



REGOLAMENTO
BASE

Squadra dei Falchi
GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

INDICE

INTRODUZIONE

CODICI E CHIAMATE	PAG. 5
COMBATTIMENTO	PAG. 12
RITOCCHI FINALI	PAG. 16

ABILITÀ

RAZZIALI	PAG. 20
MANA	PAG. 26
ACCADEMICHE	PAG. 26
GUARIGIONE	PAG. 27
AVVENTURA	PAG. 29
STRADA	PAG. 30
INVESTIGAZIONE	PAG. 34
COMMERCIO	PAG. 36
ARTIGIANATO	PAG. 38
DIFESA	PAG. 39
OFFESA	PAG. 40



INTRODUZIONE

Benvenuti nel Regolamento della Squadra dei Falchi.

Esso è suddiviso in diversi file, in base allo sviluppo e alla storia che il Giocatore decide di far intraprendere al proprio Personaggio.

Abbiamo il Regolamento Base e i Regolamenti di Casta (Cercatori, Difensori, Sciamani, Stregoni e Zeloti), nel primo si potranno spendere i Punti Esperienza accumulati per la partecipazione agli eventi, che siano essi Live o Esterni, mentre nei Regolamenti di Casta si potranno spendere i Punti Istruzione, accumulati in gioco con la partecipazione alle lezioni tenute dai Magister -o chi per loro- e durante determinate missioni.

Regolamenti di Casta

Da questi regolamenti provengono le abilità che più possono caratterizzare il vostro personaggio, rendendolo parte integrante della società; esse sono suddivise in due categorie, in base all'appartenenza o meno alla determinata Casta:

Abilità Primarie e Abilità Secondarie. Le prime sono proprie della Casta e sono le abilità che maggiormente caratterizzano la Casta in cui vengono insegnate; mentre le seconde sono abilità riguardanti attività svolte da tutti, indipendentemente dalla Casta, ma che vengono comunque insegnate nella relativa Casta perché maggiormente affini ad esse per utilizzo.



CAPITOLO 1

CODICI E CHIAMATE

CODICI

In molti casi, leggerete all'interno delle pagine del Regolamento parole come PX, MP, PA, che nella lingua Italiana non hanno significato, ma che è utile conoscere in quanto se ne fa spesso uso nelle pagine seguenti. Per lo più sono abbreviazioni atte a snellire e rendere più facilmente consultabile tutto il Regolamento.

PA : Punti Armatura. Indicano la quantità di danni che la vostra armatura può sostenere;

PC : Punti Corruzione. Possono essere acquisiti in situazioni particolarmente terrorizzanti o che mettono a dura prova la sanità mentale del giocatore;

PF : Punti Ferita. sono l'effettivo ammontare dei danni che un personaggio può ricevere se non indossa alcuna protezione;

PI : Punti Istruzione. Vengono accumulati presenziando alle lezioni durante gli Eventi e vengono spesi per acquistare abilità dai Regolamenti di Casta;

PS : Punti Struttura. Indicano i danni che un edificio può sopportare prima di crollare;

PX : Punti Esperienza. Permettono al giocatore di acquistare abilità solo ed unicamente dal Regolamento Base;

RA : Reagenti Animali. Sono reagenti presi da parti di animali o mostri cacciati nelle lande del terrore, richiesti per la realizzazione di sostanze, rituali o altri usi legati alla creazione in gioco di oggetti;

RM : Reagenti Minerali. Sono i reagenti base che vengono richiesti per la realizzazione di sostanze, rituali o altri usi legati alla creazione in gioco di oggetti;

RV : Reagenti Vegetali. Sono i reagenti che solitamente si raccolgono nelle lande del terrore, richiesti per la realizzazione di sostanze, rituali o altri usi legati alla creazione in gioco di oggetti;

MANA : Cartellino Mana. Permette al giocatore di utilizzare le proprie abilità, una maggior quantità indica una maggior padronanza delle proprie capacità.





CHIAMATE

In gioco, soprattutto durante un combattimento, sentirete quelle che vengono definite "Chiamate", altro non sono che parole atte a far capire, nel modo più veloce possibile, come comportarsi dopo aver ricevuto un colpo. Le chiamate si dividono in Mentali, Fisiche e Speciali.

A fianco di alcune chiamate è riportato il termine "Durata": esso indica per quanto tempo perdura la condizione della chiamata.

La Durata è suddivisa in tre categorie:

BREVE : La durata dell'effetto è 30 sec.

LUNGA : La durata dell'effetto è 1 minuto.

PROLUNGATA : La durata dell'effetto è una scena di Combattimento. (o 10 min. se attivato fuori da un combattimento).

Come regola generale, ogni volta che non viene specificata o dichiarata la durata di un effetto, questa si considera BREVE.

BLOCCO (durata) (mentale) : Il bersaglio rimane totalmente immobile finché non viene colpito (sia da un nemico che da un'alleato, purché subisca il colpo e quindi il danno) o la durata dell'effetto ha termine. Mentre è bloccato può vedere e sentire quello che gli accade attorno. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.

TERRORE (durata) (mentale) : il bersaglio deve fuggire in preda al panico dalla fonte del terrore. Nel caso fosse impossibilitato a fuggire, dovrà cercare il riparo più lontano rispetto alla fonte della paura. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio. Durante l'effetto di questa chiamata non è possibile essere fermati o bloccati in nessuna maniera.

CRUSH (Fisica) : Il bersaglio è atterrato (vedi "Strike Down") ed è Disarmato (vedi "Disarmo"). Per resistere a questi effetti è necessaria l'immunità alla chiamata Crush. Diversamente da altre chiamate, questa chiamata ha effetto anche se colpisce un'arma o uno scudo.

BREAK (Fisica) : L'oggetto bersaglio viene rotto. Non ha effetto sugli oggetti perfetti. Se la chiamata è accompagnata da un danno, si applica prima il danno e poi la rottura. Nel caso la chiamata raggiunga lo scudo, questo dovrà essere lasciato cadere a terra nel minor tempo possibile e appoggiato a lato del combattimento per evitare che si rompa o che altri giocatori ci inciampino.

Possono essere rotte solo Armi, Armature, Scudi e oggetti con cartellino.



DIRETTO (Fisica) : Il danno dichiarato danneggia direttamente i PF effettivi dell'avversario, lasciando intatti quelli dell'armatura, se essa è presente. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.

DISARMO (Fisica) : Questa chiamata ha effetto SOLO se raggiunge il braccio o l'arma impugnata dal bersaglio. il bersaglio deve far cadere l'oggetto impugnato ad almeno 1 metro dalla propria persona. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il braccio o l'arma impugnata del bersaglio. (NON ha effetto se il colpo finisce sullo scudo. Se però il colpo finisce sul braccio che regge lo scudo, allora la chiamata ha effetto anche sullo scudo, che dovrà essere lasciato cadere a terra).

SUBDUE (durata) (Fisica) : Il bersaglio è atterrato più disarmato (vedi "Crush") ed è bloccato (vedi "Blocco"). Per resistere a questi effetti, è necessaria l'immunità alla chiamata Subdue. In gioco questa chiamata indica che il giocatore che la subisce è svenuto, si invita quindi i giocatori ad interpretare la chiamata di conseguenza. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.

STRIKEDOWN (Fisica) : Il bersaglio che subisce questa chiamata deve simulare una caduta arrivando a toccare il terreno con la schiena e poi può rialzarsi normalmente. Questa chiamata ha effetto anche se colpisce un'arma o uno scudo. Nel caso in cui la caduta a terra non sia simulabile, il bersaglio deve o toccare terra con le natiche per un secondo, o accucciarsi a terra e toccare il terreno con entrambe le mani e con un ginocchio per almeno 3 secondi. Diversamente da altre chiamate, questa chiamata ha effetto anche se colpisce un'arma o uno scudo.

STUN (durata) (Fisica) : Il bersaglio si limiterà a difendersi e non potrà usare magie/abilità offensive, attaccare o correre. In gioco questa chiamata indica che il giocatore che la subisce è stordito, dolorante o simili, si invita quindi i giocatori ad interpretare la chiamata di conseguenza. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.

AFONIA (Durata) (Mentale) : Il personaggio colpito da questa chiamata non sarà in grado, per tutta la durata della chiamata, di emettere suoni di alcun tipo con la propria voce, non potrà quindi parlare, usare Stregonerie, possessioni, manifestazioni, utilizzare feticci/ricettacoli, né tutte le abilità che richiedono una componente verbale.





DOMINAZIONE (Speciale) : Il personaggio colpito dovrà eseguire un'azione stabilita dal personaggio: essa dovrà essere descritta nel dettaglio dall' utilizzatore e il colpito dovrà eseguirla alla lettera, nel minor tempo possibile e al meglio delle proprie capacità.

Per esempio: "Uccidi tale tizio", "Usa la tua stregoneria migliore su quel individuo", "Scrivi questa lettera dicendo questo, questo e quest'altro"; non è possibile impartire un ordine direttamente suicida ma è possibile chiedere al bersaglio di compiere gesti che probabilmente lo porteranno alla morte.

Il colpito non sarà consapevole di ciò che sta facendo né del perché lo sta facendo e se interrogato, non saprà nemmeno indicare chi o come lo ha convinto nel compiere tale azione.

L'effetto della chiamata ha termine o al compimento dell'azione, o al termine della durata della chiamata, (quella che tra le due avviene prima).

CORRUZIONE (Speciale) : A differenza delle altre chiamate di gioco, CORRUZIONE non si applica direttamente nel corso di un evento ma è una condizione che si manifesta nel tempo. Per questo motivo, i Punti Corruzione (PC) verranno aggiornati tra un Live e l'altro, come riflesso delle esperienze traumatiche che il personaggio ha vissuto e metabolizzato. Più alto è il Livello di Corruzione, maggiori saranno gli effetti negativi che esso provocherà al personaggio, è quindi richiesta l'interpretazione di questa condizione al meglio delle proprie possibilità.

OVER (Speciale) : Questa chiamata, abbinata ad un'altra, ignora la chiamata "NO EFFECT".

MASS (Speciale) : Questa chiamata, abbinata ad un'altra, è subita da tutti coloro che la sentono. Eventuali immunità alla chiamata abbinata non avranno effetto. *L'effetto se aggiunto alle chiamate MAGICO, ETEREO e SACRO, diventano anche DIRETTO, per cui ad esempio MASS MAGICO, farà un danno di tipo magico a tutti i bersagli a portata ignorandone le protezioni date dai Punti Armatura.*

NO EFFECT (Speciale) : Il soggetto è immune all'effetto rivolto contro di esso o al colpo subito, *ad esempio nel caso della chiamata DIRETTO, ignora il danno in toto, non solo l'effetto.*

ZERO (Speciale) : Il bersaglio colpito va immediatamente a 0 PF e a 0 PA. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.



STOP (durata) (Speciale) : Il bersaglio colpito non potrà spendere cartellini MANA per nessuna ragione **né utilizzare chiamate di alcun tipo**. Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio.

VOID (durata) (Speciale) : Il bersaglio colpito perderà all'istante tutte le aure e gli effetti attivi sul proprio corpo (stregonerie come aure ed infusioni, manifestazioni, possessioni, lodi, ecc). Questa chiamata non ha effetto se è legata ad un colpo fisico e questo non raggiunge il corpo del bersaglio. Questa chiamata può anche bersagliare una stregoneria, manifestazione o potere non derivante da colpo fisico che subisce lui od un alleato, annullandone l'effetto prima che si attivi. A volte potrà capitare di scorgere persone che si muovono tenendo sollevate una o più dita. A seconda del numero di dita, il segnale deve essere interpretato diversamente.

INCAPACITATO (Speciale) : A differenza delle altre chiamate di gioco, non si applica direttamente nel corso di una scena e non viene quindi aggiunta ad un colpo fisico né da fonti di potere magico/spirituale.

La condizione avviene al seguito di particolari scene o condizioni di gioco, come ad esempio dopo essere caduti in seguito a colpi particolari di alcuni mostri delle Lande del terrore, al seguito di rituali stregoneschi o ancora quando si combatte ben oltre le proprie riserve di energie fisiche/mentali. Tale chiamata verrà assegnata dallo staff a sua discrezione alla fine della scena e gli effetti possono essere di varia natura come ad esempio:

- avere un arto inutilizzabile
- vedere il proprio ammontare di MANA diminuito
- utilizzare il proprio MANA a costo maggiorato (spendendo quindi più del MANA richiesto per l'utilizzo delle proprie abilità)
- vedere il proprio massimale di Punti Ferita diminuito
- vedere il proprio Tempo di Grazia diminuito

Questi sono alcuni degli esempi possibili ma durante il corso di un evento gli effetti potrebbero variare.

Salvo diverse specifiche al momento della chiamata da parte dello staff, tali effetti perdurano fino alla fine dell'evento in cui viene applicata.

Il giocatore che subisce tale chiamata è fortemente invitato ad interpretare a livello recitativo gli effetti subiti al meglio delle proprie capacità.





CODICE GESTUALE

FUORI GIOCO (1 dito sollevato): Significa che il personaggio è "OOC" (Out of Character), ossia fuori gioco. Non è possibile andare OOC se non per motivi gravissimi ed è necessario comunicarlo ad un master in ogni occasione, senza alcuna esclusione. In caso contrario il giocatore verrà sanzionato con un MALUS. Salvo questi casi necessari, il giocatore è considerato "IC" (In Character), ossia in gioco.

INVISIBILE (2 dita sollevate): Significa che il personaggio sta usando una invisibilità, non sarà pertanto individuabile dagli altri giocatori tramite l'uso della vista. Se il personaggio urta oggetti o persone e/o attacca tornerà visibile. I suoni e i rumori emessi dal personaggio saranno comunque udibili, non pregiudicando però la condizione di invisibilità. Non è possibile effettuare un movimento più veloce della camminata in questa condizione, non è pertanto possibile correre.

NASCOSTO (3 dita sollevate): Significa che il personaggio si sta nascondendo, non sarà pertanto individuabile dagli altri giocatori tramite l'uso della vista. Se il personaggio urta oggetti o persone e/o attacca, tornerà visibile. I suoni e i rumori emessi dal personaggio saranno comunque udibili, non pregiudicando però la condizione di nascosto.

Vedere chi è visibile

Sono necessarie apposite abilità per vedere i personaggi nascosti o invisibili. I personaggi nascosti, fuori gioco o invisibili sono in tutto e per tutto non visibili e, chi li vede, deve interpretare il fatto ed ignorare la loro presenza, a meno che questi non facciano un rumore tale da venire scoperti o urtino altri personaggi. Agire in maniera differente è un grave esempio di Metaplay, e sarà severamente sanzionato.

Per **Metaplay** si intende: l'utilizzo di conoscenze del giocatore in una situazione in cui invece sarebbero richieste le conoscenze del personaggio. (es: io vedo OOC un personaggio invisibile, quando invece, nel gioco, il personaggio da me interpretato non potrebbe vederlo; ed in tale situazione modifico le mie azioni di gioco sapendo che lì c'è qualcuno invisibile).

Regolamento dei Linguaggi

La maggior parte dei PG, in gioco, parla e scrive in comune. In tutti i casi in cui due o più pg parlino una lingua diversa, essi dovranno tenere il dito indice alzato sotto il mento, in modo che chi osserva la scena, capisca subito che quello che viene detto, non è comprensibile se non si ha il linguaggio in questione.



Perquisizioni

Le perquisizioni vanno interpretate. Chi vuole effettuare la perquisizione su un altro pg, consenziente o meno, deve effettuare una ricerca sul corpo bersaglio di almeno 30 secondi, senza subire interruzioni evidenti o palesi (parlare non è considerato interruzione). Una volta terminata l'azione, il pg bersaglio deve rivelare tutti gli oggetti che aveva celato.

Rissa e forza simulata

Può accadere che alcune scene prevedano prove di forza o un contatto fisico simulato; in tal caso, gli unici principi da seguire scrupolosamente sono la sicurezza e il buon senso. Non è sbagliato accordarsi con i giocatori con i quali si vuole intraprendere l'azione su come svolgere un combattimento simulato. In ogni caso è assolutamente vietato l'uso della forza nel contatto fisico. Inoltre, se uno dei partecipanti decide di non voler interpretare una cosa simile, la sua decisione è inappellabile.

Immobilizzare ed evadere

Per eseguire l'azione bisognerà legare o bendare/imbavagliare (in caso non si voglia farlo parlare o vedere) le parti del corpo interessate (es: mani, testa, bocca, ecc...). Ovviamente non bisognerà legare o bendare per davvero il bersaglio, basterà fare un giro di corda intorno alle mani/piedi del malcapitato e dargli in mano la corda; oppure appoggiargli sopra gli occhi o alla bocca una benda (legata larga, così da consentire sicurezza), per evitare che parli o veda; il tutto nel massimo rispetto della sicurezza e del buon senso.

È vietato legare e/o bendare seriamente il personaggio, basterà simulare la cosa con gli strumenti necessari.

Immobilizzare un PG, consenziente o meno, è un'azione che va interpretata. Il PG che vuole interpretare l'immobilizzazione, dovrà essere munito di opportuno materiale (corda, lacci, manette,...). In assenza di tale materiale, l'immobilizzazione non è valida. È doveroso ricordare che l'interpretazione è la **SIMULAZIONE** di un'azione reale. Chi immobilizza tenga d'occhio la sicurezza altrui.

Esplorazione nella Città Sepolta e le Lande del Terrore

Durante le esplorazioni nella Città Sepolta o nelle zone di foresta più fitta nelle Lande del Terrore, i personaggi si troveranno ad affrontare, tra gli altri pericoli, il buio più nero che là sotto assume la forma di un'oscurità ancora più cupa.

Per questo durante le spedizioni effettuate durante le ore di luce, sarà necessario che 1 personaggio ogni 4 giocatori impieghi una mano per reggere un qualsiasi tipo di illuminazione (Torcia, lanterna, lume, candela ecc.) per dare la possibilità di affrontare agevolmente una situazione di pericolo, come un combattimento. Con la mano in cui si impugna la torcia





non è possibile reggere altro o compiere altre azioni.

In caso ci siano personaggi non coperti in questo modo dà un portatore di una fonte di luce durante i combattimenti, subiranno **STUN Prolungato**.

Nota bene: Questa meccanica di gioco serve a simulare situazioni di buio quando assente. In caso di scene ambientate in vera oscurità, la regola potrebbe non essere applicata, lasciando libera l'interpretazione ed il gioco, purché nei limiti della sicurezza dei partecipanti.



CAPITOLO 2 COMBATTIMENTO

In questo capitolo verranno riportate tutte le regole che devono essere applicate quando il giocatore si trova coinvolto in un combattimento; si ricorda che i combattimenti sono simulati e vengono effettuati con armi la cui consistenza e materiali sono appositamente studiati per la sicurezza dei giocatori stessi.

Iniziare un combattimento

Quando un'abilità prevede un effetto "per tutto il Combattimento" o "per il primo colpo del Combattimento" o simili, per Combattimento si intende l'intera Scena in corso, dal momento in cui si lancia la prima stregoneria o si sferra il primo colpo (qualunque esso sia), al momento in cui l'ultimo dei nemici si arrende o muore.

Nel caso un giocaotore abbia più di una abilità che offre dei bonus "al primo colpo del combattimento" non si sommano, ma si applicano in successione. (es, se ho due abilità diverse che mi danno "no effect" al primo colpo subito, avrò così un "NO EFFECT" al primo colpo ed uno al secondo colpo subito.)

Bersaglio Valido

È severamente vietato colpire alla testa, all'inguine, o utilizzare le armi in maniera non consona per effettuare attacchi (es: colpire con il pomolo dell'arma).

È inoltre vietato per motivi di sicurezza, il colpo portato in modo verticale dall'alto verso il basso e viceversa.

Colpo valido

Per colpire di taglio con un'arma è necessario mimare il colpo, utilizzando la minima forza indispensabile. Per colpire di punta è necessario che l'arma sia imbottita adeguatamente (minimo 10 cm di punta flessibile nell'arma).

È in ogni caso vietato il "Tapping" (il colpire ripetutamente senza mimare l'azione di attacco).

Sicurezza nei Combattimenti

Ogni violazione delle regole di sicurezza previste per il Combattimento comporterà una sanzione, che può andare da un Richiamo all'espulsione dall'associazione!



Difesa e parate

Nel caso la lama avversaria venisse bloccata o deviata ma l'impeto dell'attacco portasse comunque l'arma a toccare il corpo del difensore, il colpo viene considerato parato ed il danno nullo. Tale deviazione deve essere perlomeno visibile e di una certa entità. Anche il colpo che arriverà sulle mani e le dita che reggono l'arma, sarà considerato nullo.

"Ho di nuovo le mie abilità!"

Sconfiggere un nemico, fermarsi un momento per parlamentare, essere ridotti in Tempo di Grazia e venire poi curati, allontanarsi dal Combattimento e poi riprendervi parte e tutte le altre attività simili NON fanno incominciare un nuovo Combattimento!

Le Chiamate

Le Chiamate sono parole chiave utilizzate per trasmettere rapidamente informazioni di gioco agli altri giocatori (ES: devi cadere per terra!).

Il Danno

Quando un'arma colpisce un personaggio, gli infligge un danno ossia priva il bersaglio di uno dei punti ferita che esso possiede. Il danno è sempre lo stesso a prescindere dall'arma utilizzata.

Chiamate di Danno

La funzione di alcune chiamate è specificare quale tipo di danno si sta infliggendo al proprio nemico.

Ciascuna arma infligge, normalmente, danni di tipo TAGLIO o BOTTA (in base al tipo di arma, es: spada-taglio, mazza-botta, ecc...). Non è necessario specificare questi tipi di danno.

Danno "WALL"

I danni che vengono accompagnati da questa chiamata vengono considerati diretti a punti struttura di un edificio.

Danno "MAGICO"

I danni che vengono associati a questa chiamata sono derivanti dai Venti della stregoneria imbrigliati nell'arma o nella stregoneria subita.

Danno "SACRO"

I danni che vengono accompagnati a questa chiamata derivano dal potere del legame con un'entità superiore imbrigliati nell'arma o nell'oggetto utilizzato.

Danno "ETEREO"

I danni che vengono accompagnati a questa chiamata derivano dal

potere dell'essenza che colpisce attraverso il Velo imbrigliati nell'arma o nell'oggetto utilizzato.

Punti Ferita (PF)

Sono il metro di misura della salute del personaggio.

Tutti i personaggi iniziano la propria avventura con 1 PF.

Esistono abilità utili ad incrementare i propri PF a disposizione.

Punti Armatura (PA)

Descrivono la protezione concessa da vestiti rinforzati e armature vere e proprie. I Punti Armatura vengono eliminati prima dei PF.

La chiamata Diretto ignora i PA e danneggia direttamente i PF effettivi.

Tempo di Grazia

Se il bersaglio arriva a 0 PF va in "Tempo di Grazia": si stende a terra inerme e non può muoversi né parlare (salvo diversamente specificato da abilità). Il Tempo di Grazia termina dopo 2 minuti con la morte del pg causa sanguinamento. Per evitare questo, il pg deve essere curato di almeno 1 PF prima dello scadere del termine (in questo caso, si riprende).

Inoltre, qualsiasi effetto positivo (tranne quando non sia specificato diversamente) attivo sul personaggio ha immediatamente fine (es: protezioni magiche, camuffamenti magici, pozioni non specifiche, abilità attivate, ecc...).

Il Colpo di Grazia

Se un giocatore è in Tempo di Grazia, un personaggio può ucciderlo dichiarando ad alta voce "Colpo di Grazia", con un colpo recitato di 5 secondi ad una parte del corpo vitale. (cuore, gola ecc) Se durante la simulazione del Colpo di Grazia, si viene colpiti o si subiscono Magie, si perderà la concentrazione necessaria, e quindi non sarà possibile effettuare il Colpo.

Fingersi Morti

Pratica diffusa negli scontri dove si ha la peggio è quella di fingersi morti, quando si ha almeno 1 PF.

In questo specifico caso, se un personaggio si finge morto e subisce un Colpo di Grazia, dovrà dichiarare NO EFFECT, ma subirà a prescindere dal danno che l'avversario di norma infligge la chiamata ZERO.

Successivamente l'avversario potrà infliggere un nuovo Colpo di Grazia.

Punti armatura

Il massimo numero di Punti Armatura è 7.

Quando si contano i propri Punti Armatura si deve tenere conto di due

fattori fondamentali:

le parti del corpo coperte e la categoria di armatura indossata.

Si ricevono i benefici derivanti dall'armatura se essa copre la percentuale del corpo totale del giocatore minima richiesta dalla propria categoria (testa esclusa).

I Punti Armatura persi durante un combattimento, vengono ripristinati al termine del combattimento stesso.

Le Armature si distinguono in:

Leggere: Concedono 1 PA (corpo coperto almeno al 50%) e come materiale comprendono Gambeson o il cuoio leggero.

Medie: Concedono 2 PA (corpo coperto almeno al 60%) e comprendono cuoio pesante, cuoio borchiato o cotta di maglia.

Pesanti: Concedono 3 PA (corpo coperto almeno al 60%) e sono in strati di cuoio e piastre, cotta di maglia e cuoio o gambeson, piastre, combinazione di Gambeson e acciaio.

Inoltre, se il giocatore indossa un'armatura che copre il 10% in più di quanto richiesto dalla propria categoria, ottiene un PA in più.

NOTA BENE: Le armature perfette oltre ad essere immuni alla chiamata BREAK guadagneranno un PA permanente.

Armi

Come abbiamo detto in precedenza, le armi utilizzate per i combattimenti sono riproduzioni studiate per il gioco e si suddividono per le loro dimensioni.

Armi da lancio:	da 10 a 25 cm,	impugnabili a 1 mano
Armi Corte:	da 25 a 50 cm,	impugnabili a 1 mano
Armi a 1 Mano:	da 51 a 110 cm,	impugnabili a 1 mano
Lancia Corta:	da 111 a 150 cm,	impugnabili a 1 mano
Bastoni:	da 130 a 190 cm,	impugnabili a 2 mani
Armi a 2 Mani:	da 111 a 160 cm,	impugnabili a 2 mani
Armi ad Asta:	da 161 a 200 cm,	impugnabili a 2 mani
Arco o Balestra:		variabile

Scudi

Gli scudi permettono di bloccare i colpi dei nemici. Tutti i tipi di scudo vanno impugnati e non è quindi possibile imbracciare armi o altri oggetti nella mano che porta lo scudo. Per gli scudi piccoli l'altezza massima è calcolata al ginocchio del giocatore e la larghezza massima è pari alla sua altezza. La grandezza massima per gli scudi grandi si calcola prendendo come altezza massima alla spalla del giocatore e come larghezza i 2/3 di quell'altezza.



Controllo equipaggiamento

Prima dell'inizio di ogni evento lo staff regolamento si premunerà di controllare in maniera preventiva e campionaria lo strumentario dei giocatori, per verificare la sicurezza di tutti.

-Le armi dovranno essere a norma come nella tabella precedente ed adatte alle scene di combattimento nella sicurezza degli altri giocatori e dei rispettivi equipaggiamenti.

-Gli scudi dovranno essere a norma come nella tabella precedente ed adatte alle scene di combattimento, soprattutto per coloro che intendono usarli non solo per parare ma anche per l'utilizzo di abilità offensive, dovranno essere in materiale morbido soprattutto nei bordi esterni.

-Le armature saranno controllate per verificare che corrispondano per materiale e copertura secondo la giusta categoria, i Punti Armatura saranno calcolati dallo staff durante questa fase dell'evento.

CAPITOLO 3

RITOCCHI FINALI

Cartellini Reagenti e Mana

I Cartellini, come dice la parola stessa, sono piccoli rettangoli di carta stampata, necessari per il semplice e corretto svolgimento del gioco. Rappresentano i materiali utili (REAGENTI) e la forza di volontà (MANA) del personaggio. Vengono utilizzati tramite lo “strappo” del Cartellino medesimo, per poter attivare particolari poteri o abilità dei personaggi durante i Live. I Cartellini vanno strappati immediatamente dopo l’utilizzo dell’abilità.

NOTA BENE: È severamente vietato gettare a terra i cartellini utilizzati. Una volta applicato lo “strappo” è necessario conservarli per poi disfarsene negli appositi contenitori.

Cartellini Oggetto

Sono utilizzati per dare informazioni ai giocatori: ciascun oggetto particolare dotato di qualità rilevanti ai fini di gioco deve necessariamente essere accompagnato da uno di questi.

La mancanza del cartellino su di un oggetto con poteri specifici, ne annulla il potere.

Punti Esperienza

Ogni Live a cui si partecipa dà diritto ad 3 punti esperienza (PX) per quel che riguarda i Live “regolari” da una giornata; le Due Giorni invece danno diritto a 6 punti esperienza (PX). I PX sono spendibili all’evento stesso.

Alla creazione il giocatore ha a disposizione 12 PX.

I Punti Esperienza vengono utilizzati per l’acquisto delle abilità presenti nel Regolamento Base (questo stesso manuale). Ogni volta che il giocatore decide di prendere una determinata abilità, sottrae il costo dell’abilità dal totale rimanente dei Punti Esperienza e così via finchè non si avranno più Punti Esperienza da spendere.

Punti Istruzione

Le Abilità Primarie di una Casta possono essere apprese se, e solo se, si appartiene effettivamente a quella Casta e si assiste alle relative lezioni. Alla fine di una lezione il Magister, o chi per lui, provvederà a registrare i presenti e ad essi verranno “sbloccate” alcune Abilità Primarie. Queste abilità saranno così acquistabili in futuro con la spesa dei Punti Istruzione. Le Abilità Secondarie vengono insegnate all’interno di una Casta ma

possono essere imparate da chiunque assista alle lezioni.
Le modalità con cui vengono “sbloccate” le Abilità Secondarie sono le stesse delle Primarie, così come è la stessa la spesa dei Punti Istruzione per l’acquisto.

Il numero di PI guadagnato dal giocatore cambia da personaggio a personaggio, da Live a Live, in base a parametri tipo (e non solo): lezioni svolte, missioni a cui si partecipa, andamento generale del Live.
I PI verranno distribuiti a discrezione delle Plot.

Abilità base

Ogni abilità ha un costo in PX, inoltre ha dei Requisiti, ovvero delle condizioni necessarie che il PG deve soddisfare per poter acquistare l’abilità.

I Requisiti possono essere altre abilità, un assenso dello Staff (STAFF OK!), alcune necessarie condizioni di gioco e del personaggio.

Non è possibile acquistare l’abilità se tutti i requisiti non sono soddisfatti.

Abilità di Casta

Le abilità di Casta seguono in tutto e per tutto le regole delle abilità base, con la specifica che il loro costo va da 1 a 4 PI e possono essere acquistate a patto che il giocatore le abbia sbloccate con la relativa lezione.

Etichette delle abilità

Molte abilità possiedono delle etichette, queste etichette rappresentano delle specifiche obbligatorie per poter utilizzare le abilità.

Abilità Interpretativa

Sono quelle abilità che richiedono un’interpretazione particolare ed evidente mentre si utilizzano, tale interpretazione deve essere coerente con gli effetti dell’abilità, l’assenza o il parziale assolvimento a questa specifica, annullano l’effetto dell’abilità.

Abilità Scenografica

Sono quelle abilità che richiedono una componente scenografica, ovvero la presenza fisica di strumenti, o altri oggetti coerenti con gli effetti dell’abilità.

L’assenza o l’inadeguatezza di tali componenti precludono l’uso della specifica abilità. Lo Staff ha l’ultima parola per quanto riguarda l’adeguatezza o meno dei materiali.

Alcuni esempi:

- Fabbro: pinze, martelli, incudine, forgia, ecc...
- Erborista: provette, fiale, strumenti, ingredienti, ecc...
- Ritualisti: candele, ceri, oggetti rituali, pergamene, ecc...



Abilità Intersessione

Sono quelle abilità che hanno effetto nel periodo che separa un Live da quello successivo e si distinguono in due gruppi: quelle narrative e quelle legate al regolamento. Questa distinzione la si intuisce dall'effetto della specifica abilità.

Per poterle utilizzare, è necessario fare richiesta scritta al responsabile del relativo Staff due settimane prima dell'evento nel quale le si intende utilizzare.

Gli oggetti o le risposte ottenute verranno consegnate al giocatore la mattina del Live successivo alla richiesta. Usare un'abilità di intersessione rappresenta un impegno che un PG svolge durante un Live e l'altro, questo impegno è definito dai cosiddetti SLOT, ogni abilità di intersessione richiede una spesa in SLOT varia. Ogni personaggio possiede 3 SLOT mensili, i quali fra un Live e l'altro si ricaricano. Se i periodi di tempo fra un Live e l'altro risultano essere più o meno lunghi di 1 mese (in gioco) lo staff plot potrebbe variare il numero di SLOT posseduti. Esistono comunque abilità per aumentare il numero di SLOT INFRA disponibili.

NOTA BENE: Le abilità intersessione possono essere usate se il proprio personaggio ne ha la possibilità (se prigioniero o limitato in qualche modo non avrà modo di usufruirne), inoltre il giocatore può utilizzarle se presente all'evento di gioco appena successivo alla sessione intersessione e non si possono quindi accumulare i frutti di più abilità intersessione accumulati in diversi mesi di gioco.

Abilità di Leadership

Sono quelle abilità che interessano un capo che guida una precisa "squadra". Costui, per poter usufruire ed elargire dei bonus, deve essere identificato come Leader del gruppo: dovrà quindi indossare un'uniforme specifica o dei segni distintivi (es: gradi militari, o costume più elaborato) che lo identificano facilmente come capo del gruppo; inoltre potrà usufruire delle abilità di Leadership solo quando combatte insieme ai suoi seguaci (a meno che non sia specificato diversamente). All'inizio di ogni Live è possibile cambiare i membri della squadra, a patto che siano comunque rispettati i requisiti (es: uniformi, segni distintivi, ecc...).

Abilità di Seguace

Sono quelle abilità che interessano un gruppo di personaggi che fanno parte di una precisa "squadra". Costoro, per poter usufruire dei bonus ed essere identificati come Seguaci, dovranno indossare un'uniforme comune o dei segni distintivi che li identificano facilmente come un gruppo omogeneo e inconfondibile; inoltre potranno usufruire delle abilità di Seguace solo quando combattono insieme al loro leader (a meno che non sia specificato diversamente).





CAPITOLO 4

ABILITÀ

- RAZZIALI

ADDESTRAMENTO BASE

Requisiti: Qualsiasi razza, acquistabile solo alla creazione, STAFF OK!

Costo: 5 PX

Il personaggio ha già mosso i primi passi all'interno della propria Casta e ne conosce le basi

Il Giocatore potrà scegliere due abilità della propria Casta fra quelle che costano 1 Punto Istruzione e le considera come acquistate.

DOLORE CHE PLASMA

Requisiti: Edhel

Costo: 4 PX

L'Edhel ha sofferto dolori indicibili all'interno della casa del dolore, questo periodo di atroci sofferenze ha rafforzato la sua tempra.

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT a una chiamata fisica una volta a Live.

PERCEPIRE I VENTI

Requisiti: Edhel

Costo: 3 PX

L'Edhel ha una innata percezione dei Venti della Stregoneria tanto da poterne trarre giovamento durante uno scontro.

Il personaggio può dichiarare danno MAGICO con la propria arma per 3 colpi in un combattimento per Live, spendendo 3 MANA.

SUSSURRI DEL CIELO

Requisiti: Edhel

Costo: 3 PX

Abilità Interpretativa

L'Edhel, prima di un importante compito, può chiedere consiglio ad un suo Antenato

Il personaggio può porre una domanda su un evento o su un accadimento, e riceverà consiglio da un Antenato. Per utilizzare questa abilità è necessario contattare uno Staff Plot, recarsi al Cimitero e pregare almeno 5 minuti. Usabile massimo una volta a Live.

COMBATTIMENTO IN RANGHI

Requisiti: Edhel

Costo: 2 PX

Abilità di seguace

L'Edhel è molto disciplinato quando segue le direttive di un Leader.

Il personaggio, quando è seguace, permette al proprio leader di non spendere il primo cartellino MANA che dovrebbe utilizzare in combattimento; inoltre il personaggio non conta nel massimale dei seguaci che può avere un Leader.

SENSI SVILUPPATI

Requisiti: Morfico

Costo: 3 PX

Il Morfico, grazie ai suoi sensi particolarmente affinati, riesce ad evitare un pericolo imminente.

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT all'effetto di una trappola o di un evento naturale (crollo, terremoto, esplosione ecc.) una volta a Live.

LIBERARE LA BESTIA

Requisiti: Morfico

Costo: 3 PX

Abilità Interpretativa

Il Morfico si lascia andare agli istinti indotti dalla Bestia Interiore, comportandosi come farebbe il proprio Animale Patrono.

Il Morfico ridotto a 1 punto ferita, torna a pieni punti ferita per una volta a Live. Una volta utilizzata tale abilità, attaccherà il nemico senza tirarsi indietro fino al termine del combattimento, emettendo versi animaleschi senza possibilità di parlare, assumendo una posa animalesca e ignorando qualsiasi ordine ricevuto.

ANTENATO ANIMALE

Requisiti: Morfico, STAFF OK!

Costo: Variabile

Abilità Interpretativa

Il Morfico è in grado di entrare maggiormente in contatto con il suo animale patrono. Il giocatore potrà proporre allo Staff Plot un'abilità in linea con il proprio patrono.

EMARGINATI

Requisiti: Morfico

Costo: 2 PX

Abilità Intersessione

I Morfici, essendo la razza più isolata, mantengono le loro tradizioni e informazioni senza divulgarle ai membri delle altre razze.

Il personaggio guadagna un Livello dell'abilità ORECCHIO FINO.

Qualora si abbiano già 2 Livelli di quest'ultima abilità, si diventa immuni a CONOSCENZE DELLA STRADA.

PREDESTINATO

Requisiti: Hiskos

Costo: 2 PX

I tatuaggi dell'Hiskos sono fonte di grande orgoglio, alcuni fortunati riescono a tradurre parte di quei simboli acquistando potere.

Il personaggio ottiene 5 Cartellini MANA al suo massimale.

LAMA ALLINEATA

Requisiti: Hiskos

Costo: 3 PX

L'Hiskos è riuscito a tradurre parzialmente uno dei suoi tatuaggi, comprendendo il suo potenziale latente che gli conferisce la capacità di rendere le sue lame più affilate del normale.

Spendendo 1 MANA il personaggio può aggiungere la chiamata DIRETTO con l'arma principale ad uno dei suoi colpi. Questa Abilità è utilizzabile una volta per combattimento.

PELLE MARCHIATA

Requisiti: Hiskos

Costo: 3 PX

Abilità Scenografica

Quando il personaggio acquista questa abilità, sceglie una (ed una sola) delle possibili interpretazioni per i suoi marchi:

Sapienza: Qualora il personaggio in gioco sia di fronte ad una scoperta, oggetto, informazione, di cui non sa nulla (anche con l'utilizzo di abilità), egli può spendere 1 MANA e contattare uno Staff Plot per ricevere delle informazioni a riguardo. Questa abilità non è utilizzabile in combattimento!

Coraggio: Le chiamate: TERRORE, BLOCCO E STOP, spendendo 1 MANA, vedono la loro durata ridotta di una categoria (minimo Breve).

Vigore: Immunità alla prima chiamata CRUSH del Live.

MENTE APERTA

Requisiti: Hiskos, acquistabile solo alla creazione

Costo: 3 PX

L'Hiskos nel corso del suo pellegrinaggio fra le varie razze del Villaggio ha accolto nozioni di ogni tipo, che lo hanno portato a comprendere ed a mettere in atto compiti vari.

Il personaggio sceglie una fra le 4 abilità secondarie sotto riportate e l'acquista direttamente senza spendere PI: CREARE IL LEGAME; DISCERNERE I VENTI; LEADERSHIP: SEGUACE; BENI DI PRIMA NECESSITÀ.

CONOSCENZE AMPIE

Requisiti: Umano

Costo: 2 PX

Essendo la Razza Umana la più sviluppata demograficamente, i membri di taluna riescono a comunicare in ogni ambito del Villaggio più efficientemente.

Il personaggio guadagna 1 SLOT INFRA aggiuntivo per le proprie abilità intersessione.

CROGIOLO DI CONOSCENZA

Requisiti: Umano, acquistabile solo alla creazione, STAFF OK!

Costo: 4 PX

Gli Umani sono in maggioranza rispetto alle altre razze e questo gli concede un accesso facilitato ad alcune conoscenze.

Il personaggio può iniziare il Live già in possesso di un'abilità di Casta. Questa sarà scelta dallo Staff Plot, a seconda del Background del personaggio.

PADRE SEVERO MA GIUSTO

Requisiti: Umano, acquistabile solo alla creazione

Costo: 3 PX

Sin da piccolo tuo padre ti instrada sul cammino emerso dal Rito di Iniziazione e questo si riflette sulla tua crescita.

Il personaggio possiede un Punto Istruzione (PI) alla creazione del personaggio.

SANITÀ MENTALE

Requisiti: Umano o Invicto

Costo: 4 PX

SLOT INFRA: 0

Abilità Intersessione



Alcuni umani, che siano del Villaggio o del Santo Regno, sono temprati dal terrore che li circonda, diventandone quindi particolarmente resistenti.

Il personaggio non subisce il primo Punto Corruzione una volta a Live.

N.B. Per quanto questa abilità non vada attivata, il giocatore è comunque invitato di volta in volta a comunicarne l'utilizzo durante l'aggiornamento schede.

PSICHE DEL FEDELE

Requisiti: Invicto

Costo: 3 PX

Gli Invicti grazie ai tanti anni passati a pregare ed a rinnegare ciò che non è concesso dall'Entità Suprema riescono a resistere alle influenze altrui.

Il personaggio è in grado di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata mentale subita durante l'evento.

CIVILTÀ SVILUPPATA

Requisiti: Invicto

Costo: 2 PX

Il personaggio ottiene un Livello aggiuntivo di REDDITO, se il personaggio non possiede tale abilità acquista così il primo Livello. Questa abilità permette di raggiungere REDDITO 4 qualora si possiedano i Livelli precedenti.

FRATELLI NELLA FEDE

Requisiti: Invicto

Costo: 3 PX

Abilità Scenografica

Il personaggio è in grado di partecipare alle Lodi degli Zeloti, aumentando così il numero di officianti; non riceve alcun bonus da essa, ma riceverà invece un NO EFFECT al prossimo colpo e chiamata. La partecipazione alla lode può essere di ogni tipo artistico (canti, balli, strumenti, poesia...) purché sia utile ai fini della Lode.

RESISTENZA SELVAGGIA

Requisiti: Furia Bianca o Furia Nera

Costo: 3 PX

Il personaggio **può dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata INCAPACITATO del live.**

RETAGGIO DI GUERRA

Requisiti: Furia Bianca

Costo: 4 PX



Il personaggio sarà in grado di sbloccare ed acquistare le seguenti abilità come fossero abilità "Secondarie" di Casta: POTENZIAMENTO FISICO, COMBATTIMENTO SCORRETTO, AGILITÀ SPETTACOLARE, FORZA DEL COLOSSO

N.B. Le abilità vanno comunque imparate in gioco ed acquistate tra un Live e l'altro ma non potranno essere usate come prerequisito per l'acquisto di altre abilità.

ESPERTO DI SOPRAVVIVENZA

Requisiti: Furia Bianca

Costo: 2 PX

SLOT INFRA: 1

Abilità Intersessione

Il personaggio fra un Live e l'altro sarà in grado di effettuare piccole spedizioni di approvvigionamento nei dintorni dell'insediamento. Durante l'aggiornamento schede il Giocatore tirerà un dado a sei facce a rappresentare il frutto delle ricerche e otterrà risorse secondo il seguente schema:

1-2-3: Nulla 4: 1 Reagente 5: 2 Reagenti 6: 3 Reagenti

Imprevisti: Nel caso il giocatore ottenga 1 con il lancio di dado, non solo non troverà nulla ma avrà degli imprevisti negativi a discrezione dello Staff.

TENACIA INDOMITA

Requisiti: Furia Bianca

Costo: 3 PX

Abilità Interpretativa

Il personaggio, una volta a Live, dopo aver subito una chiamata FISICA o la chiamata ZERO, potrà ripetere al prossimo colpo, la chiamata appena subita. Questa abilità può essere usata solo se dopo aver ricevuto il colpo (e la relativa chiamata) il personaggio non si trovi in Tempo di Grazia.

N.B. Per la parte interpretativa è gradito il gesto simbolico di Ammirazione tipico delle Furie mentre si esegue quest'abilità (consultare ambientazione Furie).

RETAGGIO MISTICO

Requisiti: FuriaNera

Costo: 4 PX

Il personaggio sarà in grado di sbloccare ed acquistare le seguenti abilità come fossero abilità "Primarie" di Casta: MAESTRO RITUALISTA, FORZA D'ANIMO, VOCE DEGLI ANTENATI, TOCCO DELLA RUOTA.

N.B. Le abilità vanno comunque imparate in gioco ed acquistate tra un Live e l'altro.



VOCE DEGLI EROI

Requisiti: Furia Nera

Costo: 3 PX

Abilità Scenografica

Abilità Interpretativa

Il personaggio sarà in grado di contattare brevemente un Eroe del passato per avere indicazioni sugli accadimenti giornalieri; le risposte degli Eroi sono criptiche e richiedono interpretazione. Il personaggio per contattare l'Eroe dovrà prima officiare un Rito (in presenza di un membro Staff Plot) durante il quale invocherà il suo nome. Il Rito può essere di ogni tipo purchè coerente con l'invocazione effettuata.

RISPETTO PER GLI EROI

Requisiti: Furia Nera

Costo: 4 PX

Il personaggio all'acquisto dell'abilità sceglie una Possessione o una Manifestazione del Ciclo Uomo. Il PG sarà in grado di usare quella Possessione o Manifestazione una volta a Live spendendo il relativo costo di MANA e pregando un Eroe per 30 secondi. Nel caso si acquisti l'abilità e si appartenga alla casta Sciamani il PG sarà in grado di creare una possessione o una manifestazione personalizzata del ciclo uomo anziché l'effetto precedente.

N.B. la possessione o la manifestazione personalizzata andrà comunque acquistata con i PI e dovrà essere comunicata allo Staff Plot 2 settimane prima dell'evento.

- **MANA**

Costo: 2PX/Livello (massimo 10 Livelli)

Ogni Livello dell'abilità concede 3 Cartellini Mana a Live.

- **ACCADEMICHE**

LEGGERE E SCRIVERE

Costo: 2 PX

Il personaggio ha appreso dagli eruditi del Villaggio le tecniche di scrittura e di lettura, benché non sia più una pratica molto diffusa.

Permette al personaggio di leggere e scrivere.

ERUDIZIONE

Costo: 2 PX/Livello (max. 3 livelli)

Requisiti: Leggere e Scrivere



SLOT INFRA: 1 SLOT/domanda

Abilità Intersessione

Il personaggio ha ascoltato per ore ed ore gli insegnamenti degli eruditi del Villaggio, tanto da saperne quanto gli Anziani.

Livello 1: Il personaggio potrà ottenere delle risposte a domande di cultura generale (IC, ovviamente) fatte allo Staff Plot almeno 2 settimane prima del Live. Può porre una domanda. La complessità degli argomenti su cui è possibile fare domande è base.

Livello 2: È possibile porre una domanda addizionale (tot. 2 domande); la complessità degli argomenti su cui è possibile fare domande è intermedia.

Livello 3: È possibile porre una domanda addizionale (tot. 3 domande); la complessità degli argomenti su cui è possibile fare domande è avanzata.

SPECIALIZZAZIONE TEMATICA

Requisiti: Erudizione 1

Costo: 2 PX/Livello

Abilità Intersessione

Il personaggio è un esperto in uno specifico campo del sapere: astronomia, antenati, Stregoneria, medicina, storia, leggende, piaga, ecc.

Ogni domanda sull'argomento scelto effettuata con l'abilità "Erudizione" avrà una risposta più precisa e completa. Inoltre, il personaggio riceve 1 domanda extra ed uno SLOT INFRA extra per l'abilità "Erudizione" (sempre che tale domanda extra sia inerente all'argomento in cui si è specializzati).

LUMINARE

Requisiti: Specializzazione tematica 1, STAFF OK!

Costo: 3 PX

Abilità Interpretativa

Il personaggio è un vero pozzo di conoscenza, tanto da non rendergli necessario un consulto con gli eruditi prima di essere certo di ciò che dice. Questa Abilità permette di utilizzare le domande acquisite tramite Erudizione e Specializzazione Tematica non solo tra un Live e l'altro ma anche durante il Live stesso. Il personaggio dovrà contattare un membro dello Staff Plot e porgli le domande di cui vuole avere risposta. Dopodiché, dovrà simulare una ricerca approfondita nei tomi e nei libri disponibili (almeno 5 minuti per domanda). Questa abilità è utilizzabile massimo una volta per ogni Livello di "Erudizione" posseduta al costo degli SLOT INFRA pari al loro normale utilizzo durante le intersessioni.

N.B. Per utilizzare questa abilità serve la presenza di un Membro Staff.

● GUARIGIONE

PRIMO SOCCORSO

Costo: 2PX

Abilità Interpretativa

Il personaggio ha rudimenti medici ed è in grado di mantenere le persone in vita anche quando queste stanno rischiando la morte.

Il personaggio mantenendo il contatto di entrambe le mani con un bersaglio in Tempo di Grazia è in grado di bloccarne lo scorrere dello stesso.

BENDA MEDICANTE

Costo: 3 PX

Abilità Scenografica

Abilità Interpretativa

Il personaggio, dotato di bende, può fornire un primo soccorso, fermando le emorragie delle ferite più profonde.

Quando il personaggio applica una benda può bloccare il Tempo di Grazia al bersaglio dopo aver interpretato la scena per almeno 30 secondi con strumenti scenografici adatti. Il tempo di grazia così fermato non prosegue fintanto che il personaggio in coma non viene colpito.

TAUMATURGO

Requisiti: Benda Medicante

Costo: 4 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il personaggio è esperto nell'arte della taumaturgia, che fornisce una notevole conoscenza dell'anatomia umana e di come suturare ogni ferita e trattare ogni veleno assunto.

interpretando la scena con i dovuti strumenti medici (es: ago e filo) è possibile, dopo un minuto di trattamento su un personaggio ferito o in coma:

- Curare 1 PF al bersaglio trattato.
- Curare un Veleno Comune dopo 1 minuto di interpretazione solo se lo conosce tramite l'abilità CONOSCERE VELENO COMUNI.
- Ogni minuto aggiuntivo di trattamento curerà 1 pf aggiuntivo al bersaglio trattato.

N.B: *Quando il giocatore cura dei PG con questa abilità, dopo aver completato l'azione dovrà richiedere al bersaglio della stessa (il giocatore che sta curando) di strappare un cartellino MANA per ogni PF curato. Qualora il giocatore abbia finito i propri cartellini MANA, contattare un responsabile staff (alla fine della scena/combattimento se ancora in corso).*



INDAGINE MEDICA

Costo: 3 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il personaggio ha conoscenze anatomiche tali da permettergli di dedurre la causa di un decesso.

Esaminando una ferita (che non sia già stata curata) per almeno 5 minuti ed interpretando adeguatamente tale analisi, il personaggio può individuare

- il tipo di danno;
- il tipo di arma utilizzata;
- il tipo di creatura che ha inflitto quel tipo di danno.

Inoltre, se esamina con le stesse modalità un cadavere, può stimare anche il momento del decesso.

In aggiunta, il personaggio potrà effettuare immediatamente fino a 3 domande concernenti le ferite esaminate o la morte del soggetto.

N.B. è necessario contattare un membro dello Staff Plot che faccia da intermediario. Il quale parlerà con il morto per poi rispondere alle domande del personaggio.

● AVVENTURA

NOTARE L'INNOTABILE

Costo: 2 PX

Abilità Interpretativa

Al personaggio in possesso di questa abilità non sfugge davvero nulla.

Spendendo 1 MANA e ispezionando una zona per 1 min.

Il personaggio può notare particolari che possono facilmente passare inosservati agli occhi dei più. Tramite l'utilizzo di questa abilità è possibile individuare trappole, trabocchetti, passaggi segreti.

Un Master a conoscenza della situazione, dichiarerà se si è visto qualcosa.

ISTINTO PREDATORE

Costo: 3 PX

Il personaggio non si fa cogliere mai alla sprovvista.

Il personaggio riesce a percepire la presenza di creature nascoste e invisibili entro 3 metri, ma non conosce nè la posizione, nè il numero, né la natura di tali creature.

ACUTO OSSERVATORE

Requisiti: Istinto predatore

Costo: 4 PX

Neanche i più furtivi possono nascondersi agli occhi del personaggio.



Spendendo 1 MANA, il personaggio è in grado di vedere gli individui Nascosti (3 dita sollevate) percepiti con "Istinto Predatore" per 30 secondi.

NASCONDERSI

Costo: 3 PX

Il personaggio si cela alla vista dei più, sfruttando i nascondigli più disparati.

Se si trova in un luogo in cui è presente una zona prevalentemente ombrosa o comunque celata alla vista, rimanendo immobile e silenzioso in questa zona, il personaggio sarà Nascosto (deve tenere 3 dita sollevate per indicarlo). Questa abilità non ha effetto su coloro che hanno visto il personaggio mentre si nascondeva.

Non è possibile utilizzare questa abilità se si indossa un'armatura pesante, né se si possiede un'arma a 2 mani o un'arma ad asta.

PEDINARE

Requisiti: Nascondersi

Costo: 4PX

Il personaggio è in grado di seguire il suo bersaglio senza farsi scoprire

Quando il personaggio è Nascosto, può muoversi lentamente da un nascondiglio a un altro (zone poco illuminate o ripari di qualche tipo che celano alla vista), distanti tra loro massimo 3m.

Non è possibile utilizzare questa abilità se si indossa un'armatura pesante, né se si possiede un'arma a 2 mani o un'arma ad asta.

● **STRADA**

FURTO

Costo: 2 PX/Livello (max. 5 Livelli)

Le mani del personaggio sono rapide, talmente rapide da svuotare ogni sacchella su cui si posano.

Per ogni Livello di tale abilità, verranno dati 2 adesivi Furto.

1 adesivo Furto può essere usato per rubare oggetti delle dimensioni massime di 30x30x30 cm.

2 adesivi furto possono essere usati per rubare oggetti delle dimensioni massime di 50x50x50 cm.

L'azione di furto va eseguita su oggetti indossati o comunque mostrati da un personaggio che non sta prestando attenzione ad essi.

Una volta applicato (e se la vittima non se n'è accorta), il personaggio deve contattare un Master, descrivere la vittima e l'oggetto ed attendere l'arrivo della refurtiva.

Inoltre, spendendo 1 adesivo Furto, il personaggio è in grado di nascondere ad una perquisizione approfondita un oggetto delle dimensioni massime di

30x30x30 cm. L'oggetto deve essere nascosto sul corpo del personaggio che utilizza questa abilità e vale per la perquisizione da parte di un singolo personaggio. Per proteggersi da un'ulteriore perquisizione, contemporanea o successiva alla prima, va sacrificato un ulteriore adesivo Furto sull'oggetto da nascondere (non è possibile occultare oggetti in situazioni palesemente contrarie; ad es: il personaggio viene svestito del tutto, ecc...).

INSERIRE

Requisito: Furto 1

Costo: 2 PX

Utilizzando 2 cartellini furto, è possibile inserire piccoli oggetti delle dimensioni massime di 10cm³ nelle tasche o nelle borse altrui. Per farlo è necessario seguire lo stesso procedimento dell'utilizzo dell'abilità "Furto".

BARO

Requisiti: Furto 1

Costo: 2 PX

Abilità Scenografica

Abilità Interpretativa

Il personaggio con questa capacità è in grado di giocare sporco ogni qual volta abbia a che fare col mondo del gioco d'azzardo.

Spendendo 1 MANA, il personaggio può utilizzare uno di questi effetti:

- Muovere il dado in modo che il risultato cambi di 1 unità;
- Fare un finto lancio della moneta (decidere a priori quale risultato verrà fuori);
- Pescare tre carte invece che una e scegliere la migliore (quelle scartate vanno a finire in mezzo al mazzo);
- Guardare le prime sei carte del mazzo e disporle nell'ordine che preferisce (sempre in cima al mazzo e deve essere lui a mescolare);
- Muovere una pedina sulla scacchiera (dama, scacchi o altro) di una posizione.

Altri utilizzi dell'abilità sono a discrezione dello Staff.

DITA AGILI

Costo: 2 PX

Per ogni Livello di Furto posseduto, il giocatore guadagna un ulteriore Cartellino Furto.

LOSCHI LEGAMI

Requisito: Furto 3

Costo: 3 PX

Il giocatore può donare un cartellino Furto ad un personaggio per ogni



Livello dell'abilità Furto posseduto, massimo un cartellino per giocatore.

BOTTE DA ORBI

Requisito: Furto 1, STAFF OK!

SLOT INFRA: 2

Costo: 3 PX/Livello max.2

Abilità Intersessione

Il personaggio ha amici pericolosi con cui c'è poco da scherzare. Il personaggio, avvisando almeno due settimane prima del Live lo staff Plot, può bersagliare un giocatore. Esso inizierà il Live con un pf in meno dal suo massimale per Livello dell'abilità (minimo un PF rimanente) e il tempo di grazia dimezzato. Se il bersaglio possiede soltanto un PF, non prende alcun danno, ma partirà al Live successivo con MANA dimezzato (oltre al tempo di grazia dimezzato).

Per attivare questa abilità, il personaggio spende 2 cartellini furto e un mezzano per Livello utilizzato.

ULTIMO SALUTO

Requisito: Furto 2, STAFF OK!

Costo: 4 PX

Abilità scenografica

Con questa abilità il personaggio può applicare un cartellino furto al torace del bersaglio, così facendo, il bersaglio subisce "DIRETTO" (dopo un breve periodo di tempo e non potenziabile in alcun modo).

Una volta applicato (e se la vittima non se n'è accorta), il personaggio deve contattare uno staff Plot o Regolamento e descrivere la vittima; sarà poi il membro staff a dichiarare l'effetto del cartellino furto al bersaglio (e non il possessore di questa abilità).

Questa abilità non può essere usata in combattimento.

Non può essere utilizzato più di un cartellino furto alla volta con questa abilità.

N.B: *il personaggio deve avere con sé una piccola lama o oggetto appuntito (massimo 10 cm) che motiva l'utilizzo di questa abilità.*

PENSAVI DI FREGARMI?

Costo: 4 PX

Con questa abilità il personaggio è in grado di scoprire chiunque stia celando la propria identità.

Spendendo 1 MANA e dopo almeno 5 minuti passati a parlare con il bersaglio, si riesce a capire se qualcuno che si trova davanti a lui stia utilizzando un travestimento. (anche se non sa chi vi sia sotto il travestimento).

SCASSINARE

Costo: 3 PX

Abilità interpretativa

Abilità Scenografica

Nessuna serratura fermerà il personaggio con questa abilità, dotato dei suoi grimaldelli.

Il personaggio, spendendo 1 MANA e con 1 minuto di lavoro con gli appositi strumenti, può scassinare una serratura non magica. Può anche decidere di chiudere una serratura già aperta, allo stesso costo e con le stesse modalità.

CAMUFFARSI

Costo: 3 PX/Livello (max. 2 Livelli)

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il personaggio, con i giusti accorgimenti, può assumere l'aspetto che preferisce.

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

Livello 2: Il personaggio è talmente esperto dei costumi delle altre etnie che può camuffarsi da esseri di altre razze giocabili.

N.B. *Per poter usare questa abilità è necessario modificare il proprio costume in maniera sufficiente a poter sostenere una seconda "identità" e spendere 2 MANA. Non è possibile utilizzare questa abilità più di 1 volta all'ora. Ai Master spetta l'ultima parola sulla validità di ogni travestimento. È necessario quindi contattarli per avere l'ok.*

COSTRUIRE TRAPPOLE

Requisiti: Artigiano

Costo: 2 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il personaggio è esperto nel cacciare, utilizzando trappole di varia foggia.

Il Personaggio, dopo 1 minuto di interpretazione e spendendo 1 MANA e 1 RM è in grado di costruire e piazzare trappole, in modo che siano letali e ben nascoste. Al momento della creazione viene scelto uno di questi due effetti da applicare sulla trappola:

- "Blocco"
- "Diretto"
- l'effetto di una qualsiasi sostanza a iniezione o inalazione, comune o rara. (la sostanza deve essere in possesso del personaggio e deve essere utilizzata nella trappola).

Per costruire una trappola, è necessario semplicemente unire i capi di una

cima lunga 250 centimetri. La trappola può essere disposta o come linea, o come cerchio. Chiunque passi sopra la trappola riceve la chiamata, una volta scattata dovrà essere rimpiazzata perché abbia nuovamente effetto.

N.B. I personaggi presenti e che osservano la costruzione di una trappola, saranno perfettamente in grado di sapere dove si trova e quindi di individuarla.

DISINNESCARE

Requisiti: Artigiano, Notare l'innotabile

Costo: 2 PX

Abilità Scenografica

Abilità Interpretativa

Il personaggio è in grado di rendere inoffensiva qualsiasi trappola individuata.

Il personaggio, lavorando 1 minuto su di una trappola e spendendo 1 MANA, sarà in grado di renderla totalmente inoffensiva.

TRAPPOLE SUPERIORI

Requisiti: Costruire trappole, STAFF OK!

Costo: 4 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Abilità intersessione

Il personaggio è un esperto cacciatore, tanto da aver creato una trappola fuori dal comune.

Il personaggio crea trappole al di fuori del comune.

I dettagli della Trappola che si intende realizzare vanno inviati ad un membro dello Staff Regolamento almeno dieci giorni prima del Live successivo.

● INVESTIGAZIONE

CONOSCENZA DELLA STRADA

Costo: 2 PX/Livello (max. 3 Livelli)

SLOT INFRA: 1 SLOT/domanda

Abilità intersessione

Il personaggio conosce tutti al Villaggio per un motivo o per un altro: se è successo qualcosa, di certo lo verrà a sapere.

Livello 1: il personaggio può trovare risposta a domande semplici. (come ad esempio "Chi ha fatto tutto quel casino allo spaccio ieri sera?", oppure "Per cosa è noto il Magister?"). Può essere posta 1 domanda.

Livello 2: È possibile porre una domanda addizionale (tot. 2 domande); le informazioni possono essere più intime (da “Che vizi ha quella guardia?”, sino a “Quella persona ha le mani in pasta in qualcosa di losco?”).

Livello 3: È possibile porre una domanda addizionale (tot. 3 domande); il Personaggio può ottenere risposte a quesiti oscuri e pericolosi (da “quella persona è veramente chi dice di essere? Cosa nasconde?”, a “Chi è il mandante dell’attacco della settimana scorsa? Quali erano i suoi intenti?”).

N.B. Utilizzando questa abilità c’è la possibilità che i bersagli delle “attenzioni” del Personaggio possano accorgersi che qualcuno si sta interessando a loro. Lo Staff di riserva di rendere disponibili o meno alcune informazioni.

PADRONE DELLA STRADA

Requisiti: Conoscenza della Strada 2, STAFF OK!

Costo: 2 PX/Livello (max 3 Livelli)

SLOT INFRA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

Il personaggio conosce le persone meno raccomandabili del Villaggio, disposte a fare di tutto per qualche pietra preziosa.

il personaggio che riesce a mettersi in contatto con le giuste persone potrà chiedere loro dei servizi particolari in cambio di denaro. Queste persone potrebbero essere in grado di pedinare, raccogliere informazioni, proteggere qualcuno (anche il personaggio stesso) in cambio della giusta ricompensa in pietre preziose. Ogni livello acquisito garantisce il contatto con un nuovo collaboratore (salvo casi eccezionali, i contatti non cambiano ma si aggiungono all’aumentare del livello), che potrà essere specializzato in uno dei campi riportati sopra (o anche in altre mansioni richiedibili), con il proprio carattere ed il proprio approccio ai servizi che offre. Il costo di tali servizi varia da persona a persona e non tutti potrebbero essere ben disposti a richieste rischiose.

N.B. lo Staff Plot si riserva di rendere disponibile le persone ed i loro tariffari all’acquisto dell’abilità. Inoltre, per ottenere l’approvazione dello staff al suo acquisto, il giocatore dovrà mettersi in contatto con coloro che vuole ingaggiare.

INTERROGARE

Costo: 3 PX/Livello (max. 3 Livelli)

Abilità interpretativa

Abilità Scenografica

Il personaggio conosce le tecniche più infide per ottenere da chi sta interrogando ciò che gli sta nascondendo.



Il personaggio deve descrivere e recitare per almeno 5 minuti senza interruzioni, un interrogatorio ai danni di un altro personaggio.

Esso può essere sia fisico che psicologico.

Una volta trascorso il tempo necessario, il bersaglio dovrà rispondere in modo sincero a una domanda per ogni Livello di abilità posseduto (è possibile aggiungere altre domande con l'utilizzo di altre abilità).

N.B. È vietato il contatto fisico di qualsiasi tipo durante l'utilizzo di questa abilità!

RESISTERE ALL' INTERROGATORIO

Costo: 2 PX/Livello (max. 3 Livelli)

Il personaggio sopporta le torture fisiche e le pressioni mentali, riuscendo a tenere segreto ciò che non vuole rivelare.

Ogni Livello di questa abilità riduce di 1 le domande alle quali il bersaglio è costretto a rispondere con sincerità poste tramite l'abilità INTERROGARE.

ORECCHIO FINO

Costo: 3 PX/Livello (max. 3 Livelli)

SLOT INFRA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

Il personaggio sa quando qualcuno si interessa di lui...

Livello 1: il personaggio riduce di 1 Livello l'accuratezza delle domande fatte su di lui con l'abilità "Conoscenza delle strada" e rende immuni dall'abilità "Contatti".

Livello 2: il personaggio riduce di 2 Livelli l'accuratezza delle domande fatte su di lui con l'abilità "Conoscenza delle strada".

Livello 3: il personaggio viene a conoscenza di chi ha fatto domande su di lui e di quali domande si trattava.

● **COMMERCIO**

REDDITO

Requisito: STAFF OK! per ogni Livello

Costo: 2 PX/Livello (max. 3 Livelli)

SLOT INFRA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

Il personaggio durante il mese svolge un'attività remunerativa.

Ad ogni Live, il personaggio ottiene 5 Piccoli per Livello di abilità posseduto. (la quantità di denaro acquisita il giorno del Live potrebbe variare in base a decisioni prese per motivi di trama dallo Staff).

MAGAZZINO

Requisiti: Reddito 1

Costo: 3 PX/Livello

Abilità Intersessione

Il personaggio è un ottimo acquirente allo Spaccio e i Cercatori sono soliti concedergli uno sconto.

Tra un Live e l'altro il personaggio può acquistare fino a 1 RM per Livello, pagandole 5 Piccoli ognuna.

BUONI AFFARI

Requisiti: Reddito 2

Costo: 2 PX

Abilità Intersessione

Il personaggio è talmente abile nel suo lavoro da poter pretendere un pagamento più alto della norma.

Il personaggio ottiene 5 Piccoli bonus per ogni Livello posseduto dell'abilità REDDITO.

ROTTA COMMERCIALE

Requisiti: Reddito 2, STAFF OK per i Livelli 2 e 3

Costo: 3 PX/Livello (max. 3 Livelli)

SLOT INFRA: 1 SLOT

Abilità Intersessione

il personaggio sarà in grado fra un Live e l'altro di commerciare beni e servizi fra le rotte commerciali da esso conosciute. Durante l'aggiornamento schede, al personaggio verrà (a seconda della rotta scelta) consegnata una lista di beni o servizi che potrà acquistare a prezzo non contrattabile, le liste possono variare da un Live all'altro a discrezione dello staff plot e della rotta selezionata. Le rotte ad oggi conosciute sono:

-Villaggio-Insediamento (acquistabile al primo Livello)

-Villaggio-Dieci Città (STAFF OK)

-Villaggio-Oouis Orlog (STAFF OK)

N.B. Il personaggio per poter acquistare il secondo ed il terzo Livello dell'abilità deve creare contatti in gioco con cui poter commerciare. Inoltre le rotte diverse da Villaggio-Insediamento non saranno disponibili tutti i mesi, dati i tempi in gioco di percorrenza fra le varie civiltà.

MERCATO NERO

Requisiti: Rotta Commerciale 2, STAFF OK!

Costo: 4 PX

Abilità Intersessione

Il personaggio tramite questa abilità sarà in grado di reperire merci



normalmente nascoste ai normali frequentatori di mercati.

L'abilità amplia la lista di beni e servizi fra un Live e l'altro, inserendo beni e servizi più costosi e/o rischiosi per i compratori finali. Le merci di MERCATO NERO cambiano a seconda della rotta e del periodo in cui viene usata l'abilità.

N.B. Il personaggio per poter acquistare quest'abilità deve avere contatti stabili in gioco con la malavita del Villaggio o delle altre Civiltà.

ROTTE REDDITIZIE

Requisiti: Rotta Commerciale 2

Costo: 2 PX

Abilità Intersessione

Il personaggio guadagnerà 5 Piccoli extra per ogni ROTTA COMMERCIALE posseduta

● **ARTIGIANATO**

ARTIGIANO

Costo: 2 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il Personaggio sa mettere mano praticamente ovunque per riparare ciò che non va.

Può aggiustare un oggetto rotto con la chiamata "Break" spendendo 1 MANA e 1 RM e lavorando per almeno 1 minuto con gli strumenti necessari come martelli, pinze e magari un'incudine.

FABBRO ESPERTO

Requisiti: Artigiano

Costo: 4 PX/Livello Max 2

Abilità Interpretativa

Il personaggio è un esperto fabbro e abile costruttore.

Livello 1: di questa abilità il personaggio spende 1RM in meno (minimo 1) quando applica migliorie o utilizza abilità del ramo "artigianato".

Livello 2: il personaggio impiega la metà del tempo quando applica migliorie o utilizza abilità del ramo ARTIGIANATO.

POTENZIARE ARMATURE

Requisiti: Artigiano

Costo: 4 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica



Spendendo 3 mana il personaggio può rinforzare un'armatura per tutto il Live. Le armature possono essere potenziate per un valore pari a:

- Armature Leggere 1 PA
- Armature Medie 2 PA
- Armature Pesanti 3 PA

Il costo in materiali per il Personaggio è di 1 RM per punto di potenziamento. Questa abilità richiede una lavorazione (interpretazione) di 5 minuti, indipendentemente dal numero di potenziamenti.

ARTE DEL METALLO

Requisiti: Artigiano, Fabbro Esperto

Costo: 3 PX

Abilità interpretativa

Abilità scenografica

Il Personaggio può, lavorando 10 min. e con una spesa di 5 MANA e 25 RM, creare un OGGETTO PERFETTO, in grado quindi di dichiarare NO EFFECT alla chiamata BREAK.

● DIFESA

ARMATURE LEGGERE

Costo: 2 PX

Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armature considerate leggere. Permette l'utilizzo di armature leggere.

SCUDI PICCOLI

Costo: 2 PX

Il personaggio è addestrato nell'utilizzo degli scudi considerati piccoli. Permette l'utilizzo degli Scudi Piccoli.

POSSANZA

Costo: 3 PX

Il personaggio è di costituzione particolarmente robusta. Il personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo.

MORTE LENTA

Costo: 3 PX

Il personaggio è duro a morire, riuscendo a sopravvivere in fin di vita per un lungo periodo.

Il tempo di grazia del personaggio passa da 2 a 10 minuti. Tale abilità non può nulla contro il colpo di grazia.

ULTIME PAROLE



Costo: 2 PX

Il Personaggio rimane in stato di semincoscienza anche quando a 0,PF, riuscendo a sussurrare poche parole e fare piccoli e lenti gesti, come indicare con le mani.

CORAZZA MASSICCIA

Requisito: Una delle seguenti "ARMATURE LEGGERE/ARMATURE MEDIE/ARMATURE PESANTI.

Costo: 2 PX

Se il personaggio indossa un elmo ed il suo corpo è coperto per almeno il 80% dall'armatura, ottiene 1PA aggiuntivo.

● OFFESA

ARMI A UNA MANO

Costo: 2 PX

Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armi considerate a una mano. Permette di utilizzare tutte le armi classificate come "Armi corte" e "Armi a 1 mano".

ARMI ALTERNATIVE

Costo: 2 PX

Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armi considerate "pittoresche". Permette di utilizzare tutte le armi classificate come "Bastone" e "Lancia corta".

ARMI A DUE MANI

Costo: 2 PX

Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armi considerate a due mani. Permette di utilizzare tutte le armi classificate come "Armi a due mani" e "Armi ad asta".

ARMI A DISTANZA

Costo: 3 PX

Il personaggio è addestrato all'utilizzo delle armi a distanza.

Il personaggio è in grado di usare le seguenti tipologie di armi a distanza:

- Armi da tiro (archi e balestre)
- Armi da lancio (giavellotti, coltelli, ecc...)

AMBIDESTRIA

Costo: 3 PX

Il personaggio è ambidestro, riuscendo a maneggiare le armi con la stessa perizia con entrambe le mani.

Permette di combattere con un'arma per mano. Sono ammesse le



combinazioni:

- Arma ad una mano e arma corta
- Arma corta e arma corta
- Arma a una mano e arma a una mano

ANCHE I MULINI CADONO

Costo: 3 PX

Abilità interpretativa

Il personaggio è talmente possente che nessuna porta lo ferma.

Il personaggio, spendendo 1 MANA, può abbattere una qualsiasi porta che abbia 2 o meno Punti Struttura, simulando un colpo degno di un eroe!

N.B. Si ricorda che, per quanto degno di un eroe, il colpo va simulato e non vibrato con forza!

ATTACCO FULMINEO

Costo: 4 PX

Il personaggio è abituato a combattere contro avversari equipaggiati più pesantemente di lui.

Contro avversari armati di scudo, spendendo 1 MANA, il personaggio può aggiungere la chiamata DIRETTO ad un colpo, una volta per combattimento.

SCHERMAGLIATORE

Requisiti: Ambidestria

Costo: 2 PX

Il personaggio dichiara NO EFFECT alle chiamate DISARMO che colpiscono l'arma secondaria.

PARATA STABILE

Requisiti: Armi a due mani

Costo: 3 PX

Il personaggio, spendendo 1 MANA, può dichiarare NO EFFECT alla prossima chiamata STRIKEDOWN subita in corpo a corpo che colpisce l'arma a due mani o ad asta

RENDERE INOFFENSIVO

Costo: 2 PX

Il personaggio è abile nel disarmare l'avversario con tecniche di sottomissione.

Appoggiando una mano sulla spalla di un nemico di schiena, è possibile dichiarare la chiamata DISARMO.

N.B. Questa abilità non può essere utilizzata in Combattimento.



