



# TOMO II CHIAMATE E ABILITA'

## I CREATORI:

ANDREA PREVITI  
GABRIELE NUNNARI  
CHIARA ZAPPIA  
MARCELLO D'ARRIGO  
DANIELA GERMANA'  
DARIO GERMANA'

# INDICE

## CAPITOLO I

CHIAMATE

## CAPITOLO II

1. IL COMBATTIMENTO
2. LE ARMI
3. LE ARMATURE (PUNTI ARMATURA)
4. GLI SCUDI
5. USURA E RIPARAZIONE DI ARMATURE, SCUDI E ARMI
6. EQUIPAGGIAMENTO
7. RENDITA
8. FURTI
9. LE MISURE DI SICUREZZA
10. PUNTI FERITA
11. I DANNI FISICI
12. I DANNI NON LETALI
13. I DANNI MAGICI
14. MORTE DI UN PERSONAGGIO

## CAPITOLO III

LA GUARIGIONE

1. CURE NATURALI
2. CURE MEDICHE
3. CURE ALCHEMICHE O ERBORISTICHE
4. CURE MAGICHE
5. MIRACOLI TAUMATURGICI

## CAPITOLO IV

ABILITA'

1. COSA SONO LE ABILITA'?
2. PUNTI CREAZIONE
3. PUNTI ESPERIENZA
4. BONUS CIRCOSTANZA
5. COSTO ABILITA'
6. DESCRIZIONE ABILITA'

# CAPITOLO I

## CHIAMATE

Le *chiamate* vengono utilizzate per specificare meglio effetti non riproducibili, dettati da abilità o situazioni speciali. Le chiamate che verranno utilizzate in gioco sono le seguenti:

- **Ante:** E' una chiamata che ne precede sempre un'altra e indica che l'effetto di quest'ultima viene subito da tutti coloro che si trovano davanti a chi la pronuncia, in un raggio di 10 metri dal punto in cui viene dichiarata (Es.: Ante Terroris, Ante Amandationis, ecc).
- **Emi:** E' una chiamata che ne precede sempre un'altra e indica che tale effetto ha un raggio di 5 metri dal punto in cui viene dichiarata (Es.: Emi Terroris, Emi Amandationis, ecc).
- **Ampli:** E' una chiamata che ne precede sempre un'altra e indica che l'effetto di quest'ultima viene subito da tutti coloro che si trovano in un raggio di 10 metri dal punto in cui viene dichiarata (Es.: Ampli Terroris, Ampli Amandationis, ecc).
- **Omni:** E' una chiamata che ne precede sempre un'altra e indica che l'effetto di quest'ultima viene subito da tutti coloro che la sentono (Es.: Omni Lapsus, Omni corruptum, ecc).
- **Ictum:** Questa chiamata causa danni non letali (che vengono inflitti con pugni e calci SIMULATI). Un PG può ricevere Ictum fino al doppio dei propri PF, ma raggiunto il limite sviene e si riprenderà dopo mezz'ora (dopo 5 minuti si può comunque tentare di scuoterlo per svegliarlo). Questa chiamata non ha effetto su chi indossa armature magiche e non. I PF si recuperano da soli dopo un naturale ciclo di riposo, (1 PF ogni 3 ore) a meno che il PG non venga curato.
- **Mono:** Equivale a un danno pari a 1 PF. Con armi comuni non viene pronunciato per non creare confusione.
- **Duplum:** Equivale a un danno pari a 2 PF o 2 PA se si indossa una protezione.
- **Triplum:** Equivale a un danno pari a 3 PF o 3 PA se si indossa una protezione.
- **Impetum:** E' un colpo poderoso ed equivale a un danno pari a 5 PF o a 5 PA se si indossa una protezione. Armi e scudi colpiti da questa chiamata non si rompono.
- **Interritus:** E' un colpo devastante che equivale a un danno pari a 10 PF o 10 PA. In caso di perdita dei PA, i pezzi che assorbiranno il danno, saranno considerati DISTRUTTI (Come sotto effetto del *Fractum*). In caso di perdita di PF, i danni subiti porteranno il PG direttamente in *Fatalis*. Armi e scudi (anche a torre) colpiti da questa chiamata vengono distrutti.
- **Fatalis:** Questa chiamata - il c.d. "colpo di grazia"- riduce il tempo di sanguinamento da 15 a 5 minuti e può essere inflitta solo ad una persona inerme (svenuta, addormentata, paralizzata o che si trovi a 0 PF) a meno che non si abbiano specifici requisiti per dichiararla. Induce la vittima ad un sanguinamento mortale che può essere curato solo tramite abilità specifiche entro 5 minuti da quando è stato inferto. Se l'aggressore continua a colpire per 10 secondi la vittima in *Fatalis*, potrà dichiarare la chiamata "Mortifer".
- **Mòrtifer:** Questa chiamata indica la morte del personaggio. Chi la subisce deve rimanere in ruolo "da morto" per almeno un ora.
- **Tranfossusum:** Chiamata che indica un colpo penetrante capace di oltrepassare l'armatura e infliggere un danno pari a 1 PF. L'armatura non subisce danni.
- **Arcani:** Produce lo stesso effetto del *Tranfossusum* ma il colpo è di tipo magico, quindi è in grado di superare protezioni fisiche o barriere magiche.

- **Aura:** Produce lo stesso effetto del *Tranfossus* ma il colpo è di tipo energetico, quindi è in grado di superare protezioni fisiche o barriere magiche.
- **Divinum:** Produce lo stesso effetto del *Tranfossus* ma il colpo è di tipo divino ed è in grado di superare protezioni fisiche o barriere magiche.
- **Naturalis:** Produce lo stesso effetto del *Tranfossus* ma il colpo è di tipo elementale, quindi è in grado di superare protezioni fisiche o barriere magiche.
- **Doloris:** Il PG subisce per 5 secondi un dolore lancinante in tutto il corpo, a meno che non venga indicata una locazione specifica. Questa chiamata può produrre effetti secondari, quali perdita di concentrazione e simili (Es.: se il personaggio subisce la chiamata doloris alla mano che impugna la spada, la spada cadrà; oppure se viene subita durante il lancio di un incantesimo, potrebbe causare l'interruzione dello stesso).
- **Stuporis:** E' una chiamata che indica un unico colpo da stordimento diretto alla nuca (per ragioni di sicurezza va portato all'altezza delle scapole), che fa perdere conoscenza al PG. Quest'ultimo si riprenderà dopo 30 minuti, tuttavia dopo 5 minuti si può tentare di scuoterlo per svegliarlo. Questa chiamata non ha effetto su chi indossa elmi, camaglio o gorgiere magiche e non.
- **Fractum:** Qualsiasi oggetto o parte del corpo che subisce tale chiamata viene immediatamente rotto (Es. 1: se effettuata sullo scudo o l'armatura ne indica la frantumazione e l'impossibilità di essere riparata; Es. 2: se effettuata su una parte del corpo, indica la rottura delle ossa colpite che e non possono essere curate con guarigione semplice).
- **Corruptum:** Il Pg che subisce tale chiamata viene indebolito da un male o da un veleno, che può causare l'impossibilità di compiere sforzi fisici o lanciare incantesimi. Non intacca i PF a meno che non sia accompagnata da un'altra chiamata (Es.: Mono Corruptum, Duplum Corruptum, ecc.). Sarà il Master a indicare a chi la subisce il progredire dei sintomi e a chi ne ha la competenza di cosa si tratti.
- **Dimittis:** Il bersaglio di questa chiamata dovrà lasciar cadere l'oggetto colpito o indicato se tenuto nella mano.
- **Impedio:** Questa chiamata rende la vittima incapace di correre e attaccare per 15 secondi (tranne nel caso in cui venga dichiarato un tempo diverso). Si può solo camminare a rilento e difendersi con difficoltà.
- **Paralisis:** E' una chiamata che paralizza la persona che la subisce lasciando comunque liberi i sensi. La durata dell'effetto è di 5 minuti, salvo indicazioni differenti (Es.: Paralisis 1 minuto). Questa chiamata può essere seguita dall'indicazione della parte del corpo a cui sarà circoscritto l'effetto.
- **Lapsus:** E' una chiamata che causa perdita di equilibrio. Il PG che la subisce deve stendersi per terra per poi potersi rialzare. Non toglie PF, a meno che non sia accompagnata da un'altra chiamata che invece li sottrae (Es.: Mono Lapsus, Duplum Lapsus, ecc...).
- **Cecitas:** E' una chiamata che rende la vittima incapace di vedere per 15 secondi, tranne nel caso venga dichiarato un tempo diverso (Es.: "Cecitas 30 minuti"). Può essere causato anche dalla magia.
- **Silentis:** E' una chiamata che impedisce alla vittima di parlare per una durata di 15 secondi, tranne nel caso in cui venga dichiarato un tempo diverso (Es.: "Silentis 1 minuto").
- **Sorditatis:** E' una chiamata che impedisce alla vittima di sentire per una durata di 15 secondi, tranne nel caso in cui venga dichiarato un tempo diverso (Es.: "Sorditatis 1 minuto").

- **Sopòris:** E' una chiamata che addormenta PG per 30 minuti. Dopo il primo minuto tuttavia si può tentare di svegliarlo.
- **Oblio:** Il PG che subisce questa chiamata sviene per 5 minuti e al risveglio dimentica tutto ciò che ha fatto o visto nelle ultime 24 ore.
- **Furor:** E' una chiamata che rende il PG immune a qualsiasi effetto mentale e a qualsiasi danno fisico o magico per la durata di 20 secondi. In questo frangente il PG attaccherà chiunque sia alla sua portata senza distinzione ma, allo scadere dell'effetto, chi la subisce si ritroverà svenuto a terra con 0 PF.
- **Inefficax:** Indica che la chiamata o il danno subito non ha avuto alcun effetto.
- **Fascinationis:** E' una chiamata di tipo mentale, che può essere originata da un oggetto, per cui il PG che la subisce lo bramerà più di ogni altra cosa al mondo; oppure originata da una creatura vivente, dunque il PG vedrà tale creatura come il suo miglior amico o se ne innamorerà follemente. La durata di questa chiamata è di 30 minuti (tranne nel caso venga dichiarato un tempo diverso) e svanisce per richieste che possono ledere chi la subisce o se il Personaggio che la dichiara si dimostra ostile.
- **Ipno:** E' una chiamata di tipo mentale della durata di 15 secondi, che provoca in chi la subisce la visione di numerose figure identiche al soggetto che lancia l'incantesimo. Il bersaglio immaginando di essere attaccato da tali figure, dovrà provare a difendersi, senza essere in grado di vedere il soggetto originale.
- **Veritatis:** E' una chiamata di tipo mentale per cui chi subisce deve rispondere con la verità alla prima domanda posta.
- **Imperi:** Chiamata di tipo mentale che impone un comando specifico. Colui che la subisce è obbligato a portare a termine l'ordine espresso dalla parola che la segue (Es.: "Imperi, Uccidilo", indicando il PG o PNG che deve essere ucciso). L'effetto della chiamata cesserà solo quando chi lo subisce avrà portato a termine l'ordine, perderà conoscenza o se il comando fosse autolesionistico. NB: il comando deve essere dato correttamente poiché qualora venisse posto con più parole, colui che lo subisce eseguirà solo l'ordine della prima parola (Es.: "Imperi, vai ed uccidilo", in questo caso il PG deve recarsi dalla persona indicata - non ucciderla - e dopo si riprenderà). Alla fine dell'effetto il PG non ricorderà ciò che è successo.
- **Confusionis:** E' una chiamata di tipo mentale. E' una chiamata che induce uno stato confusionale della durata di 15 secondi, tranne nel caso venga dichiarato un tempo diverso.
- **Terroris:** E' una chiamata di tipo mentale. Chi subisce questa chiamata dovrà scappare terrorizzato per 15 secondi, se possibile in direzione opposta.
- **Mérroris:** E' una chiamata di tipo mentale. Chi subisce questa chiamata dovrà restare immobile terrorizzato, abbassando la testa, senza poter guardare chi effettua la chiamata, ma potendosi difendere con difficoltà per 15 secondi (a meno che non sia specificato un tempo diverso).
- **Possessionis:** E' una chiamata di tipo mentale. Il PG che la subisce perde ogni capacità di intendere e di volere e sarà costretto a ubbidire ai comandi che gli vengono impartiti. Durata dell'effetto variabile. Nonostante la variabilità del tempo della chiamata, il PG che perde conoscenza viene liberato dall'effetto.
- **Amandationis:** E' una chiamata per cui il bersaglio subisce l'effetto di una forza invisibile che lo spinge lontano dall'origine per almeno 10 metri.
- **Fulgor:** Equivale a un danno da elettricità pari a 1 PF, che non lascia segni visibili. Inoltre

paralizza la vittima per 5 secondi, tranne nel caso in cui venga dichiarato un tempo diverso.

- **Lapidis:** E' una chiamata che pietrifica la persona che la subisce. La durata dell'effetto è di 5 minuti, salvo indicazioni differenti. Questa chiamata può essere seguita dall'indicazione della parte del corpo a cui sarà circoscritto l'effetto. Nel caso in cui, in questo intervallo di tempo, si subisca la chiamata *Ímpetum*, *Interritus* o *Fractum*, la locazione colpita si distrugge causandone la perdita; parimenti il corpo distrutto causa la morte del PG.
- **Glaciat:** E' una chiamata che congela la persona che la subisce. Questa chiamata può essere seguita dall'indicazione della parte del corpo a cui sarà circoscritto l'effetto. Per scongelare il pg sotto l'effetto di questa chiamata, è necessario tenerlo davanti ad una forte fonte di calore, per almeno 5 minuti. Un'altra soluzione è quella di utilizzare l'effetto della chiamata *Ignis*; in questo caso il pg si scongelerà dopo 1 minuto. Se il personaggio rimane interamente sotto effetto di tale chiamata per oltre 15 minuti sopraggiunge la morte o, in caso dell'arto congelato, avverrà la perdita dell'arto. Nel caso in cui, in questo intervallo di tempo, si subisca la chiamata *Ímpetum*, *Interritus* o *Fractum*, la locazione colpita si distrugge causandone la perdita; parimenti il corpo distrutto causa la morte del PG.
- **Ignis:** Equivale a un danno da fuoco pari a 1 PF. Il corpo prende fuoco dunque il PG dovrà gettarsi a terra e rotolare oppure essere aiutato da altri PG con delle stoffe o dell'acqua, altrimenti subirà la perdita di 1 PF ogni 5 secondi. Se questa chiamata viene inferta ad un PG a terra con 0 PF, e nessuno spegne le fiamme, nell'arco di 30 secondi sopraggiunge la morte (per segnalare lo stato di "corpo in fiamme" è necessario tenere una mano aperta ben in vista).
- **Magma:** E' una chiamata che equivale a un danno da scottatura pari a 1 PF; in più chi la subisce avrà le gambe imprigionate dentro la roccia e potrà liberarsi dall'immobilità solamente colpendole (non a mani nude) ripetutamente per almeno 10 secondi.

## CAPITOLO II

### 1. IL COMBATTIMENTO

Essendo un regolamento creato per campagne di tipo fantasy-medievale, i giocatori si trovano dinanzi a situazioni che prevedono un combattimento tra loro ed *altri giocatori*, *PNG* o *creature*, messe in scena dai Master. Qui di seguito è esposto il regolamento che serve per affrontare tali scontri nel modo più sicuro ed innocuo possibile (lo scopo del nostro gioco è quello di divertirsi, non di fare male a se stessi o agli altri). Il combattimento avviene utilizzando armi idonee composte da un materiale morbido ed ognuna di esse deve essere costruita al fine di poter **essere giudicata sicura** in modo che, se anche utilizzata erroneamente o in modo improprio, non possa causare danni. Qualunque oggetto può essere ritirato da un Arbitro se ritenuto un potenziale rischio per i partecipanti o per il loro equipaggiamento. Inoltre, è il comportamento dei giocatori durante i combattimenti a decretare eventuali interventi da parte dello staff. È anche richiesto a tutti i giocatori, per dare una maggiore realistica, di porre una particolare cura **all'interpretazione del colpo** per scagliare un colpo che infligge "tre danni", è molto apprezzata la simulazione di un bel movimento ampio e del subire lo stesso colpo *in maniera scenica* (ad esempio facendo un passo indietro per l'impatto o accasciandosi attorno all'arma); per lo stesso motivo, è bene che tutti i giocatori si abituino ad un *combattimento lento*, ovvero a portare un numero di colpi minore (vi consigliamo di contare dai 3 ai 5 secondi prima di sferrare il colpo successivo). Al contrario, se il giocatore inizia a colpire l'avversario con una serie di colpi a ripetizione, si punisce con un'ammonizione per **tapping** (una serie di colpi sleali a parti delicate; colpi che non rispettano il regolamento; colpi non andati a segno e/o annullati poiché eseguiti troppo velocemente.)

È necessario prestare particolare attenzione per queste due tipologie di combattimento:

- **Attacchi a mani nude (Rissa):** è assolutamente vietato eseguire attacchi disarmati, a causa della potenziale pericolosità. In alcuni casi, tuttavia, sarà permessa una *rissa simulata*, nella quale i colpi vengono sferrati ad oltre un metro di distanza dal bersaglio reale, rendendo quindi minime le possibilità di colpire realmente un partecipante. Questi danni vengono considerati semplici *Danni non letali*, a meno che non si possiedano abilità che permettano di fare diversamente.
- **Attacchi con due armi o con armi a due mani,** il personaggio che non possiede l'abilità specifica, non può utilizzare contemporaneamente due armi a una mano. Non è possibile dunque anche imbracciare qualunque oggetto insieme ad un'arma a due mani.

## 2. LE ARMI

I combattimenti avvengono attraverso l'uso di apposite armi in **gommapiuma, lattice o in materiali** comunque **morbidi** (è esclusivamente consentito l'utilizzo di questi materiali). Esse, prima dell'inizio di ogni evento di gioco, devono superare l'attenta analisi degli Arbitri, che ne verificano la sicurezza e ne autorizzeranno l'uso (vd. par. 1). Ricordatevi che la sicurezza vostra e degli altri giocatori viene prima di tutto, dunque non arrabbiatevi se un'arma viene bocciata. Chiedete piuttosto il perché, in modo da migliorare per l'evento successivo.

Le armi classificate nei seguenti modi:

- **Armi semplici:** sono tutte le armi che non richiedono utilizzo di abilità (pugnali o armi improprie che non superano i 50 cm).
- **Armi corte:** sono tutte le armi che non superano circa i 90 cm elsa compresa.
- **Armi lunghe ad una mano o ad una mano e mezza:** sono tutte le armi che non superano circa i 120 cm elsa compresa.
- **Armi a due mani:** sono tutte le armi che non superano circa i 150 cm elsa compresa.
- **Armi ad asta:** sono tutte le armi che superano i 150 cm circa, come i bastoni, le lance o le alabarde.
- **Armi da lancio:** sono tutte le armi che si possono lanciare contro il nemico (pugnaletti o altri strumenti da lancio che non superano i 20 cm). Per poter essere lanciata, essa deve essere costruita in maniera particolare e rispettare alcuni particolari criteri specifici che verranno controllati all'inizio di ogni evento (ad esempio, non può avere un'anima rigida) e necessitano dell'apposita abilità per essere utilizzate (Vedi *Usare armi da Lancio* nel Tomo 2 – *Chiamate e Abilità*).
- **Armi da tiro:** sono tutte le armi con munizioni. *Archi* e *balestre* sono considerate armi da tiro e necessitano dell'apposita abilità per essere utilizzate (Vedi *Usare armi da Tiro* nel Tomo 2 – *Chiamate e Abilità*).

Le armi con caratteristiche particolari vengono giudicate nel corso dell'armour check.

Segue la tabella delle armi che richiedono, per necessità di abilità, una specifica dimensione:

ARMI	Corte/Ad una mano	Lunghe/Ad una mano e mezza	A due mani
<b>Armi Contendenti</b> (Martelli/Mazze/Clave)	Da 51 cm a 90 cm	/	Da 91 a 120 cm
<b>Armi da impatto</b>	Da 51 cm a 90 cm (Accetta)	Da 91 a 120 cm (Ascia o Bipenne)	Da 121 cm a 150 cm (Ascia o Bipenne)
<b>Armi da taglio</b> (Spade)	Da 51 cm a 90 cm	Da 91 a 120 cm	Da 121 cm a 150 cm

E' importante aggiungere, che le armi possono essere usate per parare colpi inferti da altre armi, anche se si dovesse trattare di un *attacco speciale*. In caso di esito positivo, l'attacco speciale non avrà alcun effetto (unica eccezione sono attacchi di tipo *Interritus e Fractum*).

### 3. LE ARMATURE (PUNTI ARMATURA)

Le armature sono **protezioni**, che vengono indossate da un personaggio per ottenere una protezione aggiuntiva. Esse si possono classificare come Leggera, Media o Pesante:

- **Le armature Leggere** sono protezioni normalmente *di scarso rilievo e ingombro*, costituite essenzialmente da gambeson e cuoio;
- **Le armature Medie** posseggono *parti metalliche su una superficie più morbida*, ottimi esempi sono corpetti in cuoio borchiato e brigantine.
- **Le armature Pesanti** sono esclusivamente *metalliche*, come ad esempio una corazza di piastre di ferro, un usbergo di maglia, ecc.

I **Punti Armatura (PA)** ricavati da pezzi di armature diverse, sono cumulativi e sono alocazionali. Ogni *locazione* deve essere coperta almeno per il **75%** per essere conteggiata. Locazioni coperte per **meno del 75%** verranno conteggiate la metà. La seguente tabella indica il numero di Punti Armatura (PA) relativi alla zona da coprire:

ARMATURA	Testa	Torso	Braccia (cad.)	Gambe (cad.)
<b>Leggera</b> (Gambeson)	0	1	½	½
<b>Leggera</b> (Cuoio)	1	1	1	1
<b>Media</b> (Cuoio borchiato)	1	2	1	1
<b>Pesante</b> (Maglia)	2	2	1 e ½	1 e ½
<b>Pesante</b> (Piastre)	3	3	2	2

Esempi:

**Es. 1:** un cavaliere di ventura con un camaglio in testa (*valore di protezione 2*), con il torso coperto da un'armatura di cuoio borchiato (*valore di protezione 2*), otterrà complessivamente **4 Punti Armatura** ;



**Es. 2:** un guerriero con camaglio (2), corpetto in cuoio (1), bracciali in cuoio (2+2) e schinieri in piastre (2+2) otterrà 11 *Punti Armatura*;

**Es. 3:** un mercenario con armatura pesante completa in piastre (testa, torso, braccia, gambe) otterrà 14 *Punti Armatura*;

Si ricorda che per indossare le armature bisognerà avere la relativa abilità.

## 4. GLI SCUDI

Lo scudo è un ulteriore tipologia di protezione a disposizione di ogni personaggio che può essere di qualunque dimensione o forma, ma a differenza delle armature, non fornisce PA aggiuntivi, ma assorbe completamente e senza ulteriori effetti, ogni Danno che riesce a parare. Inoltre, se si possiedono capacità particolari, il giocatore potrà riuscire a parare anche i Danni Speciali. Unica menzione va fatta per la chiamata *Fractum*, che distrugge lo scudo piccolo dopo il primo colpo e lo scudo a torre dopo aver subito due, a meno che lo scudo del giocatore non abbia fattura particolare per non subirlo (la regola non ha durata giornaliera ma per l'intero evento, dunque lo scudo si rompe la seconda volta che subisce la chiamata anche se fatta il secondo o terzo giorno di gioco).

## 5. USURA E RIPARAZIONE DI ARMATURE, SCUDI E ARMI

Le armature si usano in combattimento e **perdono un Punto Armatura (PA) per ogni Danno subito**. Questi Danni possono essere riparati da coloro che possiedono l'abilità *Metallurgia*. Scudi e armi, invece, normalmente non si usano, tuttavia, attacchi di tipo *Interritus* e *Fractum* possono distruggerli. Scudi, armature e armi distrutti non possono essere riparati (con diverse eccezioni dovute a peculiari *Sortilegi* o *Tecniche*).

## 6. EQUIPAGGIAMENTO

Tutto l'equipaggiamento di gioco (l'insieme di tutti gli oggetti in ruolo di proprietà del personaggio) deve essere controllato dall'Organizzazione, sia per motivazione legate al gioco, sia di sicurezza. In particolar modo le armi e le armature devono essere controllate prima del Live, durante quello che viene definito **Weapon and Armor Check**. Tutto il materiale utilizzato dai personaggi, armi, armature, pozioni, componenti per incantesimi, medicinali, ecc. deve essere rappresentato adeguatamente. L'equipaggiamento in ruolo viene inoltre registrato nel *database* insieme alla *scheda PG*. Il tomo dei compendi, nella voce *preziario*, contiene un costo orientativo degli oggetti. Rammentate comunque che i prezzi potrebbero variare in base allo Stato, alla città o alla circostanza in cui ci si sta trovando in un dato momento.

## 7. RENDITA

Durante lo svolgimento della campagna i giocatori potranno accedere all'abilità "Rendita" (Vedi abilità *Rendita* nel Tomo 2 – *Chiamate e Abilità*). Essa consiste nella capacità del singolo individuo di reperire e mantenere contratti di lavoro, impieghi fissi e commissioni sul lungo termine. Questa competenza permette di ricevere, all'inizio di ogni evento, un quantitativo di monete in base alla scelta del mestiere basato sul possesso di determinate abilità. Specifichiamo che la dichiarazione del lavoro scelto deve essere fatta in sede di aggiornamento scheda, nello spazio preposto a tale abilità. Di seguito vengono riportati mestieri più comuni con i quali iniziare ad approcciarsi. Essi, in base al gioco e alle competenze sviluppate, rendono possibile l'accesso a speciali e uniche mansioni non descritte all'interno di questo manuale.

MESTIERE	1° Requisito	2° Requisito	3° Requisito	Compenso
Bracciante	Vigore I			3 Argenti 5 Bronzi
Scrivano	Lingua I			3 Argenti 5 Bronzi
Cacciatore	Usare armi da tiro II			1 Oro
Barbiere	Lingua I	C. Anatomiche I		1 Oro
Guardia	Usare Armi I	Usare Scudi I		1 Oro
Taglialegna	Lingua I	Valutare I	Carpenteria I	1 Oro 3 Argenti
Minatore	Lingua I	Valutare I	Metallurgia I	1 Oro 3 Argenti
Contadino	Lingua I	Erboristeria II		1 Oro 3 Argenti
Esploratore	Lingua I	Astrologia I	Geografia I	1 Oro 3 Argenti
Sarto	Lingua I	Valutare I	Sartoria I	1 Oro 3 Argenti
Levatrice	Lingua I	C. Anatomiche III		2 Oro
Predicatore	Lingua I	Fede III		2 Oro

## 8. FURTI

Durante un Live possono essere rubati soltanto oggetti in ruolo. Una volta che si è sottratto qualcosa in ruolo, **non si deve per nessun motivo nascondersela, ma bisogna recarsi immediatamente da un Master**, che fornirà istruzioni in merito, al fine di evitare danni inutili o in modo che qualcosa appartenente a qualcun altro non possa andare perso per sempre.

## 9. LE MISURE DI SICUREZZA

Ricordando ancora una volta, che soltanto le armi che risultano innocue alla verifica dei Master possono essere utilizzate in combattimento, è necessario chiarire ulteriori misure di sicurezza. Di seguito, indichiamo le parti del corpo che **non devono assolutamente essere colpite**:

- LA TESTA
- IL COLLO
- IL BASSO VENTRE
- I GENITALI
- IL PETTO PER LE DONNE

**E' inoltre severamente vietato colpire di punta** (fatta eccezione per le armi fabbricate per quest'uso specifico) perché, spesso, le armi utilizzate, per quanto imbottite, sono dotate di un'anima rigida che, nel caso in cui l'arma sia logora o il colpo particolarmente sfortunato, potrebbero trapassare l'imbottitura e causare danni reali come graffi, lividi, ecc.

## 10. PUNTI FERITA

Con il termine **Punto Ferita (PF)** si intende le quantità di danni e ferite, non localizzati, che un personaggio può subire prima di morire. Ogni personaggio possiede inizialmente **3 PF** che possono essere incrementati con abilità specifiche.

- Quando un **personaggio munito di Punti Armatura (PA)** viene colpito, non importa in quale parte del corpo, sottrae dal proprio totale di PA un numero di punti equivalente ai danni dichiarati dall'attaccante e, una volta terminati i propri PA, sottrae la rimanenza dai *Punti Ferita*.
- Quando un **personaggio privo di Punti Armatura (PA)** viene colpito, non importa in quale parte del corpo, sottrae un numero di punti equivalente ai *danni* dichiarati dall'attaccante, direttamente dai *Punti Ferita*.

Se il valore dei **PF arriva a 0** (non può scendere sotto lo zero), il personaggio versa nella condizione di **Personaggio Ferito Mortalmente** e sviene. Da questo momento ha **15 minuti per essere curato o stabilizzato**:

-stabilizzato è il personaggio le cui ferite vengono bendate in modo da non sanguinare più, i cui traumi interni vengono leniti o malattie/avvelenamenti rallentati

- **prima di morire**. Se il personaggio viene stabilizzato, ma resta comunque a zero PF, rimane svenuto fino a quando i suoi Punti Ferita non vengono riportati perlomeno al valore di 1. Inoltre, un *Personaggio Ferito Mortalmente* con 0 PF (e quindi inerme), qualora sia oggetto della chiamata "**Fatalis**", se non viene stabilizzato **entro 5 minuti** (300 secondi) muore. Una *ferita* che non porta il personaggio a 0 PF ma che viene trascurata (non curata), si infetta/aggrava progressivamente; dopo un'ora la ferita determina una seconda ferita alla stessa locazione sicché il personaggio arriva a 0 PF e diviene *ferito mortalmente*. Un personaggio ferito riprende pienamente la funzionalità del proprio corpo quando viene riportato a **3 PF**, mentre con **2 PF** la riprende in parte (ad es. un personaggio che subisce un danno ad una gamba, possedendo 2 PF, può camminare, ma non correre) invece un **Personaggio Ferito Gravemente**, cioè a **1 PF**, non è in grado di utilizzare affatto la parte colpita.

## 11. I DANNI FISICI

Di base **ogni arma causa 1 PF di danno**, che va sottratto dal proprio totale. Alcune abilità particolari permettono ai personaggi di causare un numero superiore di danni per ogni colpo portato a segno con un'arma o di sferrare colpi particolari che non causano ferite visibili; in tal caso il personaggio che utilizza tali capacità dichiara nel momento in cui porta il colpo la *chiamata* relativa al *danno speciale* che infligge, se va a segno. E' da notare come **per un colpo portato con un'arma, che faccia un danno normale, non va MAI dichiarato il tipo di danno inflitto**; questo perché se tutti dichiarano di infliggere un danno singolo (che è risaputo essere inflitto da tutte le armi) si creerebbe un baccano tale da impedire che le chiamate delle armi, o degli incantesimi lanciati contro i personaggi, possano essere udite. Chiunque subisce danno, in un solo colpo, che lo porti al di sotto dello zero, dovrà comunque considerarsi a 0 PF, ovvero **Ferito Mortalmente**.

## 12. I DANNI NON LETALI

Risse da taverna, colpi di bottiglia, combattimenti di pugilato, il gioco permette di inscenare situazioni in cui la vita dei giocatori non è messa a repentaglio da azioni pericolose che lo porterebbero in fin di vita. Un giocatore che subisce la chiamata *Ictum* riceve l'equivalente di ½ danno non letale. Questo colpo non danneggia in alcun modo le armature, armature magiche o barriere e non causa ferite nel corpo. Un giocatore può subire un massimo di danni non letali pari al doppio dei PF posseduti. Quando la soglia dei danni non letali è superata, il giocatore sverrà automaticamente e si potrà provare a rianimarlo dopo i primi cinque minuti, qualora non venga risvegliato si ridesterà dopo 30 minuti.

**Es. 1:** Se ho 3 PF e vengo sfidato a una gara di scazzottate, posso ricevere 6 danni non letali (*Ictum*) prima di svenire.

**Es. 2:** Se ho 3 PF e subisco un danno letale (Mono), posso subire fino a 4 danni non letali (Ictum) prima di svenire; infatti i miei PF attuali sono 2, quindi la mia soglia di danno è scesa da 6 a 4.

**Es. 3:** Se ho 3 PF e subisco 4 danni non letali (Ictum) e successivamente un danno letale (Mono), prima di cadere a terra dovrò subire altri 2 danni letali (Mono/Duplum).

### 13. I DANNI MAGICI

La morte può sopraggiungere in molti modi; esistono tipologie di ferite che superano le normali conoscenze dei cerusici. Potenti incantesimi, tecniche Budo, miracoli divini e concessioni della natura possono accompagnarvi verso morte certa. Questi danni possono essere ripristinati solo in un numero limitato di modi: Riposo, rimedi alchemici, cure magiche o divine. I danni magici non lasciano effetti visibili sulla vittima tranne nel caso in cui non verrà specificato.

### 14. MORTE DI UN PERSONAGGIO

Un personaggio può morire nei seguenti modi:

- **con zero PF, dopo 15 minuti dall'inizio dello status Ferito Mortalmente** (se non stabilizzato), sopraggiunge in automatico lo **Stato di grazia (Fatalis)**, trascorsi altri 5 minuti sopraggiunge in automatico la chiamata *Mòrtifer*.
- **con zero PF, dopo 5 minuti dalla chiamata Fatalis**, sopraggiunge in automatico la chiamata *Mòrtifer*.
- **con zero PF, o se inerme** (svenuto, legato, paralizzato, ecc.), **dopo la chiamata Fatalis, puntando un arma per 10 secondi su una parte vitale della vittima**, l'attaccante può dichiarare la chiamata *Mòrtifer*.
- Alcuni **veleni, malattie e altro ancora** possono provocare la morte di un personaggio dopo un predeterminato lasso di tempo, se non viene trovato un tempestivo rimedio.

**Un personaggio morto non può più essere giocato**, il giocatore dovrà quindi creare un nuovo personaggio secondo le consuete regole. Nessun vantaggio, conoscenza, oggetto, titolo o altro può essere passato da un personaggio morto a un nuovo personaggio, fatta eccezione per i punti esperienza residui.

## CAPITOLO III

### LA GUARIGIONE

Ogni personaggio recupera, in condizioni normali, **1 PF ogni 6 ore di completo riposo**. Se un personaggio arriva *stabilizzato* a zero punti ferita, e non può essere curato ulteriormente, i suoi compagni possono trasportarlo in una zona sicura e lasciarlo lì a riposare per almeno 6 ore, affinché possa riprendere a combattere normalmente. Il giocatore in questione può quindi **recarsi dagli Organizzatori perché lo inseriscano tra i Png**, permettendogli così di continuare a giocare come **Personaggio Non Giocante per le 6 ore seguenti**. Questo deve avvenire dopo che i Master abbiano decretato che quella zona è sicura da qualsiasi attacco ostile.

### 1. CURE NATURALI

Se le ferite vengono trattate adeguatamente, ogni personaggio recupera, in condizioni normali, 1 PF ogni 6 ore di completo riposo, ovvero *restando seduto o sdraiato senza compiere sforzi*. Qualora il personaggio abbia subito danni non letali, essi verranno ristabiliti 1 ogni 3 ore di riposo. Alcune abilità

speciali, l'uso di medicinali adatti o la presenza di un Cerusico, possono ridurre i tempi di guarigione.

## 2. CURE MEDICHE

Le capacità di medici, cerusici ed esperti chirurghi sono votate alla cura del corpo da tutti i danni fisici o dalle malattie. Dunque, le loro competenze si limitano a porre rimedio solo ed esclusivamente a ferite inferte da armi di qualsiasi genere e non possono in alcun modo, tranne in caso di studi speciali, porre un freno ai mali di ferite inferte tramite tutte le categorie riconosciute di Magia.

## 3. CURE ALCHEMICHE O ERBORISTICHE

Pozioni, unguenti, balsami e altri prodotti di origine alchemica o erboristica possono guarire istantaneamente o dopo pochi minuti, uno o più Danni. Altri possono essere capaci di curare determinate malattie o anche di cancellare gli effetti di un veleno. Nessun prodotto alchemico/erboristico noto è tuttavia in grado di ridare la vita ad un morto. Alcuni di questi prodotti saranno *in vendita* durante gli eventi, ma spesso non saranno presenti in grandi quantità.

## 4. CURE MAGICHE

Esistono *Sortilegi* capaci di guarire un personaggio da ferite, malattie e avvelenamenti. Anche in questo caso non esistono magie in grado di riportare in vita una persona morta. Alcuni folli negromanti, tuttavia, sono riusciti ad infondere una sorta di pseudo-vita nei corpi morti.

## 5. MIRACOLI TAUMATURGICI

I Miracoli taumaturgici, praticati da sacerdoti particolarmente potenti, sono capaci di guarire istantaneamente da qualunque tipo di ferita, malattia o veleno, e riportare in vita persone morte, restituendo loro anche l'anima.

# CAPITOLO IV

## ABILITA'

### 1. COSA SONO LE ABILITA'?

Il presente capitolo illustra una serie di abilità, che possono essere utili alla caratterizzazione e alla differenziazione dei Personaggi. Le abilità si sovrappongono a quello che i Personaggi sono già in grado di fare, permettendo loro di compiere meglio alcune azioni che altrimenti non sarebbero possibili. Per acquisire un'abilità occorre possedere il numero necessario di Punti Esperienza (PE) e, in alcuni casi, determinati prerequisiti.

### 2. PUNTI CREAZIONE

Ogni Personaggio inizia a giocare con una dotazione di **35 Punti Creazione (PC)**, che servono per acquisire le abilità. Per ognuna di esse vengono spesi un certo numero di PC, che vengono sottratti dal totale. I PC non devono obbligatoriamente essere spesi tutti alla creazione del Personaggio, ma possono essere conservati per acquisire abilità durante l'evolversi della campagna. Alla morte del Personaggio, o quando questo viene abbandonato dal giocatore, i PC non ancora spesi vengono persi e non possono essere trasferiti ad un nuovo personaggio.

### 3. PUNTI ESPERIENZA

I **Punti Esperienza (PE)** vengono guadagnati dal giocatore e servono per acquisire abilità nel corso del tempo. Il numero di PE assegnati, che varia da 1 a 5 per giorno di gioco, vengono comunicati dai Master alla fine di ogni evento. Al contrario dei PC, dopo la morte di un Personaggio, i PE non spesi possono essere trasferiti ad un nuovo Personaggio ed essere utilizzati direttamente alla creazione di quest'ultimo, in aggiunta ai nuovi PC. Con i punti esperienza non è possibile acquistare più livelli della stessa abilità nella stessa sessione; questo serve a simulare un lasso di tempo utile, per il reale apprendimento di ciascun livello delle abilità. Questa possibilità viene data solo al momento della creazione. Inoltre vi sono delle abilità per le quali l'acquisizione di un dato livello, presuppone il possesso di un'altra abilità; dunque è implicito, che in mancanza di tali abilità, non sia possibile sfruttare a pieno il suddetto livello (Es.: Se non hai usare Usare Armi da lancio I, l'eventuale acquisizione di Nascondersi nell'Ombra IV non darà diritto all'utilizzo delle suddette armi).

### 4. BONUS CIRCOSTANZA

Il **Bonus Circostanza (BC)** è un beneficio che i master decidono di assegnare, a seconda dell'interpretazione, dell'utilizzo delle risorse in proprio possesso, della cura dei dettagli e di altre variabili, che portano i giocatori a distinguersi nelle diverse situazioni. Tale bonus può assumere varie forme, che verranno di volta in volta comunicate ai giocatori coinvolti.

Esempio: l'intervento di un cerusico con abilità Medicina IV su un PG che ha subito gravissime ferite allo sterno e che rischia un arresto cardiaco, in un ambiente non sterile, senza un adeguato tavolo dove operare, con un'attrezzatura da intervento non completa, senza aver l'aiuto di un altro cerusico o senza avere il tempo necessario all'intervento, nel 99% dei casi non riuscirebbe; ma se l'interpretazione dell'abilità Medicina IV è magistrale, il bonus circostanza favorirebbe la buona riuscita dell'azione. In altri termini il solo possesso dell'abilità non garantisce, in questo caso o in altri casi, la riuscita dell'intervento.

### 5. COSTO ABILITA'

Regole:

- Alla creazione non si possono acquistare abilità superiori al Livello III;
- Non si può acquistare un'abilità a Livello IV se non si ha, oltre all'abilità corrispondente a Livello III, almeno un'altra abilità a Livello III;
- Si può acquistare un'abilità a Livello IV ignorando la regola precedente ma pagando il doppio del suo costo.

Tutte le abilità hanno un costo così schematizzato: 6/5/6/7.

- L'abilità a Livello I                      costa 6 Punti
- L'abilità a Livello II                     costa 5 Punti
- L'abilità a Livello III                    costa 6 Punti
- L'abilità a Livello IV                    costa 7 Punti

N.B. Le uniche due abilità, che non possiedono la schematizzazione di costo sopracitato, sono:

- **Rendita**, che possiede un solo livello a costo unico di 7 punti.
- **Indossare Armature**, che possiede un solo livello a costo unico di 7 punti.

- **Valutare**, che possiede un solo livello a costo unico di 7 punti.

→ ES. n°1: Alla creazione ho 30 PC da spendere. Prendo *Medicina III* (17 PC) e *Conoscenze Anatomiche II* (11 PC). Mi restano 2 PC. Al primo Live avrò, ad esempio, 6 PE che sommati ai 2 PC rimasti fanno 8 punti in totale. A questo punto posso prendere *Medicina IV*? No, perché seppur in possesso di *Medicina III* non ho *Anatomia III*, quindi dovrei acquistare *Medicina IV* con 14 punti, che non ho.

→ ES. n°2: Alla creazione ho 30 PC da spendere. Prendo *Medicina III* (17 PC) e me ne restano 13. Al Primo Live avrò, ad esempio, 6 PE che, sommati ai 13 PC rimasti, fanno 19 punti totale. Posso a questo punto prendere *Medicina IV*? Sì, però mi costerà 14 punti anziché 7.

→ ES. n°3: Ho *Medicina III* e *Conoscenze Anatomiche III*. Dopo due Live ho 8 PE. Posso a questo punto acquistare *Medicina IV*? Sì, e l'abilità mi costerà 7 punti poiché ne ho già un'altra a livello III, oltre a *Medicina III*.

→ ES. n°4: Ho *Medicina III*, *Conoscenze Anatomiche II* e *Lingua II*. Posso acquistare *Medicina IV*? No, perché devo avere un'altra abilità a livello III.

ABILITA'	PREREQUISITO	BC
AFFINITA' CON L'IMMATERIUM	-----	si
AFFINITA' CON LA FONTE	-----	si
AFFINITA' CON LA NATURA	-----	si
ALCHIMIA	Astrologia II	si
AMBIDESTRIA	Usare Armi I	
ASTROLOGIA	Lingua I	si
ATTACCO BUDO (NERI)	Affinita' con la Fonte I, Lingua I	
CARPENTERIA	Valutare I	si
COMUNIONE CON LA DIVINITA'	Fede I	si
CONOSCENZE ANATOMICHE/MEDICHE	Lingua I	
CONOSCENZE CREATURE	Lingua I	
CONOSCENZE ERBORISTICHE	Lingua I	
CONOSCENZE GEOGRAFICHE/ NAUTICHE	Astrologia I	
CONOSCENZE MECCANICHE	Valutare I	
CONOSCENZE STORICHE	Lingua I	si
CORAGGIO	-----	
DIFESA BUDO (NERI)	Attacco Budo I, Vigore I	
DUELLARE	Usare Armi I	
DURO A MORIRE	-----	

<b>ERBORISTERIA</b>	Conoscenze Erboristiche I	si
<b>FALSIFICARE</b>	Valutare I	si
<b>FEDE</b>	Lingua I	si
<b>GUARIGIONE ACCELERATA</b>	Duro a Morire I	
<b>INDOSSARE ARMATURE</b>	-----	
<b>LINGUA (E NUMERI)</b>	-----	
<b>MAESTRIA MAGICA</b>	Potenza Magica I	
<b>MAGIA ARCANA</b>	Affinita' con l'Immaterium I	
<b>MAGIA BUDO</b>	Affinita' con la Fonte I, Lingua I	
<b>MAGIA DRUIDICA</b>	Affinita' con la Natura I	
<b>MEDICINA</b>	Conoscenze Anatomiche II	si
<b>METALLURGIA</b>	Valutare I	si
<b>MIRACOLI DIVINI</b>	Comunione con la divinita' I	
<b>NASCONDERSI NELL'OMBRA</b>	-----	
<b>POTENZA MAGICA</b>	Magia Arcana/ Druidica/ Budo/ Divina I	
<b>RENDITA</b>	-----	si
<b>SAPIENZA ARCANA</b>	Magia Arcana I	
<b>SAPIENZA DRUIDICA</b>	Magia Druidica I	
<b>SARTORIA</b>	Valutare I	si
<b>USARE ARMI CONTUNDENTI</b>	-----	
<b>USARE ARMI AD ASTA</b>	-----	
<b>USARE ARMI DA IMPATTO</b>	-----	
<b>USARE ARMI DA LANCIO</b>	-----	
<b>USARE ARMI DA TAGLIO</b>	-----	
<b>USARE ARMI DA TIRO</b>	-----	
<b>USARE SCUDI</b>	-----	
<b>VALUTARE</b>	Lingua I	si
<b>VIGORE</b>	-----	

N.B. Alcune delle abilità sopracitate possono essere ricomprate da capo e comprendono la possibilità, se giocate a dovere, di conferire al PG un bonus di circostanza (BC) durante gli eventi.



## 6. DESCRIZIONE ABILITA'

### AFFINITA' CON L'IMMATERIUM

Consiste nella predisposizione del personaggio a percepire ed incanalare l'energia dell'Immaterium (E' possibile acquistarla solo a creazione, inoltre possedere questa abilità preclude il possesso delle abilità "Affinità con la Fonte" e "Affinità con la Natura").

1. Meditando per 60 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con l'immaterium; il personaggio che possiede questa abilità dovrà meditare per almeno 1 ora per recuperare 1 cartellino magia).
2. Meditando per 40 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con l'immaterium; il personaggio che possiede questa abilità dovrà meditare per almeno 40 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
3. Meditando per 30 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con l'immaterium; il personaggio che possiede questa abilità dovrà meditare per almeno 30 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
4. Meditando per 20 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con l'immaterium; il personaggio che possiede questa abilità dovrà meditare per almeno 20 minuti per recuperare 1 cartellino magia).

**N.B.** E' necessario dichiarare la meditazione.

### AFFINITA' CON LA FONTE

Consiste nella predisposizione del personaggio a percepire ed incanalare l'energia della Fonte e il riuscire a trarre beneficio da essa (E' possibile acquistarla solo a creazione, inoltre possedere questa abilità preclude il possesso delle abilità "Affinità con l'Immaterium" e "Affinità con la Natura").

1. Meditando per 60 minuti il personaggio recupera 1 CM o, nel caso dei Budo Neri, 1 PF (Questo livello permette di recuperare la potenza, magica o fisica, tramite il contatto con la fonte; il personaggio che possiede questa abilità dovrà concentrarsi e far scorrere l'energia della fonte dentro di sé per almeno 1 ora per recuperare 1 cartellino magia o 1 punto ferita).
2. Meditando per 40 minuti il personaggio recupera 1 CM o, nel caso dei Budo Neri, 1 PF. (Questo livello permette di recuperare la potenza, magica o fisica, tramite il contatto con la fonte; il personaggio che possiede questa abilità dovrà concentrarsi e far scorrere la fonte dentro di sé per almeno 40 minuti per recuperare 1 cartellino magia o 1 punto ferita).
3. Meditando per 30 minuti il personaggio recupera 1 CM o, nel caso dei Budo Neri, 1 PF. (Questo livello permette di recuperare la potenza, magica o fisica, tramite il contatto con la fonte; il personaggio che possiede questa abilità dovrà concentrarsi e far scorrere la fonte dentro di sé per almeno 30 minuti per recuperare 1 cartellino magia o 1 punto ferita).
4. Meditando per 20 minuti il personaggio recupera 1 CM o, nel caso dei Budo Neri, 1 PF. (Questo livello permette di recuperare la potenza, magica o fisica, tramite il contatto con la fonte; il personaggio che possiede questa abilità dovrà concentrarsi e far scorrere la fonte dentro di sé per almeno 20 minuti per recuperare 1 cartellino magia o 1 punto ferita).

**N.B.** E' necessario dichiarare la meditazione ed effettuarla rimanendo nella massima concentrazione.

## AFFINITA' CON LA NATURA

Consiste nella predisposizione del personaggio a percepire ed incanalare l'energia della Natura (E' possibile acquistarla solo a creazione, inoltre possedere questa abilità preclude il possesso delle abilità "Affinità con la Fonte" e "Affinità con l'Immaterium").

1. Meditando per 60 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con la natura; il personaggio che possiede questa abilità dovrà stare a contatto con il suo elemento per almeno 1 ora per recuperare 1 cartellino magia).
2. Meditando per 40 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con la natura; il personaggio che possiede questa abilità dovrà stare a contatto con il suo elemento per almeno 40 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
3. Meditando per 30 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con la natura; il personaggio che possiede questa abilità dovrà stare a contatto con il suo elemento per almeno 30 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
4. Meditando per 20 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite il contatto con la natura; il personaggio che possiede questa abilità dovrà stare a contatto con il suo elemento per almeno 20 minuti per recuperare 1 cartellino magia).

**N.B.** E' necessario dichiarare la meditazione ed effettuarla a contatto con il proprio elemento.

## ALCHIMIA (vedi compendio Alchimia)

Conoscenza e comprensione degli equilibri e delle influenze del cosmo su tutti gli elementi del creato.

1. Conoscenza: dei principi fondamentali, delle teorie e dei processi principali dell'alchimia; conoscenza del legame tra elementi naturali, corpo umano e cosmo. Apprendimento del vocabolario alchemico.
2. Conoscenza: dell'utilizzo dei principali strumenti e capacità di produrre preparati alchemici (avendone i componenti e le conoscenze necessarie); conoscenza dei principali reagenti alchemici. Apprendimento di 3 ricette a scelta dal compendio.
3. Capacità di ottenere una dose aggiuntiva di qualsiasi preparato ottenuto con le ricette. Apprendimento di 1 ricetta a scelta dal compendio.
4. Conoscenze superiori dell'alchimia. Riduzione degli effetti negativi dei preparati alchemici. Apprendimento di 1 ricetta a scelta dal compendio.

**Prerequisito:** Astrologia II

## AMBIDESTRIA

La capacità di usare due armi contemporaneamente.

1. Il personaggio può usare contemporaneamente 2 "Armi da taglio" corte o un'"Arma da taglio" corta e un pugnale.
2. Il personaggio sa usare contemporaneamente 2 "Armi corte" di qualsiasi tipologia o un'"Arma corta" di qualsiasi tipologia e un'"Arma da taglio" lunga o ad una mano e mezza (per la seconda possibilità è necessario possedere Usare Armi da Taglio al livello II).
3. Il personaggio, mettendosi in posizione difensiva (incrociando le armi davanti a se, rimanendo

immobile), chiama Inefficax a tutti i colpi fisici per un minuto, una volta al giorno.

4. Il personaggio infligge un Triplum sferrando un attacco contemporaneamente con entrambe le armi.

**Prerequisito:** Usare armi I

### ASTROLOGIA (vedi compendio Astrologia)

Studio e conoscenza del cielo e degli astri, della loro posizione e dell'influenza del cosmo sulla terra e su tutti i suoi elementi.

1. Il personaggio conosce la posizione e i nomi delle principali stelle e costellazioni presenti nel firmamento, lo zodiaco e l'influenza degli astri sulla terra; inoltre, durante la notte riesce sempre ad orientarsi e sa individuare il nord.
2. Il personaggio conosce le fasi solari e lunari, sa calcolare il ciclo delle stagioni, prevedere eclissi di sole e di luna, e ha conoscenza della luna rossa, dell'influenza sulla terra e l'interazione degli eventi con i fatti dell'uomo.
3. Il personaggio conosce i pianeti, sa produrre e leggere le carte astronomiche e può riconoscere segni e presagi del cosmo quando si palesano.
4. Il personaggio dopo un'accurata ricerca e studio, può provare a predire il futuro con la lettura delle carte astronomiche o di qualsiasi altra forma di divinazione.

**Prerequisito:** Lingua I

### ATTACCO BUDO (per i Budo Neri)

Consiste nella capacità di saper sferrare calci e pugni secondo la tecnica di combattimento Budo (richiede una precisa componente somatica da consultare nel manuale "Tomo 3 - Magia e Culti").

1. Il personaggio è in grado di sferrare un calcio o un pugno effettuando la chiamata Mono (per cinque volte in ogni combattimento).
2. Il personaggio è in grado di sferrare un calcio o un pugno effettuando la chiamata Lapsus (per due volte in ogni combattimento).
3. Il personaggio è in grado di sferrare un calcio o un pugno effettuando la chiamata Duplum (per due volte in ogni combattimento).
4. Il personaggio è in grado di sferrare un calcio o un pugno effettuando la chiamata Fractum (per una volta in ogni combattimento).

**N.B.** A causa della natura dei movimenti di tali tecniche, il personaggio che indossi un'armatura di qualsiasi materiale non può eseguire correttamente gli attacchi, i quali non produrranno dunque alcuna chiamata.

**Prerequisito:** Affinità con la fonte I; Lingua I

### CARPENTERIA (vedi compendio Artigiani per tempi e tipi di lavorazione)

Consiste nella capacità di lavorare il legno, nonché di conoscerne i vari tipi.

1. Il personaggio è in grado di riconoscere le qualità di legno comune, sa tagliare e piallare i tronchi.
2. Il personaggio ha la capacità di costruire e riparare oggetti in legno di piccole e medie dimensioni (Es.: frecce, quadrelli, porte, archi, struttura delle balestre), ed è in grado di costruire e assemblare scudi in legno.

3. Il personaggio ha capacità di costruire e riparare oggetti in legno di grandi dimensioni (Es.: portoni, strutture di ponti levatoi, strutture di piccole macchine da guerra), e dimezza i tempi della produzione di oggetti di piccole e medie dimensioni. Inoltre, è in grado di riconoscere le qualità di legno pregiate e ne apprende la sua lavorazione.
4. Il personaggio ha capacità di costruire e riparare oggetti in legno di enormi dimensioni (Es.: navi, struttura di catapulte, strutture di grandi macchine da guerra), inoltre è in grado di riconoscere le qualità di legno rare e ne sa apprendere la sua lavorazione.

**Prerequisito:** Valutare I

### COMUNIONE CON LA DIVINITA'

Consiste nella capacità del personaggio di entrare in relazione con la propria divinità, conoscerne il suo culto e fortificare la propria spiritualità.

1. Pregando per 60 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite la preghiera; il personaggio che possiede questa abilità dovrà entrare in contatto con la sua divinità per almeno 1 ora per recuperare 1 cartellino magia).
2. Pregando per 40 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite la preghiera; il personaggio che possiede questa abilità dovrà entrare in contatto con la sua divinità per almeno 40 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
3. Pregando per 30 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite la preghiera; il personaggio che possiede questa abilità dovrà entrare in contatto con la sua divinità per almeno 30 minuti per recuperare 1 cartellino magia).
4. Pregando per 20 minuti il personaggio recupera 1 CM. (Questo livello permette di recuperare la potenza magica tramite la preghiera; il personaggio che possiede questa abilità dovrà entrare in contatto con la sua divinità per almeno 20 minuti per recuperare 1 cartellino magia).

**N.B.** E' necessario dichiarare la meditazione ed effettuarla rimanendo nella massima concentrazione.

**Prerequisito:** Fede I

### CONOSCENZE ANATOMICHE/MEDICHE (vedi compendio Medicina)

Dà la possibilità di conoscere e studiare la struttura e il funzionamento del corpo umano, le malattie che lo possono attaccare e tutte le tecniche mediche per poterlo curare.

1. Il personaggio apprende la conoscenza della struttura del corpo umano e della pelle, pertanto conosce e sa diagnosticare le malattie relative alla pelle.
2. Il personaggio ha la conoscenza dello scheletro e dei muscoli; pertanto conosce e sa diagnosticare le malattie relative ai muscoli e alle ossa.
3. Il personaggio ha la conoscenza dei principali apparati e sistemi del corpo umano; pertanto conosce e sa diagnosticare le malattie relative agli organi interni.
4. Il personaggio ha la conoscenza del sistema nervoso; pertanto conosce e sa diagnosticare le malattie relative alla mente.

**N.B.** Se il personaggio possiede l'abilità "Conoscenza creature", applica le stesse nozioni delle malattie di "Conoscenze Mediche" sugli animali, con le dovute differenze legate alla tipologia di esseri a cui si fa riferimento.

**Prerequisito:** Lingua I

### CONOSCENZE CREATURE (vedi compendio Creature)

Dà la possibilità di conoscere e studiare animali, bestie umanoidi e creature presenti sulla terra.

1. Il personaggio apprende la conoscenza delle bestie umanoidi e creature.
2. Sa riconoscere e seguire le tracce lasciate da ogni genere di bestia e creatura.
3. Sa prelevare le parti del corpo utili da ogni genere di bestia e creatura.
4. Il personaggio apprende la metodologia con cui approcciarsi agli animali e alle creature sopraccitate e i loro punti deboli. Inoltre può provare ad addestrarli.

**Prerequisito:** Lingua I

### CONOSCENZE ERBORISTICHE (vedi compendio Erboristeria)

Consiste nella conoscenza e nello studio di erbe, fiori e funghi e quindi nella capacità di saperli riconoscere e coltivare.

1. Il personaggio conosce le erbe e i fiori (comuni, pregiate e rare) presenti nel “Compendio erboristico I” e ne apprende *descrizione e proprietà curative*.
2. Il personaggio accresce la sua conoscenza, apprendendo le *ricerche* e le *curiosità* delle erbe e delle piante presenti nel compendio.
3. Il personaggio conosce i tempi di crescita e il metodo di *coltivazione* di erbe e fiori (comuni, pregiati e rari) presenti nel compendio.
4. Il personaggio conosce i funghi (comuni, pregiati e rari) presenti nel “Compendio erboristico II” e ne apprende *descrizione, proprietà curative, ricerche e curiosità*.

**Prerequisito:** Lingua I

### CONOSCENZE GEOGRAFICHE/ NAUTICHE

Rende il personaggio capace di leggere, scrivere e copiare mappe, nonché di avere una conoscenza dettagliata del continente.

1. Il personaggio sa orientarsi ed ha una conoscenza base della mappa del continente e delle carte nautiche.
2. Il personaggio ha una conoscenza avanzata del continente e dei corsi d'acqua dolce che lo percorrono.
3. Il personaggio ha una conoscenza completa del continente e dei mari e sa produrre mappe e carte nautiche.
4. Il personaggio ha una conoscenza assoluta del continente, ovvero di luoghi unici non presenti sulla mappa (Es.: tunnel, scorciatoie, isole ecc.), e può aspirare alla qualifica di Capo carovana/Guida.

**Prerequisito:** Astrologia I

## CONOSCENZE MECCANICHE (vedi compendio Meccanica)

Consiste nella conoscenza tecnica e nella conseguente capacità del personaggio di riconoscere la composizione ed il funzionamento degli oggetti meccanici e dei loro componenti.

1. Il personaggio ha una conoscenza teorica di tutti gli oggetti *elementari* e sa come montare e smontare tutte le varie componenti.
2. Il personaggio ha una conoscenza teorica di tutti gli oggetti *pregiati* e sa come montare e smontare tutte le varie componenti.
3. Il personaggio ha una conoscenza teorica di tutti gli oggetti *avanzati* e sa come montare e smontare tutte le varie componenti.
4. Il personaggio ha una conoscenza teorica di tutti gli oggetti *complessi* e sa come montare e smontare tutte le varie componenti; in più è capace di progettare nuove invenzioni e di riprodurre quelle che già ha appreso.

**Prerequisito:** Valutare I

## CONOSCENZE STORICHE

Permette al personaggio di raggiungere una conoscenza approfondita della storia del continente.

1. Al personaggio viene consegnato un documento contenente notizie riguardanti la “*storia recente*” di *Ántica*.
2. Al personaggio viene consegnato un documento contenente notizie riguardanti la “*storia antica*” di *Ántica* ed è in grado di riconoscere e datare reperti storici.
3. Al personaggio viene consegnato un documento contenente notizie riguardanti la “*storia arcaica*” di *Ántica* ed è in grado di riconoscere e datare linguaggi antichi.
4. Al personaggio viene consegnato un documento contenente notizie riguardanti le storie e le leggende del continente appartenenti all'età del mito.

**Prerequisito:** Lingua I

## CORAGGIO

Rende il personaggio coraggioso di fronte a situazioni che lo potrebbero impaurire.

1. Il personaggio resiste alle chiamate *Merroris* e *Terroris*; dopo averle subite per 7 secondi effettuerà la chiamata *Inefficax*.
2. Il personaggio è immune alle chiamate *Terroris*; effettuerà la chiamata *Inefficax*.
3. Il personaggio è immune alle chiamate *Merroris*; effettuerà la chiamata *Inefficax*.
4. Il personaggio è in grado di infondere coraggio ai suoi compagni; effettuerà la chiamata *Emi Inefficax*.

## DIFESA BUDO (per i *Budo Neri*)

Consiste nella capacità di sapersi difendere secondo la tecnica di combattimento Budo (richiede una precisa componente somatica da consultare nel manuale “*Tomo 3 - Magia e Culti*”).

1. Il personaggio è in grado di chiamare *Inefficax* ad un attacco *Mono* (se in relativa posizione).

2. Il personaggio è in grado di chiamare Dimittis una volta per combattimento (se in relativa posizione).
3. Il personaggio è in grado di chiamare Inefficax ad un attacco Duplum (se in relativa posizione).
4. Il personaggio è in grado di chiamare Inefficax per 10 secondi a tutti i colpi ricevuti (se in relativa posizione).

**N.B.** Questa abilità non ha alcuna efficacia sui danni che non derivino dall'impatto dell'arma o oggetto in sé, pertanto tutti i danni magici o divini, comportano la decurtazione dei relativi PF. Se ad esempio il personaggio viene colpito da un'arma incantata con la chiamata Duplum Naturalis, dovrà decurtare 2 PF. A causa della natura dei movimenti di tali tecniche, il personaggio che indossi un'armatura di qualsiasi materiale non può eseguire correttamente le parate, le quali non produrranno dunque alcuna chiamata.

**Prerequisito:** Attacco Budo; Vigore I

### DUELLARE

Permette al personaggio di avere particolari attitudini e speciali immunità in un combattimento uno contro uno. E' quindi ovvio che il prerequisito fondamentale sia una chiara situazione di duello; questo può avvenire anche durante uno scontro ma senza fattori esterni che compromettano il requisito (uno contro uno).

1. Il personaggio chiama Inefficax ad un solo colpo subito, durante il combattimento.
2. Il personaggio chiama Lapsus una volta nel combattimento.
3. Il personaggio chiama un Mono aggiuntivo al danno di base una volta nel combattimento (non è possibile andare oltre il Triplum).
4. Il personaggio chiama Dimittis una volta nel combattimento.

**N.B.** E' bene, per non creare confusione, che uno dei due combattenti dichiari il duello all'altro.

### DURO A MORIRE

Aumenta la resistenza del personaggio.

1. Il personaggio aggiunge 1 PF a quelli di base.
2. Il personaggio aggiunge 1 PF a quelli che già possiede e diventa resistente alle malattie naturali.
3. Il personaggio aggiunge 1 PF a quelli che già possiede e diventa resistente ai veleni naturali.
4. Il personaggio aggiunge 2 PF a quelli che già possiede e, quando subisce la chiamata Fatalis, fa trascorrere 10 minuti prima di sortirne l'effetto.

**N.B.** La resistenza alle malattie e ai veleni, cambia di volta in volta in base alla tipologia delle stesse. Consultare un master per le specifiche.

### ERBORISTERIA

Consiste nella capacità di raccogliere e utilizzare le erbe, i fiori e i funghi per creare rimedi naturali e di saperne diagnosticare gli effetti su terzi.

1. Il personaggio conosce i metodi di raccolta delle varie erbe, piante e funghi (per i funghi è necessario possedere il liv.4 di *Conoscenze Erboristiche*) ed è in grado creare oli conservanti, oli essenziali, tisane o infusi e decotti.
2. Il personaggio è in grado di creare impacchi, unguenti e balsami e sa diagnosticare gli effetti sull'organismo di erbe, piante e funghi (per i funghi è necessario possedere il liv.4 di *Conoscenze Erboristiche*) narcotici o velenosi più comuni e curarli se le tecniche apprese fin ora glielo consentono.
3. Il personaggio è in grado di creare tinture madre e sa diagnosticare gli effetti sull'organismo di erbe, piante e funghi (per i funghi è necessario possedere il liv.4 di *Conoscenze Erboristiche*) narcotici o velenosi pregiati e curarli se le tecniche apprese fin ora glielo consentono.
4. Il personaggio è in grado di creare veleni e antidoti naturali (possedendo il liv.2 di *Conoscenze Erboristiche*) e sa diagnosticare gli effetti sull'organismo di erbe, piante e funghi (per i funghi è necessario possedere il liv.4 di *Conoscenze Erboristiche*) narcotici o velenosi rari e curarli se le tecniche apprese fin ora glielo consentono.

**Prerequisito:** Conoscenze erboristiche I

### FALSIFICARE

Capacità di riprodurre qualsivoglia oggetto e di riconoscere altre contraffazioni.

1. Il personaggio è in grado di falsificare la calligrafia, l'impostazione di un documento ufficiale o meno e di riprodurre progetti tecnici e disegni di vario tipo (Es.: Lettere di cambio, Lasciapassare, Ordini ufficiali, Lettere di corsa).
2. Il personaggio è in grado di falsificare oggetti comuni (Es.: gioielli, pietre preziose, monili sacri) di vario tipo.
3. Il personaggio è in grado di falsificare oggetti rari (Es.: monete, stemmi per ceralacca ufficiali) di vario tipo.
4. Il personaggio è in grado di riconoscere altri falsi e riceve un contatto per il mercato nero.

**N.B.** La competenza nel riprodurre oggetti di vario tipo, si acquisisce comprando il primo livello dell'abilità corrispondente al materiale da lavorare es. Metallurgia I per oggetti in ferro

**Prerequisito:** Valutare I

### FEDE

Rappresenta i livelli di relazione con il proprio Dio.

1. Il personaggio ha il titolo di “Iniziato” e può partecipare ai riti passivamente.
2. Il personaggio ha il titolo di “Adepto” e può partecipare ai riti attivamente.
3. Il personaggio ha il titolo di “Sacerdote” (può officiare il rito) o di “Paladino” (può effettuare un voto).
4. Il personaggio riceve una benedizione e potrà in diverse situazioni ricevere segni, apparizioni o messaggi da parte della propria divinità.

**Prerequisito:** Lingua I



## GUARIGIONE ACCELERATA

Permette di recuperare PF più veloce del normale.

1. Il personaggio ripristina 2PF ogni 3 ore; in questo lasso di tempo non deve combattere e non deve indossare armature.
2. Il personaggio ripristina 3PF ogni 3 ore; in questo lasso di tempo non deve combattere e non deve indossare armature.
3. Il personaggio ripristina 2PF ogni 2 ore; in questo lasso di tempo non deve combattere e non deve indossare armature
4. Il personaggio ripristina 1PF ogni 30 minuti; in questo lasso di tempo non deve combattere e non deve indossare armature.

**Prerequisito:** Duro a morire I

## INDOSSARE ARMATURE

Consiste nella capacità di trarre il massimo del beneficio dall'armatura indossata. Il livello è unico ed ha un costo di **7 PE**.

- Il personaggio può indossare qualsiasi tipologia di armatura (Es.: in cuoio, in cuoio borchiato, in ferro, in maglia e piastre) ottenendone il massimo bonus.

**N.B.** Si ricorda che, una volta persi tutti i PA, l'armatura va tolta e riparata, altrimenti non potrà essere riutilizzata.

## LINGUA

Rappresenta il livello di cultura linguistica e matematica del personaggio.

1. Contare, leggere e scrivere in linguaggio "comune".
2. Contare, leggere e scrivere in una seconda lingua a scelta.
3. Contare, leggere e scrivere in una ulteriore lingua a scelta.
4. Contare, leggere e scrivere in una ulteriore lingua a scelta.

**N.B.** Questa abilità può essere acquistata da capo ogni qualvolta si apprende l'ultimo livello.

## MAESTRIA MAGICA

Dona a qualsiasi tipo di incantatore, sacerdote, druido e budo (bianchi e rossi), capacità speciali.

1. Dimezza il tempo di recupero dei CM.
2. Raddoppia la durata degli incantesimi a tempo determinato.
3. Riduce di 1 CM il costo degli incantesimi.
4. Elimina la componente verbale degli incantesimi (per maghi arcani e druidi), dimezza la componente somatica degli incantesimi (per i budo), raddoppia il numero dei soggetti su cui lanciare gli incantesimi (per i sacerdoti).

**Prerequisito:** Potenza Magica I

### MAGIA ARCANA (Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di ottenere cartellini magia (CM) e altri benefici.

1. Il personaggio ottiene 3 CM e conosce la lingua arcana.
2. Il personaggio ottiene 3 CM.
3. Il personaggio ottiene 3 CM.
4. Il personaggio ottiene 3 CM ed acquisisce la capacità speciale "Individuazione dell'Immaterium".

**Prerequisito:** Affinità con l'Immaterium I

### MAGIA BUDO (per i Budo Rossi e Bianchi - Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di saper sferrare calci e pugni con la tecnica base di combattimento budo e di ottenere cartellini magia.

1. Il personaggio è in grado di sferrare un calcio o un pugno effettuando la chiamata Mono (per tre volte in ogni combattimento) ed ottengono 2 CM.
2. Il personaggio ottiene 2 CM e un incantesimo base di I livello.
3. Il personaggio ottiene 2 CM e un incantesimo base di II livello.
4. Il personaggio ottiene 2 CM e un incantesimo base di III livello.

**Prerequisito:** Affinità con la Fonte; Lingua I

### MAGIA DRUIDICA (Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di ottenere cartellini magia, incantesimi specifici della sfera di appartenenza e altre peculiarità.

1. Il personaggio ottiene 2 CM, acquisisce il primo incantesimo della sfera, apprende un incantesimo di I livello e conosce la lingua druidica.
2. Il personaggio ottiene 2 CM, acquisisce il secondo incantesimo della sfera e apprende un incantesimo di II livello.
3. Il personaggio ottiene 2 CM, acquisisce il terzo incantesimo della sfera e apprende un incantesimo di III livello.
4. Il personaggio ottiene 2 CM, acquisisce il quarto incantesimo della sfera e apprende un incantesimo di IV livello.

**Prerequisito:** Affinità con la Natura I

### MEDICINA

Permette al personaggio di curare ferite più o meno gravi e di conoscere e diagnosticare le malattie.

1. Il personaggio cura 1 PF ogni 15 minuti e stabilizza il sanguinamento in 5 minuti.
2. Il personaggio cura 1 PF ogni 10 minuti, stabilizza il sanguinamento in 1 minuto ed è in grado di curare il Fractum.
3. Il personaggio cura 1 PF ogni 5 minuti e stabilizza il Fatalis in 10 minuti .

4. Il personaggio stabilizza il Fatalis in 5 minuti.

**Prerequisito:** Conoscenze Anatomiche/Mediche II

### METALLURGIA (vedi compendio Artigiani per tempi e tipi di lavorazione)

La capacità di lavorare i metalli, nonché di conoscerne i vari tipi. E' inoltre in grado di forgiare e riparare oggetti metallici.

1. Il personaggio è in grado di riconoscere i giacimenti e sa estrarre e fondere i metalli semplici.
2. Il personaggio ha la capacità di forgiare e riparare oggetti in metallo di piccole e medie dimensioni (Es.: grimaldelli, pugnali, spade, scudi). Inoltre è in grado di ripristinare 1 PA in 20 minuti di lavoro.
3. Il personaggio è in grado di fondere le leghe più comuni e di riconoscerle; ha la capacità di recuperare metalli di scarto fondendo oggetti in suo possesso e sa riconoscere e lavorare metalli pregiati. Inoltre è in grado di ripristinare 1 PA in 15 minuti di lavoro.
4. Il personaggio ha la capacità di forgiare e riparare oggetti in metallo di grandi dimensioni (Es.: armature), e sa riconoscere e lavorare metalli rari. Inoltre è in grado di ripristinare 1 PA in 10 minuti di lavoro.

**Prerequisito:** Valutare I

### MIRACOLI DIVINI (Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di ottenere cartellini magia e miracoli specifici della propria divinità.

1. Il personaggio ottiene 2 CM e due miracoli.
2. Il personaggio ottiene 3 CM e due miracoli
3. Il personaggio ottiene 2 CM e due miracoli.
4. Il personaggio ottiene 3 CM e due miracoli specifici della propria divinità (per ottenere tali miracoli, è necessario possedere il 3° livello di Fede).

**Prerequisito:** Comunione con la Divinità I

### NASCONDERSI NELL'OMBRA

Permette al personaggio di nascondersi nel buio senza farsi notare (il giocatore deve incrociare le braccia al petto).

1. Il personaggio deve restare in una zona d'ombra o di buio per 10 secondi prima di incrociare le braccia. Non si può muovere e non può fare alcun rumore e, se si viene illuminati da una fonte di luce, l'occultamento finisce.
2. Il personaggio deve restare in una zona d'ombra o di buio per 5 secondi prima di incrociare le braccia. Non si può muovere e non può fare alcun rumore e, se si viene illuminati da una fonte di luce, l'occultamento finisce.
3. Il personaggio, restando sempre in una zona d'ombra, può incrociare subito le braccia e potrà muoversi senza essere visto, ma senza fare rumore. Ci si può muovere camminando molto lentamente, ma se si viene illuminati da una fonte di luce l'occultamento finisce.
4. Il personaggio, restando sempre in una zona d'ombra, può incrociare subito le braccia e potrà muoversi senza essere visto, ma senza fare rumore. Ci si può muovere camminando molto

lentamente, ma se si viene illuminati da una fonte di luce l'occultamento finisce. Inoltre sarà possibile sferrare un colpo chiamando Duplum (se si usa un pugnale) o un Mono aggiuntivo (se si usa un pugnale da lancio).

**N.B.** Qualsiasi azione offensiva durante l'occultamento rende visibili!

### POTENZA MAGICA

Aumenta la forza magica di qualsiasi incantatore.

1. Il personaggio ottiene 2 CM.
2. Il personaggio ottiene 2 CM.
3. Il personaggio ottiene 2 CM.
4. Il personaggio ottiene 2 CM.

**N.B.** Questa abilità può essere acquistata da capo ogni qualvolta si apprende l'ultimo livello.

**Prerequisito:** Magia Arcana o Druidica o Budo o Divina I

### RENDITA (vedi tabella "Arti e mestieri" per la scelta dell'incarico e la relativa ricompensa)

Consiste nella capacità del personaggio di mantenere rapporti e stipulare vantaggiosi contratti di lavoro con potenziali clienti. Il livello è unico ed ha un costo di **7 PE**.

1. Il personaggio tramite le sue abilità fisiche o mentali è in grado di reperire facilmente incarichi di lavoro. Di conseguenza acquisisce una qualifica, che lo rende competente nel suo mestiere, e riceve per le sue prestazioni un guadagno fisso. Percepirà pertanto, al momento di iscrizione di ogni evento, un quantitativo di monete proporzionato al suo lavoro.

### SAPIENZA ARCANIA (Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di ottenere incantesimi.

1. Il personaggio acquisisce 2 incantesimi.
2. Il personaggio acquisisce 2 incantesimi.
3. Il personaggio acquisisce 2 incantesimi.
4. Il personaggio acquisisce 2 incantesimi o 1 rituale.

**N.B.** Questa abilità può essere acquistata da capo ogni qualvolta si apprende l'ultimo livello.

**Prerequisito:** Magia Arcana I

### SAPIENZA DRUIDICA (Vedi Tomo 3 - Magia e Culti)

E' la capacità di ottenere incantesimi e altre peculiarità.

1. Il personaggio acquisisce 1 incantesimo a scelta e sviluppa empatia verso animali e vegetali.
2. Il personaggio acquisisce 1 incantesimo a scelta e sviluppa empatia verso le creature umanoidi.
3. Il personaggio acquisisce 1 incantesimo a scelta e sviluppa empatia verso le creature non umanoidi.

4. Il personaggio acquisisce 1 incantesimo a scelta e sviluppa l'immunità a malattie e veleni naturali.

**N.B.** Questa abilità può essere acquistata da capo ogni qualvolta si apprende l'ultimo livello; dalla seconda volta che viene acquistata, non verranno sviluppate ulteriori abilità speciali ma si riceveranno due incantesimi per livello/abilità.

**Prerequisito:** Magia Druidica I

### SARTORIA (vedi compendio Artigiani per tempi e tipi di lavorazione)

E' la capacità di lavorare stoffe, pelli e cuoio, nonché di riconoscerne i vari tipi.

1. Il personaggio è in grado di riconoscere le qualità di pellame/cuoio e stoffa comuni e sa conciarle e tesserle.
2. Il personaggio ha capacità di conciare e cucire capi di piccole e medie dimensioni, inoltre è in grado di riparare 1 PA in 20 minuti di lavoro.
3. Il personaggio è in grado di riconoscere le qualità di pellame/cuoio pregiate e stoffa e sa conciarle e tesserle. Ha la capacità di recuperare cuoio di scarto da oggetti in suo possesso. Inoltre è in grado di ripristinare 1 PA in 15 minuti di lavoro.
4. Il personaggio ha la capacità di conciare e cucire capi di grandi dimensioni e di tessere e cucire stoffe di grandi ed enormi dimensioni (Es.: tende da campo e vele da navi). Inoltre è in grado di ripristinare 1 PA in 10 minuti di lavoro.

**Prerequisito:** Valutare I

### USARE ARMI CONTUNDENTI

E' la capacità di utilizzare un'arma. Per ogni categoria di arma il giocatore ha a disposizione quattro livelli. All'avanzamento verso i livelli successivi la grandezza, capacità di usarle e il danno inflitto migliorano.

1. Il personaggio sa maneggiare martelli/mazze/clave ad una mano (da 51 cm a 90 cm).
2. Il personaggio sa maneggiare martelli/mazze/clave a due mani e può chiamare Duplum con ogni colpo inflitto con questa tipologia di armi (da 91 cm a 120 cm).
3. Il personaggio può chiamare Lapsus dopo ogni colpo messo a segno.
4. Il personaggio può chiamare Fractum fino a tre volte al giorno.

**N.B.** I colpi vanno calibrati, cercando di portarli uno ogni 3-5 secondi. In caso contrario il giocatore verrà ammonito, con un drop, per *tapping* (Vedi Tomo 2 – Chiamate e abilità).

### USARE ARMI AD ASTA

E' la capacità di utilizzare un'arma. Per ogni categoria di arma il giocatore ha a disposizione quattro livelli. All'avanzamento verso i livelli successivi la grandezza, capacità di usarle e il danno inflitto migliorano.

1. Il personaggio sa maneggiare bastoni da combattimento.
2. Il personaggio sa maneggiare lance e può chiamare Tranfossum con ogni colpo inflitto con questa tipologia di armi.

3. Il personaggio sa maneggiare alabarde e può effettuare la chiamata Duplum Tranfossum con questa tipologia di armi.
4. Il personaggio può chiamare Lapsus dopo ogni colpo messo a segno.

**N.B.** I bastoni sono considerati tali se vanno dai 120 cm in su; mentre essendo lance e le alabarde di misura variabile, ed esistendo la possibilità di considerare determinati tipi di lance come se fossero alabarde, il livello necessario per utilizzare le suddette, verrà determinato durante l'armor ceck. I colpi vanno calibrati, cercando di portarli uno ogni 3-5 secondi. In caso contrario il giocatore verrà ammonito, con un drop, per *tapping* (Vedi Tomo 2 – Chiamate e abilità).

### USARE ARMI DA IMPATTO

E' la capacità di utilizzare un'arma. Per ogni categoria di arma il giocatore ha a disposizione quattro livelli. All'avanzamento verso i livelli successivi la grandezza, capacità di usarle e il danno inflitto migliorano.

1. Il personaggio sa maneggiare accette (da 51 cm a 90 cm).
2. Il personaggio sa maneggiare asce a una mano di qualunque fattura (da 91 cm a 120 cm).
3. Il personaggio sa maneggiare asce con maestria e può effettuare la chiamata Duplum impugnando l'ascia con due mani.
4. Il personaggio sa maneggiare asce a due mani (da 121 cm a 150 cm) con cui può effettuare la chiamata Triplum oppure effettuare la chiamata Fractum una volta al giorno con tutti i tipi di ascia.

**N.B.** I colpi vanno calibrati, cercando di portarli uno ogni 3-5 secondi. In caso contrario il giocatore verrà ammonito, con un drop, per *tapping* (Vedi Tomo 2 – Chiamate e abilità).

### USARE ARMI DA LANCIO

Rende il personaggio capace di usare un determinato tipo di arma da lancio (pugnali da lancio max 15 cm).

1. Il personaggio è in grado di lanciare un pugnale effettuando la chiamata Mono.
2. Il personaggio è in grado di lanciare un pugnale e, dopo aver mirato per 5 secondi, effettua la chiamata Tranfossum.
3. Il personaggio è in grado di lanciare un pugnale e, senza che sia necessario mirare, effettua la chiamata Tranfossum.
4. Il personaggio è in grado di lanciare un pugnale e, dopo aver mirato per 5 secondi, effettua la chiamata Duplum Tranfossum.

**N.B.** I colpi vanno calibrati, cercando di portarli uno ogni 3-5 secondi (in aggiunta al tempo indicato per la mira). In caso contrario il giocatore verrà ammonito, con un drop, per *tapping* (Vedi Tomo 2 – Chiamate e abilità).

### USARE ARMI DA TAGLIO

E' la capacità di utilizzare un'arma. Per ogni categoria di arma il giocatore ha a disposizione quattro livelli. All'avanzamento verso i livelli successivi la grandezza, capacità di usarle e il danno inflitto migliorano.

1. Il personaggio sa maneggiare spade corte (da 51 cm a 90 cm).
2. Il personaggio sa maneggiare spade lunghe o ad una mano e mezza (da 91 cm a 120 cm).
3. Il personaggio sa maneggiare spade a due mani con cui può effettuare la chiamata Duplum (da 121 cm a 150 cm).
4. Il personaggio che maneggia spade aggiunge un Mono al danno di base.

**N.B.** I colpi vanno calibrati, cercando di portarli uno ogni 3-5 secondi. In caso contrario il giocatore verrà ammonito, con un drop, per *tapping* (Vedi Tomo 2 – Chiamate e abilità).

### USARE ARMI DA TIRO

Permette l'uso di archi, balestre o fionde.

1. Il personaggio che scocca il quadrello o la freccia pronuncerà la chiamata Mono.
2. Il personaggio dopo aver mirato per 5 secondi, scoccherà il quadrello o la freccia e potrà effettuare la chiamata Tranfossum.
3. Il personaggio potrà effettuare la chiamata Tranfossum ogni volta che scoccherà.
4. Il personaggio, dopo aver mirato per 5 secondi, potrà effettuare la chiamata Tranfossum Lapsus o Duplum Tranfossum ogni volta che scoccherà.

**N.B.** All'inizio di ogni live il giocatore dovrà dichiarare con quante frecce, quadrelli o proiettili da fionda con i quali entrerà in ruolo.

### USARE SCUDI

La capacità di usare uno scudo.

1. Il personaggio può maneggiare tutti gli scudi tranne quello a torre.
2. Il personaggio può maneggiare anche gli scudi a torre e chiamare, una volta al giorno, Inefficax al primo Fractum subito.
3. Il personaggio effettuando un colpo con lo scudo, sbilancerà l'avversario e effettuerà la chiamata Lapsus utilizzando tutti gli scudi.
4. Il personaggio mettendosi in posizione di difesa, senza mai attaccare, una volta al giorno potrà chiamare Inefficax a qualsiasi attacco fisico per 1 minuto.

### VALUTARE (Vedi Preziari)

Rende il personaggio in grado di determinare il valore di mercato di un oggetto, esaminandone i materiali e la lavorazione. Il livello è unico ed ha un costo di **7 PE**.

1. Il personaggio ha la conoscenza approssimativa e basilare dei materiali.

**Prerequisito:** Lingua I

### VIGORE

Rappresenta la capacità fisica di contrastare forze che impediscono i movimenti o urti che destabilizzano l'equilibrio.

1. Il personaggio è immune alla chiamata Impedio se non indossa l'armatura.
2. Il personaggio è immune alla chiamata Lapsus se non indossa l'armatura.
3. Il personaggio è immune alla chiamata Impedio e Lapsus se indossa un'armatura leggera.
4. Il personaggio è immune alla chiamata Impedio e Lapsus se indossa un'armatura media o pesante.