Nascondere Oggetti I.

[Una volta all'anno] per livello di carriera posseduto può inviare al Gruppo Ambientazione un documento che vuole diffondere, che sarà inserito nell'evento successivo a discrezione dello stesso Gruppo Ambientazione.

**Adepto.** Il personaggio ottiene le abilità Falsificare documenti, 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.

[Una volta all'anno] per livello di carriera posseduto e contattando il Gruppo Ambientazione, può porre una domanda su un gruppo di gioco e sui suoi affari.

**Esperto.** Il personaggio ottiene le abilità 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 Nascondere Oggetti IV.

Con un lavoro di 10 minuti può decifrare qualsiasi documento cifrato di cui sia in possesso (in questo specifico caso ha facoltà di interpellare la Regia Evento).

### [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 da un singolo colpo proveniente da un Mostro Terrificante 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 Terrificante 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 Terrificante. 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 Mezzuomo

**Novizio.** Il personaggio ottiene le abilità Reddito minerali I, Reddito reagenti I e 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 reagenti II e Trovarobe II. Prima di estrarre un oggetto con l'abilità Trovarobe, può leggere l'elenco degli oggetti disponibili.

**Esperto.** Il personaggio ottiene l'abilità Reddito reagenti III e Reddito minerali 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 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



## 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 un EFFETTO di cui sia bersaglio 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. Inoltre [Una volta a scena] può agire senza limitazioni anche se si trova nello stato di salute Ferito, per una durata massima di 30 secondi per livello posseduto in questa 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 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** un'arma in ogni mano.

**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 le proprie armi, 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 Gruppo Ambientazione**

**Novizio.** Il personaggio è in grado di utilizzare una pistola oppure un archibugio. 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 un DANNO NORMALE 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 da sparo.

**Esperto.** [Una volta a scena] conferisce un uso extra del livello **Adepto**, inoltre [Una volta a scena] puoi ignorare il primo malfunzionamento di un Arma da Fuoco.

**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 al colpo. Tali armi infliggono DUE DANNI NORMALI 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 completamento dello stesso**.

**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 completamento dello stesso**.

## 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 al colpo. Tali armi infliggono DUE DANNI NORMALI 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 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 che lo renderebbero STORDITO veicolati dal nastro di colore VIOLA.

## Stile: Prima Linea

*Costo: 50-30-40-50 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 un DANNO a distanza, riparandosi dietro al proprio 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 tutti i DANNI a distanza, riparandosi dietro al proprio Scudo. E' possibile ignorare in questo modo una fonte di danno 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 di qualsiasi dimensione. 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 pro-

pria 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 PENETRANTI veicolati dal nastro di colore BLU.

# ◆ 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 almeno con una mano uno stendardo la cui estetica deve essere stata 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 competenza per guarire personaggi feriti simulando l'operazione con appositi strumenti.

[Durante una scena] il personaggio 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 documento “1. Regolamento base”.

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

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

**Richiede: Istruzione**

Il personaggio, grazie alle sue conoscenze, è in grado di procurarsi merci dai mercati e dagli artigiani del Vecchio Mondo. Per ogni livello posseduto in questa abilità il PG può redigere 1 contratto di fornitura per una merce o un servizio che non sia possibile rappresentare immediata-

mente durante il gioco (ad esempio un carico di legname o di pietra, oppure diversi giorni di opera di un professionista) per un valore di massimo 6 scellini. Per ogni scellino investito occorre versare 10 penny nella *cassetta delle lettere* sempre presente nell'area di gioco. Il valore del contratto deve essere sempre 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. È richiesto al mercante di allegare nella *cassetta delle lettere*, insieme al valore del contratto, anche l'apposita ricevuta che può essere ritirata durante le operazioni di segreteria.

## Autenticare documenti

*Costo: 20 pab*

**Richiede: istruzione**

Il personaggio è in grado, dopo una accurata analisi che richiede almeno 5 minuti di lavoro simulato, 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*

Durante una perquisizione 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 come comandante di un gruppo di gioco. 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 Gruppo Ambientazione (alla mail [ga@whlive.it](mailto:ga@whlive.it)) e aver ottenuto approvazione. Ogni livello posseduto in questa abilità permette di essere comandanti di altri 5 personaggi.

## Conoscenze proibite I-II-III-IV (Demonologia)

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

**Richiede:** approvazione del Gruppo Ambientazione

Il personaggio ha ricevuto un addestramento che gli consente di sopportare meglio l'influenza corruttrice dei Poteri della Rovina. Questa abilità permette di leggere specifici documenti e di maneggiare specifici oggetti diminuendo del suo livello il numero di Punti Corruzione che si acquisiscono nel processo. Tali documenti e manufatti riportano nel loro testo o sul proprio cartiglio le istruzioni che un personaggio con questa abilità deve seguire.

## Conoscenze proibite I-II-III-IV (Necromanzia)

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

**Richiede:** approvazione del Gruppo Ambientazione

Il personaggio ha ricevuto un addestramento che gli consente di sopportare meglio l'influenza corruttrice degli oscuri segreti dei Morti Irrequieti. Questa abilità permette di leggere specifici documenti e di maneggiare specifici oggetti diminuendo del suo livello il numero di Punti Corruzione che si acquisiscono nel processo. Tali documenti e manufatti riportano nel loro testo o sul proprio cartiglio le istruzioni che un personaggio con questa abilità deve seguire.

## Divincolarsi I-II-III-IV

*Costo: 10-15-20-25 pab*

Il personaggio può liberarsi da corde e catene in 120 secondi di simulazione coerente con l'azione che sta intraprendendo. Per ogni livello posseduto in questa abilità oltre il primo, il tempo necessario a liberarsi si dimezza. In caso sia necessario, al termine dell'operazione può utilizzare la frase "So quel che faccio, questi lacci sono sciolti".

## 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 evento, 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 replicando sigilli o firme in modo credibile. Per farlo è necessario produrre durante lo svolgimento dell'evento un documento su cui apporre firma o sigillo e poi portarlo nella cassetta delle lettere, dove verrà apposto il codice Autenticare dalla Regia. Si prega il giocatore di avvertire lo Staff dell'operazione al primo momento utile.

## 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 il proprio Fervore al livello iniziale, 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 a giornata di gioco] Il personaggio può utilizzare la frase "So quel che faccio: recupera l'uso di una Prodezza Marziale o di una Maestria!" verso 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 sua 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 tale linguaggio o di codificare documenti specificando nell'intestazione del documento, con una nota FG, che si tratta di un testo realizzato in quello 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, Demoniacco, Praestantia oppure Anoqueyan). 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 e 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.

## Resistenza alle intossicazioni I-II-III-IV

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

**Richiede: [Carriera] Apotecario (Novizio)**

[Una volta al giorno] il personaggio dopo qualche minuto di riposo e l'applicazione di rimedi quali unguenti,

sanguisughe o erbe medicinali, guarisce autonomamente dagli effetti di una malattia con un livello equivalente a quello dell'abilità.

### 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. 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 10 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 Filtro Alchemico: Distillato Rosso, Filtro Alchemico: Distillato Bianco e Filtro Alchemico: 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 Gruppo Ambientazione.**

Il personaggio sa reperire merci rare tramite i propri commerci. Durante le operazioni di segreteria dell'evento, 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.

# ◆ ABILITÀ DI ◆ REDDITO



Tutte le abilità che nel nome iniziano per *Reddito* richiedono che il socio sia regolarmente iscritto tramite MyWHL 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 Vivandiere.

Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti arcane ad evento per il primo livello e 4 ad evento per ogni livello successivo. 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

Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti arcane ad evento al primo livello e 4 ad evento per ogni livello successivo. 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 Vivandiere.

Il personaggio ottiene una rendita di 2 componenti per fabbro ad evento per il primo livello e 4 ad evento per ogni livello successivo. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Regolamento base.

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

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

**Richiede:** [Carriera] Mercante o Vivandiere.

Il personaggio ottiene una rendita di 2 dosi di polvere da sparo ad evento per il primo livello e 4 ad evento per ogni livello successivo. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Regolamento base.

## **Reddito: Reagenti I-II-III-IV**

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

**Richiede:** [Carriera] Mercante o Vivandiere.

Il personaggio ottiene una rendita di 2 reagenti trattati per evento al primo livello e 4 ad evento per ogni livello successivo. Consultare l'approfondimento sulle abilità di reddito nel Regolamento base.

# ◆ 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 Nano

**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 un ulteriore punto di corruzione temporaneo oltre a quello del livello Novizio.

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

## Maestria: Beata innocenza

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

**Richiede:** razza Mezzuomo

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

**Adepto.** Il personaggio ignora un ulteriore punto di corruzione temporanea oltre a quello del livello Novizio.

**Esperto.** Il personaggio può decidere di considerare ogni effetto che riceve 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 Elfo (Asrai)

**Novizio.** [Una volta per scena] [Una volta per scena] Il personaggio può utilizzare la frase "IMMATERIUM: ti colpisco 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 qual-

che 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 Mezzuomo

**Novizio.** [Una volta a giornata di gioco] il personaggio considera il prossimo danno inflitto da un Mostro Terrificante come fosse danno normale.

**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 il personaggio può parare gli attacchi dei Mostri Terrificanti.

**Maestro.** [Una volta a giornata di gioco] per la durata della prossima scena il personaggio può applicare il nastro di colore BIANCO su qualsiasi arma che impugna.

### Maestria: Maestro d'armatura

*Costo: 40-30-40-60 pab*

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

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

**Esperto.** Consente di beneficiare dei punti Ar derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 8.

Fintanto che il personaggio possiede almeno un punto Ar [Una volta per scena] il personaggio considera il prossimo danno inflitto da un Mostro Terrificante come fosse danno normale.

**Maestro.** Consente di beneficiare dei punti Ar derivanti dalla sovrapposizione di armatura differenti, fino a un massimo di 10.

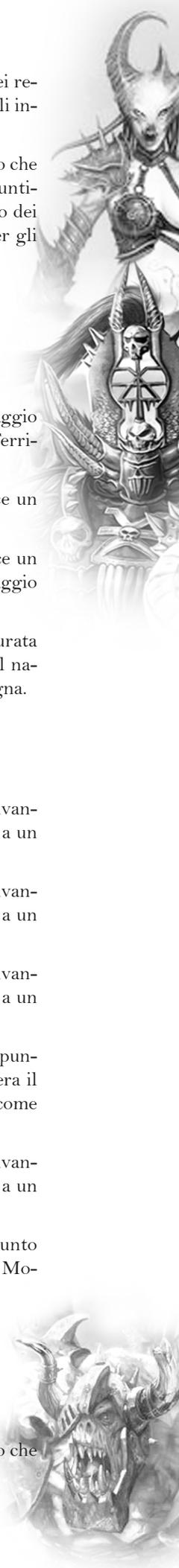
Fintanto che il personaggio possiede almeno un punto Ar il personaggio considera il danno inflitto da un Mostro Terrificante come fosse danno normale.

### 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 che



riceve ma solo 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 Elfo (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 un effetto rivolto 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 BIANCO 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 Elfo (Asur)

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

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

**Esperto.** Il personaggio può decidere di rimanere fermo sul posto 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 Ar aumentati di 1 e può ignorare qualsiasi effetto che lo obbligherebbe ad agire 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 qualsiasi armatura.

**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** indossando qualsiasi armatura.

### Maestria: Portarancori

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

**Richiede:** razza Nano

**Novizio.** [Una volta a giornata di gioco] Il personaggio può ignorare il prossimo effetto che gli sia stato lanciato contro da un nemico che sia palesemente riconoscibile come pelleverde.

**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 contro eventuali Danni a Distanza.

**Maestro.** Il personaggio considera sempre i pelleverde come normali avversari e mai come Mostri Terrificanti, indipendentemente dal loro aspetto e dalla loro dimensione.

### Maestria: Possanza marziale

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

**Richiede:** razza Elfo (Asur) o razza Elfo (Asrai)

**Novizio.** [Una volta a scena] Il personaggio ignora il prossimo 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 personaggio 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 un danno a distanza a lui rivolto.

**Maestro.** [Una volta per scena] se indossa al massimo un'Armatura Imbottita o Leggera, il personaggio può ignorare un danno a distanza a lui rivolto.

## Maestria: Trattare intossicazioni

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

**Richiede:** *Arti cerusiche I.*

**Novizio.** Il personaggio può interrompere il decorso di malattie [comuni] al costo di un reagente trattato per trattamento applicato. 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 a operare se vogliono ridurre il tempo di medicazione, non è possibile aggiungersi in seguito. Solo al termine dei minuti necessari l'effetto della malattia sarà scomparso. È obbligatorio simulare il trattamento con oggetti di scena quali ampole, tamponi, alambicchi, eccetera.

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

**Esperto.** è possibile usare il livello Novizio anche malattie [rare]

**Maestro.** è possibile usare il livello Novizio anche su 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 alla Dama del Lago, il personaggio può ripristinare tutte le Maestrie e le Prodezze Marziali consumate in precedenza.

**Maestro.** [Una volta per scena] il personaggio può decidere di 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 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 Terrificante come portati da un normale avversario.

