



TOMO V

ALBERI DEI TALENTI

La documentazione relativa alla campagna “Rhymil” potrebbe subire qualche variazione in corso d’opera.
Ulteriori informazioni verranno fornite ai giocatori che appartengono ad una specifica razza, città o accademia
Data revisione: 24/08/2026

INDICE

PREFAZIONE	3
LISTATI TALENTI E RANGHI	4
<i>Specifiche sui Listati delle Realtà Politiche</i>	4
Listato degli ERUDITI	4
Listato degli ARTIGIANI	4
Listato dei CAVALIERI	4
Listato dei LADRI	5
Listato dei CHIERICI	5
Listato dei PALADINI	5
Listato dei MAGHI	6
Listato degli SCIAMANI	6
Listato dei BARBARI	6
1. APPRENDERE UN TALENTO	7
1.1 Descrizione di un Talento	7
1.2 Postilla sulle Invocazioni e Incantesimi	7
2. TALENTI ACQUISTABILI ALLA CREAZIONE DEL PG	8
2.1 Abilità Speciale Acquistabile 1 volta	8
3. TALENTI GENERICI	9
3.1 BASE	9
3.2 INTERMEDI	11
3.3 AVANZATI	13
3.4 FINALI	14
4. TALENTI ERUDITI	15
4.1 BASE ERUDITI	15
4.2 MEDI ERUDITI	17
4.3 AVANZATI ERUDITI	19
4.4 FINALI ERUDITI	21
5. TALENTI ARTIGIANI	24
5.1 BASE ARTIGIANI	24
5.2 MEDI ARTIGIANI	25
5.3 AVANZATI ARTIGIANI	27
5.4 FINALI ARTIGIANI	29
6. TALENTI ATTACCO	30
6.1 BASE ATTACCO	30
6.2 MEDI ATTACCO	32
6.3 AVANZATI ATTACCO	34
6.4 FINALI ATTACCO	37
7. TALENTI DI DIFESA	39
7.1 BASE DIFESA	39
7.2 MEDI DIFESA	41

7.3 AVANZATI DIFESA	43
7.4 FINALI DIFESA	45
8. TALENTI DI DESTREZZA	47
8.1 BASE DESTREZZA	47
8.2 MEDI DESTREZZA	49
8.3 AVANZATI DESTREZZA	51
8.4 FINALE DESTREZZA	53
9. TALENTI DI MAGIA	55
9.1 BASE MAGIA	55
9.2 MEDI MAGIA	57
9.3 AVANZATI MAGIA	59
9.4 FINALI MAGIA	62
10. TALENTI DA RITUALISTA	64
10.1 BASE RITUALISTA	64
10.2 MEDI RITUALISTA	64
10.3 AVANZATI RITUALISTA	64
10.4 FINALI RITUALISTA	64
11. TALENTI DA RUNISTA	65
11.1 BASE RUNISTA	65
11.2 MEDI RUNISTA	65
11.3 AVANZATI RUNISTA	65
11.4 FINALI RUNISTA	65
12. TABELLE SCIAMANI	67
12.1 Aspetti dello Sciamano	67
12.2 Spirito Guida	69

PREFAZIONE

La campagna di Gioco di Ruolo “Rhymil, una Nuova Era” nasce come evoluzione di una precedente campagna di Dungeons & Dragons. Per questo motivo, alcune regole e aspetti dell’ambientazione potrebbero richiamare concetti propri di quel sistema, pur con adattamenti e semplificazioni.

In fase di creazione del personaggio, il primo passo fondamentale è capire a quale realtà politica esso appartenga. Questa scelta è determinante perché può influenzare in maniera vincolante il percorso del personaggio verso una classe specifica o preferenziale e in alcuni casi addirittura esclusiva: ad esempio lo Sciamano e il Barbaro sono prerogativa dei Popoli delle Terre Fredde, Calde e Sabbiose.

Una volta definita l'appartenenza politica, si passa alla selezione dei talenti generici. Questi comprendono sia quelli iniziali di creazione sia quelli di livello Base (che poi evolveranno nei successivi stadi Intermedio, Avanzato e Finale, come accade per tutti gli altri Talenti).

I talenti generici sono fruibili da chiunque e non vincolati a classi o ordini, costituendo così una risorsa comune e trasversale.

A completare la struttura del personaggio esistono le professioni, che hanno la funzione di arricchire la profondità narrativa e meccanica del gioco.

Nel dettaglio, le professioni principali sono:

- Eruditi: un ordine a sé stante, assimilabile a una gilda o corporazione, senza ruolo politico diretto.
- Artigiani: figure che sviluppano capacità tecniche e creative.
- Ritualisti: praticanti di discipline mistiche e rituali.

Queste a loro volta comprendono diversi rami e specializzazioni:

- Cerusici: medici e studiosi della cura e delle patologie.
- Alchimisti: maestri della Grande Opera, capaci di creare pozioni e composti.
- Runisti: esperti nell’uso delle rune come fonte di potere e conoscenza.
- Artigiani (in senso stretto): fabbri e creatori di armi, armature e manufatti.
- Artefici: inventori e tecnici che perfezionano oggetti ed equipaggiamenti.

Accanto a queste vi è infine la possibilità di intraprendere una vera e propria carriera da Mercante, una professione che si struttura attorno ai Talenti generici e di creazione e che, proprio perché non vincolata a ordini o classi, risulta accessibile a tutti.

In questo modo, ogni personaggio nasce da un intreccio di scelte politiche, Classi, Talenti e Professioni, che gli conferiscono unicità e profondità, andando oltre i rigidi schemi tradizionali del gioco di ruolo classico.

LISTATI TALENTI E RANGHI

Specifiche sui Listati delle Realtà Politiche

Durante la creazione del proprio Personaggio sarà necessario scegliere una Realtà Politica di origine o, più in generale, di appartenenza.

L'accesso ad alcuni listati è esclusivo per alcune Realtà piuttosto che per altre.

- *ORDINE DEI CAVALIERI*: Listato dei Cavalieri
- *ORDINE DEI PALADINI*: Listato dei Paladini
- *ORDINE DEI MAGHI*: Listato dei Maghi
- *ORDINE DEI CHIERICI*: Listato dei Chierici
- *NUOVA FRATELLANZA DEI PIRATI*: Listato dei Ladri
- *STATO DEL POPOLO LIBERO*: Listato dei Ladri
- *POPOLO DELLE TERRE CALDE/FREDDE/SABBIOSE*: Listato dei Barbari e Sciamani

Il Listato degli Eruditi e degli Artigiani è accessibile a tutti indipendentemente dalla Realtà Politica di provenienza.

L'accesso ai Talenti superiori del Ramo Ritualista e Runista seguono ad un conseguente apprendimento per azioni In Gioco.

NOTA BENE: l'accesso ad un listato o ad una serie di Talenti può essere ottenuta anche in altri modi In Gioco, l'esclusività alla creazione non prevede il blocco permanente di accesso ai Talenti.

Listato degli ERUDITI

Rango	Talenti
I°	Tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Eruditi"
III°	"Talenti Avanzati", "Avanzati Eruditi"
IV°	"Talenti Finali", "Finali Eruditi"

Listato degli ARTIGIANI

Rango	Talenti
I°	Tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Artigiani"
III°	"Talenti Avanzati", "Avanzati Artigiani"
IV°	"Talenti Finali", "Finali Artigiani"

Listato dei CAVALIERI

Rango	Talenti
-------	---------

I°	Tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Difesa", "Medi Attacco"
III°	"Talenti Intermedi", "Avanzati Difesa", "Avanzati Attacco"
IV°	"Finali Difesa", "Finali Attacco"

Listato dei LADRI

Rango	Talenti
I°	Accesso esclusivo al Talento "Scassinare Serrature Base" e tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Attacco", "Medi Destrezza"
III°	"Talenti Avanzati", "Avanzati Attacco", "Avanzati Destrezza"
IV°	"Talenti Finali", "Finali Attacco", "Finali Destrezza"

Listato dei CHIERICI

Rango	Talenti
I°	Accesso esclusivo al Talento "Trama Magica" e tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Difesa", "Medi Magia"
III°	"Avanzati Magia"
IV°	"Finali Magia"

Listato dei PALADINI

Rango	Talenti
I°	Accesso esclusivo al Talento "Trama Magica" e tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Difesa", "Medi Magia" e Talento "Vigore 2"

III°	"Avanzati Difesa", "Avanzati Magia" e Talento "Vigore 3"
IV°	"Finali Difesa", "Finali Magia" e Talento "Vigore 4"

Listato dei MAGHI

Rango	Talenti
I°	Accesso esclusivo al Talento "Trama Magica" e tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Magia"
III°	"Avanzati Magia"
IV°	"Finali Magia"

Listato degli SCIAMANI

Rango	Talenti
I°	Accesso esclusivo al Talento "Trama Magica" e tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Magia"
III°	"Avanzati Magia"
IV°	"Finali Magia"

Listato dei BARBARI

Rango	Talenti
I°	Tutti i Talenti "Base"
II°	"Talenti Intermedi", "Medi Attacco", Talento "Prestanza Fisica 2" e accesso esclusivo al Talento "Ira"
III°	"Talenti Avanzati", "Avanzati Attacco" e accesso esclusivo al Talento "Ira Superiore" e "Vendetta"
IV°	"Finali Attacco" e accesso esclusivo al Talento "Ira Furibonda" e "Tropo Arrabbiato per Morire"

1. APPRENDERE UN TALENTO

Per apprendere nuovi Talenti bisogna anzitutto avere i requisiti necessari.

Questi sono:

- possedere almeno la quantità di PX richiesta dal talento
- se presenti, aver soddisfatto tutti i prerequisiti

Tra un raduno e quello successivo basterà modificare il proprio profilo Personaggio sul sito, che mostrerà i talenti acquisibili (è possibile acquisire più talenti alla volta, sempre se in possesso dei PX necessari).

1.1 Descrizione di un Talento

Nome: specifica il nome del Talento

Costo: specifica il costo d'acquisto in PX

Prerequisiti: specifica Razza necessaria o Talenti già da possedere per l'apprendimento

Bloccato da: specifica i Talenti da NON possedere per l'apprendimento

Descrizione: descrizione delle capacità donate dal Talento

N.B.: i Talenti con la specifica "Bloccato da" sono sempre dipendenti tra di loro anche se non è specificato il viceversa. Per esempio non potrò mai prendere il Talento "MANA 6" e poi il Talento "METAMAGIA". Questa specifica vale anche per Talenti razziali.

1.2 Postilla sulle Invocazioni e Incantesimi

Le Invocazioni da Chierico o Paladino e gli Incantesimi Mago o Sciamano sono considerati essere veri e propri Talenti, per cui viene richiesta una spesa di PX per l'acquisizione.

Per imparare Invocazioni/Incantesimi è necessario possedere il Mana necessario per il lancio e fare parte dell'Ordine (per quanto riguarda Chierici, Paladini e Maghi) o Clan (per gli Sciamani) che ne specifica il Listato di apprendimento.

Una volta acquistate delle Invocazioni/Incantesimi di un certo Listato e Livello si considera possedere il Talento "Invocazioni/Incantesimi [Tipo] Livello [N]". Dove il Tipo è dato dal nome del Listato e N è il relativo livello.

Per esempio: se il mio Personaggio fa parte dell'Ordine dei Chierici e possiede una qualsiasi Invocazione di Livello Base, sarà considerato possedere il Talento "Invocazioni Clericali Livello Base".

Altro esempio: se il mio Personaggio fa parte dell'Ordine dei Maghi e possiede un qualsiasi Incantesimo di Livello Base, sarà considerato possedere il Talento "Incantesimi Mago Livello Base".

2. TALENTI ACQUISTABILI ALLA CREAZIONE DEL PG

Bargigia

Costo: 0

Prerequisiti: Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio è una femmina.

Pistolino

Costo: 0

Prerequisiti: Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio è un maschio.

Trama Magica

Costo: 10

Prerequisiti: Accesso esclusivo per Chierici, Paladini, Maghi o Sciamani e Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio è in grado di apprendere talenti magici.

Salvadanaio

Costo: 35

Prerequisiti: Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio è un gran risparmiatore. All'inizio di ogni raduno riceverà una somma extra di denaro.

Fornitore Privato

Costo: 25

Prerequisiti: Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio è un gran lavoratore. All'inizio di ogni raduno riceverà delle risorse a caso a rappresentare il suo raccolto.

Tasche Larghe

Costo: 60

Prerequisiti: Talento acquistabile solo alla creazione del Personaggio
Il Personaggio in possesso di questa abilità può trasportare 3 "Oggetti Instabili" in più.

2.1 Abilità Speciale Acquistabile 1 volta

Soffio degli Dei

Costo: 0

Prerequisiti: Abilità acquistabile una sola volta

Il Personaggio rinuncia ad un Talento che possiede e riottiene 1/3 dei PX (arrotondati per difetto) specificati nella sua voce "Costo". Questa abilità non è acquistabile se il Talento a cui si vuole rinunciare è prerequisito di un altro Talento posseduto.

NOTA BENE: l'acquisto di questa abilità deve essere notificato tramite mail che abbia come Oggetto "(NOME PG) ACQUISTO SOFFIO DEGLI DEI" specificando il Talento da rimuovere

3. TALENTI GENERICI

3.1 BASE

Istruzione

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di leggere, scrivere e fare semplici calcoli matematici. Chi non ha questa abilità non è in grado di leggere, scrivere, fare operazioni matematiche complesse, comprende unicamente il valore di un pugno di monete e conta fino a 10.

Estrattore

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di raccogliere i Cartellini da Zone che abbiano la specifica del tipo <<Se possiedi il Talento “Estrattore”>>. Questo Talento permette all’estrattore di utilizzare asce, picconi e coltelli per recuperare risorse “particolari” da eventuali fonti quali foreste, miniere. Questo Talento non permette di usare suddette armi in combattimento.

Leggere Pergamene

Prerequisiti: Istruzione

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di sapere cosa è scritto su una Pergamena (magica, divina, ecc...)

Informazioni

Costo: 20

Il Personaggio è un buon frequentatore di taverne e saprà quasi sempre le ultime notizie e pettegolezzi. Prima di ogni live riceverà notizie particolari tramite missiva riguardanti luogo o i frequentatori del raduno.

Contrabbando

Prerequisiti: Informazioni

Costo: 30

Il Personaggio prende parte nel mondo delle attività illecite accedendo a scambi di merci come:

- Pubblicazioni, Manifesti e Stampe a sfondo rivoluzionario;
- Titoli di Studio, Certificati di Nascita, Documenti Sensibili;
- Armi, Esplosivi, Veleni, Combustibili a scopo di incitamento bellico

Il Personaggio è riconosciuto dai vari Contrabbandieri come uno del giro e può essere invitato ad aste In Gioco o accedere a particolari prezzari.

Inoltre, il Personaggio può accedere alla UT “Contrabbando” che concede due tipi di azioni:

- Proporre la vendita di un Oggetto (Cartellino rosso) in proprio possesso: in questo caso verrà comunicato l’acquisto o una e una sola contro proposta di prezzo, starà al Personaggio la scelta di accettare o rifiutare
- Richiedere un Oggetto: se l’Oggetto fosse disponibile verrà comunicato uno e un solo prezzo non contrattabile, starà al Personaggio la scelta di accettare o rifiutare; se l’Oggetto non fosse disponibile se ne potrà richiedere un altro (la richiesta sostitutiva può essere fatta solamente una volta)

All'Evento successivo il giocatore dovrà consegnare allo STAFF, in fase di segreteria, i Cartellini venduti o monete spese.

NOTA BENE: Questo tipo di azione può comportare un rischio "indefinito" (a discrezione dello STAFF) nel caso in cui il giocatore non si presenti all'Evento e non possa quindi consegnare/pagare gli Oggetti venduti/comprati, oppure tardi nel farlo. Questo Talento porta alto rischio In Gioco nel caso in cui si venga scoperti.

Mercante da Strada

Prerequisiti: Istruzione

Costo: 30

All'inizio di ogni raduno il Personaggio riceverà 1 Moneta d'Argento in busta chiusa.

Ottimizzare il Tempo 1

Costo: 10

Oltre alla U.T. già posseduta alla creazione, il Personaggio ottiene una U.T. in più per effettuare le azioni previste tra un raduno e l'altro.

Linguista

Costo: 5

Il Personaggio impara una Lingua a scelta tra le disponibili

NOTA BENE: questo Talento può essere acquistato più di una volta

3.2 INTERMEDI

Vedere Nascosti

Prerequisiti: *bloccato da Vedere Attenuati*

Costo: 60

Il Personaggio può vedere tutti coloro che sono Nascosti ed associare il Potenziamento VISTO! alle Chiamate fatte verso di essi.

Vedere Attenuati

Prerequisiti: *bloccato da Vedere Nascosti*

Costo: 60

Il Personaggio può vedere tutti coloro che sono Attenuati ed associare il Potenziamento VISTO! alle Chiamate fatte verso di essi.

Mercato Nero

Prerequisiti: Contrabbando

Costo: 40

Il Personaggio ha accesso al Mercato Nero incentrato sulla vendita di particolari prodotti il cui scambio sia completamente vietato:

- Armi di qualsiasi tipo
- Oggetti vari di "dubbia origine"
- Alcool: alcolici non prodotti a seguito di permessi e quindi sprovvisti di tassazione applicata sul prodotto e che non essendo di origine "controllata" possono risultare estremamente nocivi.
- Tabacco: commercio illegale del tabacco, slegato dalla tassazione più o meno favorevole.
- Bracconaggio: commercio e del collezionismo che porta a detenere flora e fauna di specie a rischio, vivente e non.
- Dati personali, finanziari o bancari e persino i dati più sensibili di tutte le personalità di Rhymil
- Organi: dal prelievo alla vendita degli stessi per trarne profitto economico
- Prostituzione: operazioni al di fuori dalle regole e offre servizi a prezzi ridotti, senza controllo sanitario e pagamento delle tasse.
- Estorsione: attività criminali finalizzate a controllare determinati settori delle attività economiche e commerciali.
- Sostanze pesantemente alteranti: miscugli di qualsiasi origini che modifichino a lungo termine o permanentemente corpo e mente
- Contraffazione e Falsificazione: prodotti contraffatti (estremamente simile agli originali) o veri ma non autorizzati nella riproduzione di valuta

Inoltre, il Personaggio può accedere alla UT "Mercato Nero" che concede due tipi di azioni:

- Proporre la vendita di qualsiasi cosa in proprio possesso che rientri nelle categoria sopra indicate: è necessario specificare i dettagli della propria azione e in questo caso verrà comunicato l'acquisto o una e una sola contro proposta di prezzo o di altro tipo, starà al Personaggio la scelta di accettare o rifiutare avendo la possibilità di una propria ultima proposta
- Eseguire un'azione che riguardi uno qualsiasi dei temi toccati sopra: è necessario specificare nei minimi dettagli la propria azione

L'esito verrà comunicato immediatamente o potrebbe essere messo in busta Personaggio all'Evento successivo

All'Evento successivo il giocatore dovrà consegnare allo STAFF, in fase di segreteria, eventuali Cartellini venduti o monete spese.

NOTA BENE: Questo tipo di azione può comportare un rischio "indefinito" (a discrezione dello STAFF) nel caso in cui il giocatore non si presenti all'Evento e non possa quindi consegnare/pagare gli Oggetti venduti/comprati, oppure tardi nel farlo.

Questo Talento porta un altissimo rischio In Gioco nel caso in cui si venga scoperti.

Mercante da Piazza

Prerequisiti: Mercante da Strada

Costo: 45

All'inizio di ogni raduno il Personaggio riceverà 2 Monete d'Argento in busta chiusa.

Questo Talento non si somma agli altri Talenti "Mercante" (viene considerato il più alto).

Ottimizzare il Tempo 2

Prerequisiti: Ottimizzare il Tempo 1

Costo: 15

Il Personaggio ottiene una U.T. in più per effettuare le azioni previste tra un raduno e l'altro.

3.3 AVANZATI

Mercante di Bottega

Prerequisiti: Mercante da Piazza

Costo: 55

All'inizio di ogni raduno il Personaggio riceverà 3 Monete d'Argento in busta chiusa.

Questo Talento non si somma agli altri Talenti "Mercante" (viene considerato il più alto).

Ottimizzare il Tempo 3

Prerequisiti: Ottimizzare il Tempo 2

Costo: 20

Il Personaggio ottiene una U.T. in più per effettuare le azioni previste tra un raduno e l'altro.

3.4 FINALI

Mercante Prestigioso

Prerequisiti: Mercante di Bottega

Costo: 70

All'inizio di ogni raduno il Personaggio riceverà 5 Monete d'Argento in busta chiusa.

Questo Talento non si somma agli altri Talenti "Mercante" (viene considerato il più alto).

4. TALENTI ERUDITI

4.1 BASE ERUDITI

Fondamenti della Medicina

Costo: 10

Il Personaggio mentre analizza un corpo può dichiarare “DEIDET! Analizzo il tuo Stato di Salute”. Inoltre, il Personaggio è in grado di utilizzare gli effetti dei Cartellini Oggetto “Attrezzatura Medica”.

Competenza nel Pronto Soccorso

Prerequisiti: Fondamenti della Medicina

Costo: 25

Il Personaggio può dichiarare dopo 3 secondi di tocco continuato la chiamata “STABILIZZATO!”; mantenendo questo contatto per almeno 20 secondi è possibile dichiarare “GUARIGIONE! ESTESO!”

Competenza nella Medicina

Prerequisiti: Fondamenti della Medicina

Costo: 25

Il Personaggio può dichiarare dopo 15 secondi di tocco continuato su un corpo la chiamata “DEIDET! Rivelami tutti i tuoi Cartellini Malattia e il numero attuale dei tuoi Punti Ferita”

Il Personaggio riconosce immediatamente tutte le Malattie Comuni, Non Comuni.

Se il “Cartellino Malattia” richiede Talenti maggiori rispetto a quelli posseduti, il Medico riconosce comunque la presenza della Malattia e i suoi Sintomi, ma non le cause.

Competenza nella Chirurgia

Prerequisiti: Fondamenti della Medicina

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di eseguire Interventi Chirurgici con appropriate Attrezzature Mediche e Protocollo. E’ possibile eseguire in autonomia Interventi Chirurgici Semplici e partecipare a quelli di difficoltà più alta.

Inoltre, il Personaggio può ideare Protocolli per Interventi Semplici.

Fondamenti di Alchimia

Costo: 20

Il Personaggio ottiene un Libro Alchemico (prop da portare e personalizzare a descrizione esclusiva del giocatore), in questo vanno tenuti tutti i Progetto Alchemici conosciuti.

E’ possibile condividere i propri Progetti con altri Alchimisti.

Competenza nella Guarigione

Prerequisiti: Fondamenti di Alchimia

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti di Guarigione”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Guarigione”. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Alchemici della Tipologia “Guarigione”

Competenza nei Tonic

Prerequisiti: Fondamenti di Alchimia

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Tonic”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Tonic”. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Alchemici della Tipologia “Tonic”

Competenza nei Veleni

Prerequisiti: Fondamenti di Alchimia

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Veleni”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Veleno”. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Alchemici della Tipologia “Veleni”

Competenza negli Esplosivi

Prerequisiti: Fondamenti di Alchimia

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Esplosivi”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Esplosivo”. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Alchemici della Tipologia “Esplosivi”

4.2 MEDI ERUDITI

Specializzazione nel Pronto Soccorso

Prerequisiti: Competenza nel Pronto Soccorso

Costo: 25

Come il Talento Competenza nel Pronto Soccorso, ma è possibile dichiarare “GUARIGIONE! ESTESO!” dopo 12 secondi.

Specializzazione nella Medicina

Prerequisiti: Competenza nella Medicina

Costo: 25

Il Personaggio può dichiarare dopo 5 secondi di tocco continuato su un corpo la chiamata “DEIDET! Rivelami tutti i tuoi Cartellini Malattia, il numero attuale dei tuoi Punti Ferita e il tuo numero massimo di Punti Ferita.”

Il Personaggio riconosce immediatamente anche tutte le Malattie Rare e Magiche.

Specializzazione nella Chirurgia

Prerequisiti: Competenza nella Chirurgia

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di eseguire in autonomia Interventi Chirurgici Intermedi.

Inoltre, il Personaggio può ideare Protocolli per Interventi Intermedi.

Specializzazione nella Guarigione

Prerequisiti: Competenza nella Guarigione

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti di Guarigione Specialistica”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornita al Personaggio un Progetto della Tipologia “Guarigione Specialistica”.

Specializzazione nei Tonici

Prerequisiti: Competenza nei Tonici

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Tonici Specialistica”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornita al Personaggio un Progetto della Tipologia “Tonico Specialistica”.

Specializzazione nei Veleni

Prerequisiti: Competenza nei Veleni

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Veleni Specialistica”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornita al Personaggio un Progetto della Tipologia “Veleno Specialistica”.

Specializzazione negli Esplosivi

Prerequisiti: Competenza negli Esplosivi

Costo: 25

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Esplosivi Specialistica”
All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Esplosivo Specialistica”.

Collaborazione

Prerequisiti: Specializzazione Guarigione/Tonici/Veleni/Esplosivi

Costo: 35

Il Personaggio è in grado di collaborare con altri Alchimisti dividendo i tempi di produzione di un Progetto per il numero di persone coinvolte. Se più Personaggi lavoranti allo stesso progetto possiedono questo Talento, si divide il tempo anche per il numero di Personaggi che possiedono il talento.

ESEMPIO: partecipano 4 alchimisti, 2 hanno Collaborazione. Il tempo di produzione è diviso per 8.

Scambio Equivalente

Prerequisiti: Specializzazione Guarigione/Tonici/Veleni/Esplosivi

Costo: 25

Quando il Personaggio necessita di un Materiale per la produzione di un Progetto appartenente al proprio ramo di Specializzazione può sostituirlo con un altro Materiale della stessa Categoria, di uguale Rarità e in uguale quantità.

Ricercatore Erudito 1

Prerequisiti: Informazioni, Fondamenti di Medicina o Fondamenti di Alchimia

Costo: 30

Il Personaggio all’inizio di ogni live riceverà 2 Cartellini “Risorsa Comune”.

4.3 AVANZATI ERUDITI

Master nel Pronto Soccorso

Prerequisiti: Specializzazione nel Pronto Soccorso

Costo: 25

Come il Talento Specializzazione nel Pronto Soccorso, ma è possibile dichiarare “GUARIGIONE! ESTESO!” dopo 5 secondi.

Master nella Medicina

Prerequisiti: Specializzazione nella Medicina

Costo: 25

Il Personaggio può dichiarare toccando un corpo la chiamata “DEIDET! Rivelami tutti i tuoi Cartellini Malattia, il numero attuale dei tuoi Punti Ferita e il tuo numero massimo di Punti Ferita.”

Il Personaggio riconosce immediatamente tutte le Malattie.

Master nella Chirurgia

Prerequisiti: Specializzazione nella Chirurgia

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di eseguire in autonomia tutti gli Interventi Chirurgici.

Inoltre, il Personaggio può ideare Protocolli per Interventi di qualsiasi difficoltà.

Imberevere di Potere Arcano

Costo: 35

Prerequisiti: Specializzazione nella Guarigione/Tonici/Veleni/Esplosivi

Il Personaggio in collaborazione con un Mago in possesso del Talento “Infondere di Potere Arcano” è possibile creare Pozioni Arcane tramite la sperimentazione.

Master nella Guarigione

Prerequisiti: Specializzazione nella Guarigione

Costo: 35

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti di Guarigione Magistrale”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Guarigione Magistrale”.

Master nei Tonici

Prerequisiti: Specializzazione nei Tonici

Costo: 35

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Tonici Magistrale”

All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Tónico Magistrale”.

Master nei Veleni

Prerequisiti: Specializzazione nei Veleni

Costo: 35

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Veleni Magistrale”
All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Veleno Magistrale”.

Master negli Esplosivi

Prerequisiti: Specializzazione negli Esplosivi

Costo: 35

Il Personaggio è capace di apprendere e preparare “Progetti Esplosivi Magistrale”
All’inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia “Esplosivo Magistrale”.

Risparmio Alchemico

Prerequisiti: Master Guarigione/Tonici/Veleni/Esplosivi

Costo: 40

Il Personaggio è in grado di ridurre di 1 il costo dei Materiali di un Progetto appartenente al proprio ramo. Questa riduzione non può mai portare a 0 il costo di produzione di un Progetto.

La riduzione è valida per Materiali di rarità inferiore al “Molto Raro”

Soffio Alchemico

Prerequisiti: Master Guarigione/Tonici/Veleni/Esplosivi

Costo: 30

Il Personaggio è in grado l’area d’effetto di una pozione che otterrà il potenziamento AREA! associato alla Chiamata da essa provocata

Ricercatore Erudito 2

Prerequisiti: Ricercatore Erudito 1

Costo: 35

Il Personaggio all’inizio di ogni live riceverà 2 Cartellini “Risorsa Non Comune”.

4.4 FINALI ERUDITI

Ricercatore Erudito 3

Prerequisiti: Ricercatore Erudito 2

Costo: 40

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà 2 Cartellini "Risorsa Rara".

Opera In Bianco

Prerequisiti: Master nella Guarigione

Costo: 5

[*Costo Aggiuntivo*: prima dell'acquisto di questo Talento è necessario che il Personaggio paghi un costo In Gioco sacrificando qualcosa di proprio ed intrinseco a se stesso permanentemente (per esempio: la Vista o un Arto)]

Il Personaggio ottiene l'accesso alle proprietà "Portatore della Luce", "Lacrime dell'Alba" e "Promessa d'Argento", ma potrà sceglierne solamente una:

- *Portatore della Luce*: una volta per Evento è possibile dichiarare RESURREZIONE! su un bersaglio che non sia morto da più di un minuto.
Il bersaglio che subisce la Chiamata si vedrà decurtati 20 PX dal totale acquisito alla fine dell'Evento in corso
- *Lacrime dell'Alba*: una volta per Evento è possibile creare la Pozione "Lacrime dell'Alba", in grado di purificare ogni Oggetto (fatta eccezione di quelli con rarità Leggendaria), ogni Risorsa e ogni Umanoide
- *Promessa d'Argento*: una volta per Evento è possibile creare la Pozione "Promessa d'Argento", in grado di guarire istantaneamente qualsiasi creatura da ogni malattia, ristabilendo completamente la salute e garantendo alti benefici a breve termine

Opera In Giallo

Prerequisiti: Master nei Tonici

Costo: 5

[*Costo Aggiuntivo*: prima dell'acquisto di questo Talento è necessario che il Personaggio paghi il costo In Gioco richiesto dalla proprietà ottenuta]

Il Personaggio ottiene l'accesso alle proprietà "Libro Dorato", "Filtro della Gloria", "Filtro del Potere" e "Filtro del Silenzio", ma potrà sceglierne solamente una:

- *Libro Dorato* [il Personaggio viene consumato diventando fisicamente debole]: Il Personaggio legge il Segreto su come ottenere un potere oltre il limite delle proprie capacità. Se il Personaggio possiede capacità magiche verrà superato il limite massimo del proprio potere grezzo; se possiede capacità da combattente verrà incrementata di molto la capacità di combattimento e difesa; se possiede alte capacità di movimento, percezione o schivata queste verranno portate al limite umano
- *Filtro della Gloria* [il Personaggio deve sacrificare permanentemente l'utilizzo di tutte le Armi tranne una]: una volta per Evento è possibile creare il Tónico "Filtro della Gloria", in grado di portare al limite le proprie capacità di Combattimento
- *Filtro del Potere* [il Personaggio deve sacrificare permanentemente le capacità Mana 1 e Mana 2]: una volta per Evento è possibile creare il Tónico "Filtro del Potere", in grado di portare al limite le proprie capacità Magiche

- *Filtro del Silenzio* [il Personaggio deve sacrificare permanentemente l'utilizzo di due tipologie di Armature]: una volta per Evento è possibile creare il Tónico "Filtro del Silenzio", in grado di portare al limite le proprie capacità Furtive

Opera In Nero

Prerequisiti: Master nei Veleni

Costo: 5

[Costo Aggiuntivo: prima dell'acquisto di questo Talento è necessario che il Personaggio paghi un costo In Gioco distruggendo un'Arma, un'Armatura e un Oggetto di Rarità almeno "Raro" a cui sia particolarmente legato]

Il Personaggio ottiene l'accesso alle proprietà "Degradazione Primordiale", "La Grande Putrefazione" e "Vitriolo Puro", ma potrà sceglierne solamente una:

- *Degradazione Primordiale*: due volte per Evento è possibile distruggere un Oggetto "Cartellino Rosso" ottenendo tutti i materiali usati per crearlo. Tale Oggetto può essere di Tipologia massima "Molto Raro"
- *La Grande Putrefazione*: una volta per Evento è possibile creare il Veleno "Putrefazione" capace di consumare qualsiasi tessuto biologico
- *Vitriolo Puro*: una volta per Evento è possibile creare il Veleno "Vitriolo Puro" capace di distruggere qualsiasi tessuto inorganico

Opera In Rosso

Prerequisiti: Master negli Esplosivi

Costo: 5

[Costo Aggiuntivo: prima dell'acquisto di questo Talento è necessario che il Personaggio paghi il costo In Gioco richiesto dalla proprietà ottenuta decifrando la cripticità di tale richiesta]

Il Personaggio ottiene prima l'accesso alle proprietà "Promessa della Fenice", poi alla "Fiamma della Fenice" e infine alla "Rinascita della Fenice":

- *Promessa della Fenice* [il Personaggio per comprendere la Fenice deve comprendere le Fiamme]: il Personaggio ignora tutte le chiamate di DANNO o EFFETTO provenienti da Esplosivi propri, alleati o nemici
- *Fiamma della Fenice* [l'Opera in Rosso è quasi conclusa, ma per comprendere il finale è necessaria una fine]: il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata di DANNO ELEMENTALE scelta all'ottenimento di questa proprietà
- *Rinascita della Fenice* [l'Opera in Rosso è conclusa da colui che sa spiegare cosa sia la Fenice]: una volta per Evento quando il Personaggio muore dichiara immediatamente ESPLOSIONE! FUOCO! e subisce immediatamente la Chiamata RESURREZIONE!

La Grande Opera

Prerequisiti: Opera in Bianco, Opera in Giallo, Opera in Nero o Opera in Rosso

Costo: 70

[Costo Aggiuntivo: prima dell'acquisto di questo Talento è necessario che il Personaggio utilizzi almeno una volta le capacità donate dal completamento della propria Opera, il potere donato dalla Grande Opera ha un prezzo specificato]

Il Personaggio ottiene un potere oltre ogni comprensione legato alla propria opera:

- *Purificazione Bianca* [il Personaggio non potrà più utilizzare Chiamate di Danno]: un numero massimo di 3 volte è possibile eseguire il "Rituale di Rinascita" e riportare in

vita una creatura morta in qualsiasi modo, fatta eccezione delle creature morte per vecchiaia

- *Combustione Gialla* [il bersaglio perde tutti i propri Talenti e tutti i propri Cartellini]: tramite appropriata notifica allo Staff (tramite UT) è possibile resettare tutti i propri Talenti ottenendo nuovamente tutti i relativi PX
- *Decomposizione Nera* [il Personaggio non può portare con sé Oggetti Cartellino Rosso]: una volta per Evento è possibile dichiarare DISINTEGRAZIONE! a tocco
- *Sublimazione Rossa* [il Personaggio non può più ottenere i benefici di nessun prodotto alchemico]: il Personaggio dichiara IMMUNE! a ASSIDERA!, INCENDIA! e PIETRIFICAZIONE!

5. TALENTI ARTIGIANI

5.1 BASE ARTIGIANI

Riparatore 1

Costo: 20

Il Personaggio, grazie alla sua abilità e ai suoi espedienti, dichiara RIPARAZIONE!

Per riuscirci deve lavorarci sopra, mimando il proprio lavoro per 20 secondi.

Artigianato 1

Costo: 20

Il Personaggio può eseguire Progetti da Artigianato di Livello Base. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Foglio di Progetto Artigianato Base.

Nella sezione dedicata all'Artigianato è spiegato il funzionamento preciso della creazione dei Progetti (Cartellini rossi, vedi Compendio).

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti di Artigianato

Fondamenti dell'Artificiere

Prerequisiti: Gnomo Sperimentatore, Artigianato 1

Costo: 30

L'Artefice è colui in grado di costruire Oggetti con meccanismi più complessi che vanno al di fuori di una produzione artigianale.

Si ottiene un Libro dell'Artificio personale (prop da portare e personalizzabile a discrezione del giocatore). Nel Libro dell'Artificio vanno scritti tutti i Progetti conosciuti. E' possibile condividere con altri Artificieri questi Progetti, che potranno apprendere con i limiti delle proprie competenze.

Ulteriori Progetti è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti di Arteficio. Non è escluso che per le altre razze ci siano dei modi per acquisire questo Talento.

Manipolazione della Gnomenite

Prerequisiti: Fondamenti dell'Artificiere

Costo: 10

E' possibile per il Personaggio estrarre e trasportare in sicurezza il Materiale Gnomenite di rarità Comune, Non Comune e Rara.

Competenza nel Perfezionamento

Prerequisiti: Fondamenti dell'Artificiere

Costo: 25

E' possibile apprendere e preparare "Progetti Perfezionamento". Si ottiene un Progetto della Tipologia Perfezionamento. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia Perfezionamento.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Arteficio della Tipologia "Perfezionamento"

Competenza nel Rinnovamento

Prerequisiti: Fondamenti dell'Artificiere

Costo: 25

E' possibile apprendere e preparare "Progetti Rinnovamento". Si ottiene un Progetto della Tipologia Rinnovamento. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia Rinnovamento.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Arteficio della Tipologia "Rinnovamento"

Competenza nel Cambiamento

Prerequisiti: Fondamenti dell'Artificiere

Costo: 25

E' possibile apprendere e preparare "Progetti Cambiamento". Si ottiene un Progetto della Tipologia Cambiamento. Ulteriori Progetti di questa Tipologia è possibile trovarli in gioco o produrli sperimentando.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia Cambiamento.

NOTA BENE: Solo chi possiede questo Talento può sperimentare e produrre Progetti Arteficio della Tipologia "Cambiamento"

5.2 MEDI ARTIGIANI

Riparatore 2

Prerequisiti: Riparatore 1

Costo: 30

Come Riparatore 1, ma il tempo viene ridotto a 10 secondi.

Inoltre, il Personaggio è in grado di riparare gli Oggetti Cartellinati che non siano Magici, Runic, Artefatti o Reliquie.

Artigianato 2

Prerequisiti: Artigianato 1

Costo: 30

Il Personaggio può eseguire Progetti di Artigianato di Livello Medio. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Foglio di Progetto Artigianato Medio.

Specializzazione nel Perfezionamento

Prerequisiti: Competenza nel Perfezionamento

Costo: 30

E' possibile apprendere e preparare "Progetti Perfezionamento Specialista".

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Perfezionamento Specialista".

Specializzazione nel Rinnovamento

Prerequisiti: Competenza nel Rinnovamento

Costo: 30

E' possibile apprendere e preparare "Progetti Rinnovamento Specialista".

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Rinnovamento Specialista".

Specializzazione nel Cambiamento

Prerequisiti: Competenza nel Cambiamento

Costo: 30

E' possibile apprendere e preparare Progetti Cambiamento Specialista.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Cambiamento Specialista".

Manipolazione Sicura

Prerequisiti: Specializzazione nel Perfezionamento/Rinnovamento o Cambiamento

Costo: 30

Quando si produce un Progetto Artificio è possibile aumentare di 1 il costo del Materiale con Rarità maggiore richiesto e ottenere un Vantaggio al Tiro Stabilità.

Collaborazione

Prerequisiti: Specializzazione nel Perfezionamento/Rinnovamento o Cambiamento

Costo: 35

Il Personaggio è in grado di collaborare con Artefici dello stesso ramo di Specializzazione riducendo i tempi di produzione di un Progetto del ramo condiviso di 30 secondi per ogni persona coinvolta oltre la prima. Se più Personaggi lavoranti allo stesso progetto possiedono questo Talento l'effetto si ripete tante volte quanti sono i Personaggi che lo posseggono.

5.3 AVANZATI ARTIGIANI

Riparatore 3

Prerequisiti: Riparatore 2

Costo: 40

Come Riparatore 2, ma il tempo viene ridotto a 5 secondi.

Inoltre, il Personaggio è in grado di riparare gli Oggetti Cartellinati Magici, ma non Runic, Artefatti o Reliquie.

Artigianato 3

Prerequisiti: Artigianato 2

Costo: 40

Il Personaggio può eseguire Progetti di Artigianato di Livello Artigianato Avanzato.

Imbrigliare il Potere Arcano

Costo: 35

Prerequisiti: Artigianato 3, *bloccato da Infondere il Potere Sacro*

Il Personaggio in collaborazione con un Mago in possesso del Talento "Infondere di Potere Arcano" è possibile creare Oggetti Magici tramite la sperimentazione.

Infondere il Potere Sacro

Costo: 35

Prerequisiti: Artigianato 3, *bloccato da Imbrigliare il Potere Arcano*

Il Personaggio in collaborazione con un Chierico/Paladino in possesso del Talento "Infondere di Potere Sacro" è possibile creare Reliquie tramite la sperimentazione.

Master nel Perfezionamento

Prerequisiti: Specializzazione nel Perfezionamento

Costo: 40

E' possibile apprendere e preparare Progetti Perfezionamento Magistrale.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Perfezionamento Magistrale".

Master nel Rinnovamento

Prerequisiti: Specializzazione nel Rinnovamento

Costo: 40

E' possibile apprendere e preparare Progetti Rinnovamento Magistrale.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Rinnovamento Magistrale".

Master nel Cambiamento

Prerequisiti: Specializzazione nel Cambiamento

Costo: 40

E' possibile apprendere e preparare Progetti Cambiamento Magistrale.

All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un Progetto della Tipologia "Cambiamento Magistrale".

Fusione Gnomenitica

Prerequisiti: Manipolazione Sicura

Costo: 35

Il Personaggio è in grado di fondere 3 Cartellini “Gnomenite” di uguale Rarità per ottenerne uno di rarità superiore dopo aver simulato 5 minuti di lavoro.

Fissione Gnomenitica

Prerequisiti: Fusione Gnomenitica

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di consumare 1 Cartellino “Gnomenite” di uguale per ottenerne 2 di rarità inferiore dopo aver simulato 5 minuti di lavoro.

5.4 FINALI ARTIGIANI

Riparatore 4

Prerequisiti: Riparatore 3

Costo: 50

Come Riparatore 3, ma il tempo di riparazione è istantaneo.

6. TALENTI ATTACCO

6.1 BASE ATTACCO

Vigore 1

Costo: 10

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore per utilizzare specifici Talenti

Ambidestria

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di usare come mano principale sia la destra che la sinistra.

Un Incantatore in possesso di questo Talento necessita di una sola mano per il lancio di Invocazioni/Incantesimi.

Un Personaggio quindi potrà combattere con due armi, oppure impugnare un'arma e con l'altra lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Armi Corte

Costo: 5

Il Personaggio è in grado di usare piccole armi dalle dimensioni inferiori ai 50 cm. Dichiarerà CIOP! o BLAM! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Esempi possono essere un pugnale o un piccolo martello.

Armi ad una Mano

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di usare armi contundenti impugnabili con una mano delle dimensioni comprese tra i 51 e i 120 cm. Dichiarerà CIOP! o BLAM! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Esempi possono essere spade, asce o mazze e martelli.

Armi a due Mani

Prerequisiti: Armi ad una Mano

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di usare armi a due mani delle dimensioni comprese tra i 121 e i 190 cm. Dichiarerà CIOP! o BLAM! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Esempi possono essere bastoni, spadoni o martelli a due mani.

Armi ad Asta

Prerequisiti: Armi a due Mani

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di usare armi ad asta delle dimensioni comprese tra i 140 e i 220 cm. Dichiarerà CIOP! o BLAM! a seconda che sia un'arma da taglio o da botta.

Se il calcio dell'arma passa il controllo può essere utilizzato per dare colpi contundenti.

Esempi possono essere lance o alabarde.

Armi da Lancio

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di lanciare le armi corte (Armi inferiori ai 50 cm). L'arma da lancio deve rispettare i canoni di sicurezza e quindi non avere un'anima rigida interna. Dichiarerà CIOP! o BLAM! a seconda del tipo di arma utilizzata. Esempi possono essere i pugnali da lancio oppure i sassi (DA LARP!).

Armi da Tiro

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di scagliare frecce con un arco dichiarando DIRETTO! L'arco deve avere una potenza massima di tiro di 30 libbre e le frecce devono avere la punta di sicurezza (grossa sfera morbida).

6.2 MEDI ATTACCO

Vigore 2

Prerequisiti: Vigore 1

Costo: 20

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore aggiuntivo.

Ira

Prerequisiti: Prestanza Fisica 2, *bloccato da Armatura Media, Armi da Lancio o Armi da Tiro*

Costo: 50

Questo Talento è considerato avere la durata 5 minuti o “per la durata del Combattimento”.

E’ necessario consumare due Vigore per entrare in Ira.

Per tutta la durata dell’Ira non si subisce l’effetto di spossatezza dovuto al completo consumo di Vigore e sarà possibile recuperare Vigore solo 10 minuti dopo l’utilizzo di questo Talento. Se il Personaggio entra in Stato di Coma l’Ira termina immediatamente.

Il Personaggio grida: “IRA!” facendo capire di perdere le proprie facoltà cognitive per ottenere un’incredibile forza temporanea.

Per tutta la durata dell’Ira il Personaggio ottiene 2 PA e 2 PF in aggiunta ai propri, inoltre dichiara IMMUNE! alle chiamate A TERRA!, REPULSIONE!, TERRORE!, CONFUSIONE! e CHARME!

Il Personaggio attacca indistintamente chiunque si trovi sulla propria strada al meglio delle proprie capacità senza mai fare distinzione tra nemici e alleati.

Diretto Armi Corte

Prerequisiti: Armi Corte

Costo: 40

Il Personaggio dichiara DIRETTO! quando utilizza Armi Corte.

Diretto Armi a Una Mano con Vigore

Prerequisiti: Armi a una Mano

Costo: 30

Il Personaggio dichiara DIRETTO! con il prossimo colpo portato tramite Armi a Una Mano.

E’ necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Disarmo Armi a Una Mano con Vigore

Prerequisiti: Armi a una Mano

Costo: 25

Il Personaggio dichiara DISARMO! con il prossimo colpo portato tramite Armi a Una Mano.

E’ necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

A Terra Armi a Due Mani

Prerequisiti: Armi a Due Mani

Costo: 40

Il Personaggio dichiara A TERRA! quando utilizza Armi a Due Mani o Armi ad Asta.

Colpo Potenziato Armi a Due Mani con Vigore

Prerequisiti: Armi a Due Mani

Costo: 30

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! alla prossima Chiamata fatta con Armi a Due Mani o Armi ad Asta. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Diretto Armi da Lancio con Vigore

Prerequisiti: Armi da Lancio

Costo: 25

Il Personaggio dichiara DIRETTO! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Lancio. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Silenzio Armi da Lancio

Prerequisiti: Armi da Lancio

Costo: 30

Il Personaggio dichiara SILENZIO! quando utilizza Armi da Lancio.

Colpo Potenziato Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Armi da Tiro

Costo: 30

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! alla prossima Chiamata fatta con Armi da Tiro. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Dolore Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Armi da Tiro

Costo: 35

Il Personaggio dichiara DOLORE! ESTESO! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Tiro. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

6.3 AVANZATI ATTACCO

Vigore 3

Prerequisiti: Vigore 2

Costo: 30

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore aggiuntivo.

Rinvigorirsi

Prerequisiti: Prestanza Fisica 1

Costo: 40

Il Personaggio può ricaricare 1 Vigore dopo 20 secondi, invece che 30.

Ira Superiore

Prerequisiti: Ira

Costo: 70

Come il Talento Ira, ma il Personaggio grida: "IRA! SUPERIORE!" mantenendo i benefici del Talento Ira, inoltre per la durata dell'Ira Superiore il Personaggio ottiene invece 3 PA e 3 PF (sostituiscono quelli del Talento "Ira") in aggiunta ai propri, dichiara IMMUNE! anche alle chiamate DOLORE! e COMANDO!

Durante l'Ira Superiore il Personaggio può dichiarare A TERRA! con tutte le armi che sappia utilizzare.

Per tutta la durata dell'Ira Superiore non si subisce l'effetto di spossatezza dovuto al completo consumo di Vigore e sarà possibile recuperare Vigore solo 10 minuti dopo l'utilizzo di questo Talento.

Se il Personaggio entra in Stato di Coma l'Ira Superiore termina immediatamente.

Il Personaggio attacca indistintamente chiunque si trovi sulla propria strada al meglio delle proprie capacità senza mai fare distinzione tra nemici e alleati, ma riconosce i suoi amici più stretti o familiari.

Vendetta

Prerequisiti: Ira

Costo: 35

Quando il Personaggio subisce una Chiamata di EFFETTO che rientra tra le Immunità donate dai propri Talenti "Ira" può dichiarare IMMUNE! a tale chiamata.

Se fa ciò il Personaggio deve subito utilizzare uno dei propri Talenti "Ira". E' sempre necessario avere almeno due Vigore disponibili al consumo per utilizzare questo Talento.

Colpo Potenziato Armi Corte

Prerequisiti: Diretto Armi Corte

Costo: 50

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! ad una Chiamata fatta con Armi Corte.

Colpo Superiore Armi Corte

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi Corte

Costo: 60

Il Personaggio può associare il Potenziamento TRIPLO! ad una Chiamata fatta con Armi Corte.

Diretto Armi a Una Mano

Prerequisiti: Diretto Armi a Una Mano con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio dichiara DIRETTO! quando utilizza Armi a Una Mano.

Disarmo Armi a Una Mano

Prerequisiti: Disarmo Armi a Una Mano con Vigore

Costo: 25

Il Personaggio dichiara DISARMO! quando utilizza Armi a Una Mano.

Colpo Potenziato Armi a Una Mano con Vigore

Prerequisiti: Diretto Armi a Una Mano o Disarmo Armi a Una Mano

Costo: 30

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! alla prossima Chiamata fatta con Armi a Una Mano. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Colpo Potenziato Armi a Due Mani

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi a Due Mani con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! a tutte le Chiamate fatte con Armi a Due Mani o Armi ad Asta.

Colpo Superiore Armi a Due Mani con Vigore

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi a Due Mani

Costo: 35

Il Personaggio può associare il Potenziamento TRIPLO! alla prossima Chiamata fatta con Armi a Due Mani o Armi ad Asta. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Colpo Perfetto Armi ad Asta con Vigore

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi a Due Mani

Costo: 50

Il Personaggio dichiara SQUARCIO! con il prossimo colpo portato tramite Armi ad Asta. E' necessario consumare tre Vigore per eseguire questa azione.

Diretto Armi da Lancio

Prerequisiti: Diretto Armi da Lancio con Vigore

Costo: 25

Il Personaggio dichiara DIRETTO! quando utilizza Armi da Lancio.

Cecità Armi da Lancio con Vigore

Prerequisiti: Silenzio con Armi da Lancio

Costo: 25

Il Personaggio dichiara CECITA'! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Lancio.

E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Colpo Superiore Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi da Tiro con Vigore

Costo: 35

Il Personaggio può associare il Potenziamento TRIPLO! alla prossima Chiamata fatta con Armi da Tiro. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Shock Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Dolore Armi da Tiro con Vigore

Costo: 35

Il Personaggio dichiara SHOCK! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Tiro. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

6.4 FINALI ATTACCO

Vigore 4

Prerequisiti: Vigore 3

Costo: 40

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore aggiuntivo.

Vigore 5

Prerequisiti: Vigore 4

Costo: 50

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore aggiuntivo.

Vigore 6

Prerequisiti: Vigore 5

Costo: 60

Il Personaggio ottiene un Cartellino Vigore aggiuntivo.

Ira Furibonda

Prerequisiti: Ira Superiore

Costo: 90

Come il Talento Ira Superiore, ma il Personaggio grida: “IRA! FURIBONDA!” mantenendo i benefici del Talento Ira Superiore, inoltre per la durata dell’Ira Furibonda il Personaggio ottiene invece 4 PA e 4 PF in aggiunta ai propri (sostituiscono quelli del Talento “Ira” e “Ira Superiore”).

Durante l’Ira Furibonda il Personaggio spende 1 Vigore in meno per utilizzare i propri Talenti che ne richiedano l’utilizzo.

Per tutta la durata dell’Ira Furibonda non si subisce l’effetto di spossatezza dovuto al completo consumo di Vigore e sarà possibile recuperare Vigore solo 10 minuti dopo l’utilizzo di questo Talento.

Se il Personaggio entra in Stato di Coma l’Ira Furibonda termina immediatamente.

Il Personaggio attacca solamente i propri nemici.

Troppo Arrabbiato per Morire

Prerequisiti: Ira Superiore

Costo: 60

Mentre il Personaggio ha attivi su di sé gli effetti dei Talenti “Ira Superiore” o “Ira Furibonda” ed entra nello Stato di Coma può invece rimanere in piedi e subire immediatamente la chiamata “GUARIGIONE! TRIPLO! ESTESO!”

E’ necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Solamente il Talento “Ira Furibonda” può diminuire il consumo di Vigore di questo Talento.

Colpo Potenziato Armi a Una Mano

Prerequisiti: Colpo Potenziato Armi a Una Mano con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! a tutte le Chiamate fatte con Armi a Una Mano.

Colpo Superiore Armi a Due Mani

Prerequisiti: Colpo Superiore Armi a Due Mani con Vigore

Costo: 35

Il Personaggio può associare il Potenziamento TRIPLO! a tutte Chiamate fatte con Armi a Due Mani o Armi ad Asta.

Colpo Perfetto Armi a Due Mani con Vigore

Prerequisiti: Colpo Superiore Armi a Due Mani

Costo: 50

Il Personaggio dichiara SQUARCIO! con il prossimo colpo portato tramite Armi a Due Mani. E' necessario consumare tre Vigore per eseguire questa azione.

Colpo Finale Armi ad Asta con Vigore

Prerequisiti: Colpo Perfetto Armi ad Asta con Vigore

Costo: 80

Il Personaggio dichiara COMA! con il prossimo colpo portato tramite Armi ad Asta. E' necessario consumare quattro Vigore per eseguire questa azione.

Paralisi Armi da Lancio con Vigore

Prerequisiti: Cecità Armi da Lancio con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio dichiara PARALISI! ESTESO! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Lancio. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Shock Armi da Lancio

Prerequisiti: Diretto Armi da Lancio, Paralisi Armi da Lancio con Vigore

Costo: 40

Il Personaggio dichiara SHOCK! quando utilizza Armi da Lancio.

Colpo Perfetto Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Colpo Superiore Armi da Tiro con Vigore

Costo: 40

Il Personaggio dichiara SQUARCIO! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Tiro. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Colpo Finale Armi da Tiro con Vigore

Prerequisiti: Colpo Perfetto Armi da Tiro con Vigore

Costo: 70

Il Personaggio dichiara COMA! con il prossimo colpo portato tramite Armi da Tiro. E' necessario consumare tre Vigore per eseguire questa azione.

7. TALENTI DI DIFESA

7.1 BASE DIFESA

Prestanza Fisica 1

Costo: 30

Il Personaggio è riuscito a temperare il suo fisico guadagnando 1 PF addizionale in ogni locazione.

Armatura Leggera

Costo: 10

Prerequisiti: *bloccato da Incantesimi Mago/Sciamano Livello Base*

Il Personaggio può indossare semplici armature di pelle o scamosciate.

Queste armature conferiscono 1 PA aggiuntivo mentre vengono indossate.

Armatura Media

Prerequisiti: Armatura Leggera

Costo: 20

Il Personaggio può indossare armature di cuoio rigido. Di questa categoria fanno parte anche le armature di cuoio borchiato e i Gambeson.

Queste armature conferiscono 1 PA aggiuntivo mentre vengono indossate.

Armatura Pesante

Prerequisiti: Armatura Media, *bloccato da Invocazioni Clericali Livello Base*

Costo: 30

Il Personaggio può indossare le cotte di maglia e armature a piastre.

Queste armature conferiscono 1 PA aggiuntivo mentre vengono indossate.

Protezione Migliorata Leggera

Prerequisiti: Armatura Leggera

Costo: 15

Il Personaggio ottiene 1 PA aggiuntivo mentre indossa un'Armatura Leggera.

Protezione Migliorata Media

Prerequisiti: Armatura Media, Protezione Migliorata Leggera

Costo: 20

Il Personaggio ottiene 1 PA aggiuntivo mentre indossa un'Armatura Media.

Protezione Migliorata Pesante

Prerequisiti: Armatura Pesante, Protezione Migliorata Media

Costo: 25

Il Personaggio ottiene 1 PA aggiuntivo mentre indossa un'Armatura Pesante.

Scudo

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi delle dimensioni massime di 50x70 cm.

Lo scudo può parare la chiamata DISARMO! solo se è legato al braccio.

Lo scudo viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!
Lo scudo non può parare la chiamata A TERRA!
Lo scudo è in grado di parare gli incantesimi a tocco.
Lo scudo non può mai venire usato come arma per colpire altri giocatori.

Scudo Torre

Prerequisiti: Scudo

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi di dimensioni minime di 51x71 cm e massime di 80x180 cm.

Lo scudo può parare la chiamata DISARMO! solo se legato al braccio.

Lo scudo viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!

Lo scudo non può parare la chiamata A TERRA!

Lo scudo è in grado di parare gli incantesimi a tocco.

Lo scudo non può mai venire usato come arma per colpire altri giocatori.

Buckler

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di imbracciare scudi delle dimensioni massime di 30x30 cm. Il buckler deve essere legato al braccio quindi consente l'uso della mano.

Si possono portare sino a due buckler, uno per braccio, solo se si possiede anche l'abilità Ambidestria.

Il buckler può parare la chiamata DISARMO!

Lo scudo viene distrutto dalle chiamate SPACCA! e DISINTEGRAZIONE!

Lo scudo non può parare la chiamata A TERRA!

Lo scudo è in grado di parare gli incantesimi a tocco.

Lo scudo non può mai venire usato come arma per colpire altri giocatori.

7.2 MEDI DIFESA

Prestanza Fisica 2

Prerequisiti: Prestanza Fisica 1

Costo: 40

Il Personaggio guadagna 1 PF addizionale in ogni locazione.

Armatura Temprata

Prerequisiti: Protezione Migliorata Pesante

Costo: 30

Il Personaggio ottiene 1 PA aggiuntivo mentre indossa un'Armatura.

Presa Salda

Costo: 35

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata DISARMO!

Postura Salda

Costo: 35

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata A TERRA!

Cuor di Leone

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata TERRORE!

Cuore di Pietra

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CHARME!

Immunità a Confusione con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata CONFUSIONE! che lo bersaglia.
E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Immunità a Sonno con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata SONNO! che lo bersaglia.
E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Armatura Ignifuga

Prerequisiti: Protezione Migliorata Media, *bloccato da Armatura Riscaldata, Armatura Anti-Conduzione. Armatura Incorruttibile*

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata FUOCO! mentre indossa un'Armatura Media

Armatura Riscaldata

Prerequisiti: Protezione Migliorata Media, *bloccato da Armatura Ignifuga, Armatura Anti-Conduzione. Armatura Incorruttibile*

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata GELO! mentre indossa un'Armatura Media

Armatura Anti-Conduzione

Prerequisiti: Protezione Migliorata Media, *bloccato da Armatura Ignifuga, Armatura Riscaldata. Armatura Incorruttibile*

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata ELETTRO! mentre indossa un'Armatura Media

Armatura Incorruttibile

Prerequisiti: Protezione Migliorata Media, *bloccato da Armatura Ignifuga, Armatura Riscaldata. Armatura Anti-Conduzione*

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata ACIDO! mentre indossa un'Armatura Media

Armatura Impenetrabile con Vigore

Prerequisiti: Protezione Migliorata Pesante

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata DIRETTO! che lo bersaglia mentre indossa un'Armatura Pesante.

E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Scudo Indistruttibile con Vigore

Prerequisiti: Scudo o Scudo Torre

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata SPACCA! quando para un colpo d'arma con il suo Scudo. E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

7.3 AVANZATI DIFESA

Tenere la Linea

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata REPULSIONE!

Immunità a Confusione

Prerequisiti: Immunità a Confusione con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CONFUSIONE!

Immunità a Sonno

Prerequisiti: Immunità a Sonno con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata SONNO!

Immunità a Paralisi con Vigore

Prerequisiti: *bloccato da Immunità a Dolore con Vigore o Immunità a Comando con Vigore*

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata PARALISI! che lo bersaglia.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Immunità a Dolore con Vigore

Prerequisiti: *bloccato da Immunità a Paralisi con Vigore o Immunità a Comando con Vigore*

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata DOLORE! che lo bersaglia.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Immunità a Comando con Vigore

Prerequisiti: *bloccato da Immunità a Paralisi con Vigore o Immunità a Dolore con Vigore*

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata COMANDO! che lo bersaglia.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Immunità a Shock con Vigore

Prerequisiti: Immunità a Paralisi con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata SHOCK! che lo bersaglia.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Armatura Impenetrabile

Prerequisiti: Armatura Impenetrabile con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata DIRETTO! mentre indossa un'Armatura Pesante.

Armatura Indistruttibile con Vigore

Prerequisiti: Armatura Temprata

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata SPACCA! mentre indossa un'Armatura Pesante. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Scudo Indistruttibile

Prerequisiti: Scudo Indistruttibile con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata SPACCA! quando para un colpo d'arma con il suo Scudo.

Arma Indistruttibile con Vigore

Prerequisiti: Presa Salda

Costo: 40

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata SPEZZA! quando una sua arma viene colpita. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Tempra Superiore

Prerequisiti: Armatura Temprata, *bloccato da Duro a Morire*

Costo: 60

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata COMA! subendo immediatamente le Chiamate ARTEFATTO! CIOP! TRIPLO! e ARTEFATTO! BLAM! TRIPLO!

Duro a Morire

Prerequisiti: Armatura Temprata, *bloccato da Tempra Superiore*

Costo: 60

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CREPA! subendo immediatamente la Chiamata ARTEFATTO! COMA!

7.4 FINALI DIFESA

Immunità a Paralisi

Prerequisiti: Immunità a Paralisi con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata PARALISI!

Immunità a Dolore

Prerequisiti: Immunità a Dolore con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata DOLORE!

Immunità a Comando

Prerequisiti: Immunità a Comando con Vigore

Costo: 20

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata COMANDO!

Armatura Indistruttibile

Prerequisiti: Armatura Indistruttibile con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata SPACCA! mentre indossa un'Armatura Pesante.

Scudo Perfetto con Vigore

Prerequisiti: Scudo Indistruttibile

Costo: 30

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata DISINTEGRAZIONE! quando para un colpo d'arma con il suo Scudo. E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Armatura Perfetta: Resistenza

Prerequisiti: Armatura Indistruttibile, *bloccato da Armatura Perfetta: Imperturbabile o Armatura Perfetta: Intoccabile*

Costo: 70

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alle Chiamate DOPPIO! e TRIPLO! mentre indossa un'Armatura Pesante.

Armatura Perfetta: Imperturbabile

Prerequisiti: Armatura Indistruttibile, *bloccato da Armatura Perfetta: Resistenza o Armatura Perfetta: Intoccabile*

Costo: 70

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata FRAMMENTA! mentre indossa un'Armatura Pesante.

Armatura Perfetta: Intoccabile

Prerequisiti: Armatura Indistruttibile, *bloccato da Armatura Perfetta: Resistenza o Armatura Perfetta: Imperturbabile*

Costo: 70

Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata SQUARCIO! mentre indossa un'Armatura Pesante.

8. TALENTI DI DESTREZZA

8.1 BASE DESTREZZA

Nascondersi

Prerequisiti: *bloccato da Armatura Pesante*

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di Nascondersi dietro ad un riparo. Per riuscirci non dovrà essere osservato per i 3 secondi antecedenti. In questo stato il Personaggio deve restare immobile e zitto, qualunque azione lo porterà allo scoperto.

Mentre si è Nascosti è possibile subire danni solamente da coloro che ti possono vedere, ma le Chiamate associate ai Potenzamenti AREA! e ESPLOSIONE! colpiscono sempre i Personaggi Nascosti.

Per indicare lo Stato di Nascosto bisogna tenere alto il dito indice.

Perquisizione Veloce

Costo: 25

Il Personaggio impiega 15 secondi a perquisire un corpo anziché 30.

Furto Semplice

Prerequisiti: Perquisizione Veloce

Costo: 35

Il Personaggio è un ladruncolo alle prime armi ed è capace di rubare solamente Monete da borse, scarselle o scrigni senza Serratura.

All'inizio del raduno, al Ladro verranno consegnati 5 Cartellini "Furto Semplice" (gialli) per tutta la durata del live. Ogni furto da lui tentato richiede l'applicazione di uno di questi Cartellini. Il tentativo di furto viene considerato dal momento in cui egli attacca o inserisce il bollino sulla scarsella. Una volta esauriti il ladro non potrà più tentare altri furti per il resto del live. Nel caso il PG si accorga del tentato furto la rapina va considerata fallita e il bollino invalidato.

I cartellini "Furto Semplice" vengono persi se non sono utilizzati entro la fine del Live.

Scassinare Serrature Base

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di scassinare Serrature. Potrà scassarle utilizzando degli Attrezzi specifici. Al primo evento gli verrà consegnato un Cartellino "Attrezzo" casuale. Per scassinare una serratura il Personaggio deve simulare per almeno 30 secondi l'azione.

Trappoliere Base

Costo: 20

Il Personaggio dopo aver disattivato una Trappola "Comuni" può raccogliere (invece che strappare) e riutilizzare il Cartellino Trappola posizionandolo in un altro luogo.

Istinto di Sopravvivenza

Costo: 40

Il Personaggio, grazie al suo istinto, è in grado di effettuare un'ultima breve azione prima di andare in Stato di Coma.

Questa azione può essere ad esempio un ultimo colpo ad un avversario, un urlo, bere una pozione. Fondamentale è che questa azione sia breve (massimo 5 secondi di durata).

8.2 MEDI DESTREZZA

Nascondersi Migliorato

Prerequisiti: Nascondersi

Costo: 40

Come il Talento Nascondersi, ma il Personaggio è in grado di muoversi lungo una parete mentre rimane Nascosto. E' possibile inoltre spostarsi, rimanendo Nascosti, tra un nascondiglio e l'altro a patto che siano a distanza massima di 3m.

Furto Migliorato

Prerequisiti: Furto Semplice

Costo: 40

Come il Talento Furto Semplice, ma il Personaggio diventa capace di rubare Monete e Cartellini "Risorsa" da borse, scarselle o scrigni senza Serratura.

All'inizio del raduno, al Ladro verranno consegnati 4 Cartellini "Furto Migliorato" (gialli) per tutta la durata del live.

I cartellini "Furto Migliorato" vengono persi se non sono utilizzati entro la fine del Live.

Questi Cartellini sostituiscono quelli del Talento Furto Semplice.

Immunità a Furto

Prerequisiti: Furto Migliorato, Contrabbando

Costo: 30

Il Personaggio non subisce gli effetti dei Talenti "Furto".

Scassinare Serrature Migliorato

Prerequisiti: Scassinare Serrature Base

Costo: 10

Il Personaggio è in grado di scassinare una serratura simulando 5 secondi l'azione.

Creatore di Attrezzi 1

Prerequisiti: Scassinare Serrature Migliorato

Costo: 20

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà un Cartellino "Attrezzo" casuale.

Trappoliere Migliorato

Prerequisiti: Trappoliere Base

Costo: 30

Il Personaggio dopo aver disattivato una Trappola "Non Comune" o "Rara" può raccogliere (invece che strappare) e riutilizzare il Cartellino Trappola posizionandolo in un altro luogo.

Vedere Passaggi Segreti

Prerequisiti: Vedere Nascosti o Vedere Attenuati

Costo: 25

Il Personaggio è in grado di vedere i Passaggi Segreti e di entrarci da solo.

Legare Semplice con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di Legare un proprio bersaglio in Stato di Coma o inerme simulando l'azione per 20 secondi.

Un Personaggio Legato non potrà muovere gli arti bloccati in nessun modo.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

ATTENZIONE: quando si lega un persona è sempre necessario non stringere le corde ai piedi o alle mani, in modo che rimanga sempre la capacità di muoversi. E' consigliato spiegare il funzionamento di questo Talento al bersaglio mentre lo si lega.

Evasione con Vigore

Prerequisiti: Legare Semplice con Vigore

Costo: 30

Il Personaggio è in grado di liberarsi mentre è legato da Oggetti Non Cartellinati.

E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Applicare Veleni su Cibi e Bevande

Costo: 40

Il Personaggio può consumare (strappando) un Cartellino "Veleno" (blu) e applicarlo su un singolo piatto di cibo o su una bevanda.

ATTENZIONE: dopo aver compiuto l'azione è necessario avvisare un membro dello STAFF libero che provvederà a comunicare gli effetti a coloro che hanno assunto tale sostanza.

Applicare Veleni su Armi Corte

Costo: 30

Il Personaggio può consumare (strappando) un Cartellino "Veleno" (blu) e applicarlo su un'Arma Corta per utilizzarne l'effetto tramite essa.

A meno di specifiche diverse sul Cartellino "Veleno", la durata dell'effetto sull'arma è considerata essere <<5 minuti o "per la durata del Combattimento">>

Attacco Furtivo

Prerequisiti: Nascondersi, *bloccato da Armi a Due Mani, Armi da Tiro*

Costo: 40

Il Personaggio può aggiungere la Chiamata SILENZIO! alla prima Chiamata di DANNO fatta con un'Arma da Mischia contro un bersaglio.

Inoltre, il Personaggio può associare il Potenziamento DOPPIO! alla prima Chiamata di DANNO fatta con un'Arma da Mischia contro un bersaglio.

Per fare ciò è necessario che il Personaggio sia Nascosto o Attenuato prima del proprio attacco.

8.3 AVANZATI DESTREZZA

Attenuazione

Prerequisiti: Nascondersi Migliorato

Costo: 55

Dopo essere rimasto immobile e Nascondosto per almeno 10 secondi il Personaggio può Attenuarsi.

Mentre si è Attenuati è possibile subire danni solamente da coloro che ti possono vedere. Per indicare lo Stato di Attenuato bisogna incrociare le braccia davanti al petto con le mani rivolte verso le spalle.

Furto Superiore

Prerequisiti: Furto Migliorato

Costo: 50

Come il Talento Furto Migliorato, ma il Personaggio diventa capace di rubare anche Oggetti Cartellinati. Il furto di un Oggetto Cartellinato richiede l'applicazione del Cartellino "Furto Superiore" su di esso o sul Cartellino "Oggetto" legato ad esso.

All'inizio del raduno, al Ladro verranno consegnati 4 Cartellini "Furto Superiore" (gialli) per tutta la durata del live.

I cartellini "Furto Superiore" vengono persi se non sono utilizzati entro la fine del Live.

Questi Cartellini sostituiscono quelli del Talento Furto Migliorato.

Perquisizione Istantanea

Prerequisiti: Perquisizione Veloce

Costo: 30

Il Personaggio perquisisce istantaneamente un corpo.

Creatore di Attrezzi 2

Prerequisiti: Creatore di Attrezzi 1

Costo: 20

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà un Cartellino "Attrezzo" casuale aggiuntivo.

Trappoliere Superiore

Prerequisiti: Trappoliere Migliorato

Costo: 35

Il Personaggio dopo aver disattivato una Trappola "Molto Rare" può raccogliere (invece che strappare) e riutilizzare il Cartellino Trappola posizionandolo in un altro luogo.

Scorta per Passaggi Segreti

Prerequisiti: Vedere Passaggi Segreti

Costo: 20

Il Personaggio è in grado di portare 2 persone con sé attraverso un Passaggio Segreto.

Sbloccare Passaggi Segreti

Prerequisiti: Scorta per Passaggi Segreti

Costo: 15

Il Personaggio è in grado di aprire permanentemente un Passaggio Segreto

Legare Migliorato con Vigore

Prerequisiti: Legare con Vigore

Costo: 40

Il Personaggio è in grado di legare un proprio bersaglio in Stato di Coma o inerme simulando l'azione per 10 secondi.

Un Personaggio legato non potrà muovere gli arti bloccati in nessun modo e non potrà ricaricare il proprio Vigore o Mana.

E' necessario consumare tre Vigore per eseguire questa azione.

ATTENZIONE: quando si lega un persona è sempre necessario non stringere le corde ai piedi o alle mani, in modo che rimanga sempre la capacità di muoversi. E' consigliato spiegare il funzionamento di questo Talento al bersaglio mentre lo si lega.

Evasione Migliorata con Vigore

Prerequisiti: Evasione con Vigore

Costo: 35

Il Personaggio è in grado di liberarsi sempre mentre è legato.

E' necessario consumare un Vigore per eseguire questa azione.

Applicare Veleni su Armi da Lancio

Prerequisiti: Applicare Veleni su Armi Corte

Costo: 25

Il Personaggio può consumare (strappando) un Cartellino "Veleno" (blu) e applicarlo su un'Arma da Lancio per utilizzarne l'effetto tramite essa.

A meno di specifiche diverse sul Cartellino "Veleno", la durata dell'effetto sull'arma è considerata essere <<5 minuti o "per la durata del Combattimento">>

Applicare Veleni su Freccia

Costo: 25

Il Personaggio può consumare (strappando) un Cartellino "Veleno" (blu) e applicarlo su una Freccia per utilizzarne l'effetto tramite essa.

A meno di specifiche diverse sul Cartellino "Veleno", la durata dell'effetto sulla Freccia è considerata essere <<5 minuti o "per la durata del Combattimento">>

Schivata

Costo: 50

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata di DANNO che lo bersaglia.

E' necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Attacco Furtivo Migliorato

Prerequisiti: Attacco Furtivo

Costo: 50

Il Personaggio può associare il Potenziamento TRIPLO! alla prima Chiamata di DANNO fatta con un'arma contro un bersaglio.

Per fare ciò è necessario che il Personaggio fosse Nascosto o Attenuato prima del proprio attacco.

Questo Potenziamento si va a sostituire a quello di Attacco Furtivo.

8.4 FINALE DESTREZZA

Artista dello Scippo

Prerequisiti: Furto Superiore

Costo: 80

Come il Talento Furto Superiore, ma il Personaggio diventa capace di rubare tutto ciò che il proprio bersaglio ha con sé applicando in un posto qualsiasi il Cartellino “Artista dello Scippo”. All'inizio del raduno, al Ladro verranno consegnati 2 Cartellini “Artista dello Scippo” (gialli) per tutta la durata del live.

I cartellini “Artista dello Scippo” vengono persi se non sono utilizzati entro la fine del Live. Questi Cartellini sostituiscono quelli del Talento Furto Superiore.

Ricercatore di Attrezzi

Prerequisiti: Creatore di Attrezzi 2

Costo: 40

Il Personaggio può ricercare un Cartellino “Attrezzo” personalizzato tramite U.T. specificando la somma di denaro che è disposto a pagare per tale transazione.

Al raduno successivo il giocatore dovrà consegnare allo STAFF, in fase di segreteria, le Monete pagate per tale ricerca nel caso in cui essa sia andata a buon fine.

NOTA BENE: Questo tipo di azione può comportare un rischio “indefinito” (a discrezione dello STAFF) nel caso in cui il giocatore non si presenti al raduno e non possa quindi consegnare le MONETE, oppure tardi la consegna.

Applicare Veleni su Armi a Una Mano

Prerequisiti: Applicare Veleni su Armi Corte

Costo: 30

Il Personaggio può consumare (strappando) un Cartellino “Veleno” (blu) e applicarlo su un’Arma a Una Mano per utilizzarne l’effetto tramite di essa.

A meno di specifiche diverse sul Cartellino “Veleno”, la durata dell’effetto sull’arma è considerata essere <<5 minuti o “per la durata del Combattimento”>>

Schivata Prodigiosa

Prerequisiti: Schivata

Costo: 55

Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata di EFFETTO che lo bersaglia.

E’ necessario consumare due Vigore per eseguire questa azione.

Attacco Furtivo Superiore

Prerequisiti: Attacco Furtivo Migliorato, Attenuazione

Costo: 60

Il Personaggio può dichiarare SQUARCIO! con il primo attacco fatto con un’arma contro un bersaglio.

Per fare ciò è necessario che il Personaggio sia Nascosto o Attenuato prima del proprio attacco.

Non è possibile applicare i Potenzamenti di Attacco Furtivo o Attacco Furtivo Migliorato a questa Chiamata.

Assassinare

Prerequisiti: Attacco Furtivo Superiore

Costo: 80

Il Personaggio può dichiarare COMA! SILENZIO! 1 MINUTO! con la prima Chiamata fatta con un'Arma da Mischia contro un bersaglio.

Per fare ciò è necessario che il Personaggio sia Nascosto o Attenuato prima del proprio attacco.

9. TALENTI DI MAGIA

9.1 BASE MAGIA

Mana 1

Costo: 10

Prerequisiti: Trama Magica

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Usare Pergamena Magica Minore

Costo: 10

Prerequisiti: Leggere Pergamene

Il Personaggio è in grado di scrivere Invocazioni/Incantesimi di Livello Base sulle Pergamene Magiche. Sulla Pergamena Magica sarà necessario specificare tutte le caratteristiche dell'Invocazione/Incantesimo come da sua tabella descrittiva (vedi Tomo III). Per tutta la durata della trascrizione è necessario tenere consumato il Mana richiesto dall'Invocazione/Incantesimo trascritto, questo sarà recuperabile solamente a processo completato.

Il Personaggio è in grado di lanciare Invocazioni/Incantesimi tramite l'uso di Pergamene Magiche Base. Indipendentemente dal Livello di Invocazioni/Incantesimi che conosce, egli sarà in grado di usare Pergamene Magiche contenenti Invocazioni/Incantesimi Base. Una volta usata la Pergamena questa andrà strappata.

ATTENZIONE: Tutti gli incantatori possono utilizzare Pergamene Magiche contenenti Invocazioni/Incantesimi appartenenti solamente al proprio listato.

Mantra

Costo: 30

Prerequisiti: Mana 1

Il Personaggio può ricaricare 1 Mana dopo 30 secondi di meditazione, mentre il Personaggio si trova nello stato di meditazione non può essere distratto, pena la perdita del mana e di dover ricominciare la meditazione. Mentre il Personaggio si trova nello stato di meditazione deve ripetere "Mantra 1, Mantra 2, Mantra 3..." e così via fino ad arrivare a mantra 30, nel frattempo può solo camminare lentamente.

Incantatore da Guerra

Costo: 15

Prerequisiti: Incantesimi Mago/Sciamano Livello Base

Il Personaggio ottiene l'accesso ai Talenti "Armatura Leggera" e "Protezione Migliorata Leggera". Viene bloccato l'accesso al Talento "Armatura Media".

Arma Magica

Costo: 20

Prerequisiti: Incantesimi Livello Base, *bloccato da Bastone Magico*

Il Personaggio è in grado di cambiare la gittata di un Incantesimo da <<10 metri>> a <<Tocco (Arma)>>.

La durata dell'Incantesimo verrà cambiata da <<Istantaneo>> a <<5 minuti o "per la durata del Combattimento">>.

E' possibile potenziare solamente una e una sola arma che sappia utilizzare, in questo modo e l'Incantesimo scelto deve essere associato ad una Chiamata di DANNO SINGOLO. Eventuali POTENZIAMENTI o Chiamate di EFFETTO associate vengono perse.

Bastone Magico

Costo: 20

Prerequisiti: Invocazioni/Incantesimi Livello Base, Armi a Due Mani, *bloccato da Arma Magica*

Il Personaggio è in grado di lanciare un'Invocazione/Incantesimo con gittata <<Tocco>> tramite un'Arma a Due Mani che sia un Bastone.

E' possibile utilizzare questo Talento solamente con un'arma a due mani (Bastone) che si sappia utilizzare, in questo modo l'Invocazione/Incantesimo scelto deve essere associato ad una Chiamata d'EFFETTO. Eventuali POTENZIAMENTI o Chiamate di DANNO associate vengono perse.

Aspetto dello Sciamano 1

Costo: 20

Prerequisiti: Incantesimi Livello Base Sciamano

Il Personaggio sceglie un singolo Aspetto dalla Tabella "Aspetti dello Sciamano" ottenendo i relativi benefici mentre indossa la costumistica necessaria.

Ogni Aspetto può essere scelto solamente una volta e solamente dalla Tabella che indichi la propria provenienza (Terra Calde/Sabbiose/Fredde).

Apprendista Sciamano

Costo: 20

Prerequisiti: Aspetto dello Sciamano 1

Il Personaggio sceglie uno "Spirito Guida" indicato da un preciso animale a seconda della propria provenienza (vedi Tomo II). In questo modo il Personaggio ottiene l'accesso alle abilità concesse da tale Spirito a seconda della Caratteristica che egli incarna, come indicato nella propria Tabella "Spirito dello Sciamano".

E' sempre necessario che l'immagine dello Spirito scelto sia sempre in evidenza nella propria costumistica per ottenere questi benefici.

NOTA BENE: una volta scelto uno Spirito Guida questo non potrà più essere cambiato se non tramite azioni In Gioco.

9.2 MEDI MAGIA

Mana 2

Costo: 20

Prerequisiti: Mana 1

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana aggiuntivo per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Creare Pergamena Magica 1

Costo: 20

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà 1 Pergamena Magica vuota.

Usare Pergamena Magica Intermedia

Costo: 20

Prerequisiti: Usare Pergamena Magica Minore

Il Personaggio è in grado di scrivere Invocazioni/Incantesimi di Livello Medio sulle Pergamene Magiche.

Il Personaggio è in grado di lanciare Invocazioni/Incantesimi tramite l'uso di Pergamene Magiche Intermedie. Indipendentemente dal Livello di Invocazioni/Incantesimi che conosce, egli sarà in grado di usare Pergamene Magiche contenenti Invocazioni/Incantesimi Medi. Una volta usata la Pergamena questa andrà strappata.

Mantra Migliorato

Costo: 30

Prerequisiti: Mantra

Come per il Talento Mantra, ma il tempo di ricarica si riduce a 20 secondi.

Protezione da Guerra

Costo: 20 PX

Prerequisiti: Incantatore da Guerra, Incantesimi Mago/Sciamano Livello Medio

Il Personaggio ottiene 1PA mentre mantiene attivo un Incantesimo con la descrizione "Personale".

Arma Magica Migliorata

Costo: 25 PX

Prerequisiti: Mana 2, Arma Magica

Come il Talento Arma Magica, ma è possibile mantenere eventuali POTENZIAMENTI, mentre eventuali Chiamate di EFFETTO associate vengono perse.

Bastone Magico Migliorato

Costo: 25 PX

Prerequisiti: Mana 2, Bastone Magico

Come il Talento Bastone Magico, ma è possibile mantenere eventuali POTENZIAMENTI, mentre eventuali Chiamate di DANNO associate vengono perse.

Aspetto dello Sciamano 2

Costo: 20

Prerequisiti: Aspetto dello Sciamano 1

Il Personaggio sceglie un ulteriore Aspetto dalla Tabella “Aspetti dello Sciamano” ottenendo i relativi benefici mentre indossa la costumistica necessaria.

Allievo Sciamano

Costo: 30

Prerequisiti: Apprendista Sciamano, Aspetto dello Sciamano 2

Il Personaggio ottiene ulteriori benefici dal proprio “Spirito Guida” a seconda della Caratteristica che egli incarna, come indicato nella propria Tabella “Spirito dello Sciamano”.

9.3 AVANZATI MAGIA

Mana 3

Costo: 30

Prerequisiti: Mana 2

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana aggiuntivo per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Creare Pergamena Magica 2

Prerequisiti: Creare Pergamena Magica 1

Costo: 25

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà 1 Pergamena Magica vuota aggiuntiva.

Usare Pergamena Magica Maggiore

Costo: 30

Prerequisiti: Usare Pergamena Magica Intermedia

Il Personaggio è in grado di scrivere Invocazioni/Incantesimi di Livello Avanzato sulle Pergamene Magiche.

Il Personaggio è in grado di lanciare Invocazioni/Incantesimi tramite l'uso di Pergamene Magiche Avanzate. Indipendentemente dal Livello di Invocazioni/Incantesimi che conosce, egli sarà in grado di usare Pergamene Magiche contenenti Invocazioni/Incantesimi Avanzati. Una volta usata la Pergamena questa andrà strappata.

Infondere di Potere Arcano

Costo: 35

Prerequisiti: Incantesimi Mago Livello Avanzato

Il Personaggio in collaborazione con un Alchimista o un Artefice in possesso del Talento "Imbrigliare il Potere Arcano" o "Imbevare di Potere Arcano" è possibile creare Oggetti Magici o Pozioni Arcane tramite la sperimentazione.

Infondere di Potere Sacro

Costo: 35

Prerequisiti: Invocazioni Chierico/Paladino Livello Avanzato

Il Personaggio in collaborazione con un Artigiano in possesso del Talento "Infondere il Potere Sacro" è possibile creare Reliquie tramite la sperimentazione.

Conoscenza Magica Avanzata

Costo: 30

Prerequisiti: Incantesimi Mago Livello Avanzato

Il Personaggio può lanciare Incantesimi provenienti da qualsiasi Scuola di Magia tramite l'uso di Pergamene Magiche.

Mantra Superiore

Costo: 30

Prerequisiti: Mantra Migliorato

Come per il Talento Mantra, ma il tempo di ricarica si riduce a 15 secondi.

Mago da Guerra

Costo: 25

Prerequisiti: Incantesimi Mago Livello Avanzato

Il Personaggio è in grado di cambiare la gittata di un Incantesimo da <<10 metri>> a <<Se stesso>>.

La durata dell'Incantesimo verrà cambiata da <<Istantaneo>> a <<5 minuti o "per la durata del Combattimento">>.

Il testo dell'Incantesimo viene cambiato in <<Il Mago dichiara "IMMUNE!" alla Chiamata "X!">> Dove X è la Chiamata causata dall'Incantesimo.

E' possibile ottenere solamente una singola Immunità tramite l'utilizzo di questo talento e l'Incantesimo scelto deve essere associato ad una Chiamata di DANNO SINGOLO.

Eventuali POTENZIAMENTI o Chiamate di EFFETTO associate vengono perse.

Conversione Magica

Costo: 40

Prerequisiti: *bloccato da Concentrazione e Invocazioni Paladini Livello Base*

Quando l'Incantatore subisce la Chiamata BRUCIAMANA! invece di svuotare tutta la propria riserva di Mana consuma solamente un Mana. Eventuali Invocazioni/Incantesimi presenti su se stessi terminano immediatamente.

Concentrazione

Costo: 40

Prerequisiti: *bloccato da Conversione Magica e Invocazioni Paladini Livello Base*

Quando l'Incantatore subisce la Chiamata BRUCIAMANA! svuota tutta la propria riserva di Mana, ma eventuali Invocazioni/Incantesimi presenti su se stessi non terminano.

Invocazione/Incantesimo Affine

Costo: 40

Prerequisiti: Invocazioni/Incantesimi Livello Avanzato

Il Personaggio sceglie un'Invocazione/Incantesimo di Livello Medio/Avanzato. D'ora in poi il Personaggio potrà lanciare tale Invocazione/Incantesimo spendendo 1 Mana in meno.

Invocazione/Incantesimo Incrementato

Costo: 40

Prerequisiti: Invocazioni/Incantesimi Livello Avanzato

Il Personaggio è in grado di cambiare la gittata di un Invocazione/Incantesimo da <<N metri>> a <<Cono N metri>>, oppure da <<Cono N metri>> a <<Esplosione N metri>> consumando 1 Mana in più durante il lancio, cambiando in questo modo anche l'effetto.

Un'Invocazione/Incantesimo "A dito" otterrà il potenziamento AREA!

Mentre un' Invocazione/Incantesimo con potenziamento AREA! cambierà il proprio potenziamento in ESPLOSIONE!

Aspetto dello Sciamano 3

Costo: 25

Prerequisiti: Aspetto dello Sciamano 2

Il Personaggio sceglie un ulteriore Aspetto dalla Tabella "Aspetti dello Sciamano" ottenendo i relativi benefici mentre indossa la costumistica necessaria.

Sciamano

Costo: 40

Prerequisiti: Allievo Sciamano, Aspetto dello Sciamano 3

Il Personaggio ottiene ulteriori benefici dal proprio “Spirito Guida” a seconda della Caratteristica che egli incarna, come indicato nella propria Tabella “Spirito dello Sciamano”.

9.4 FINALI MAGIA

Mana 4

Costo: 40

Prerequisiti: Mana 3

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana aggiuntivo per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Mana 5

Costo: 50

Prerequisiti: Mana 4

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana aggiuntivo per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Mana 6

Costo: 60

Prerequisiti: Mana 5, *bloccato da Metamagia: Invocazione/Incantesimo Silenziato, Metamagia: Invocazione/Incantesimo Distante o Metamagia: Invocazione/Incantesimo Raddoppiato*

Il Personaggio ottiene un Cartellino Mana aggiuntivo per lanciare Invocazioni/Incantesimi.

Creare Pergamena Magica 3

Prerequisiti: Creare Pergamena Magica 2

Costo: 30

Il Personaggio all'inizio di ogni live riceverà 1 Pergamena Magica vuota aggiuntiva.

Usare Pergamena Magica Finale

Costo: 40

Prerequisiti: Usare Pergamena Magica Avanzata

Il Personaggio è in grado di scrivere Invocazioni/Incantesimi di Livello Finale sulle Pergamene Magiche.

Il Personaggio è in grado di lanciare Invocazioni/Incantesimi tramite l'uso di Pergamene Magiche Finali. Indipendentemente dal Livello di Invocazioni/Incantesimi che conosce, egli sarà in grado di usare Pergamene Magiche contenenti Invocazioni/Incantesimi Finali. Una volta usata la Pergamena questa andrà strappata.

Invocazione/Incantesimo Personalizzato

Costo: 25

Prerequisiti: Mana 5, Invocazione/Incantesimo Livello Finale, *bloccato da Incantesimi da Sciamano Livello Base*

Il Personaggio crea un'Invocazione/Incantesimo, in accordo con lo Staff.

Vero Incantatore

Costo: 65

Prerequisiti: Mana 5, *bloccato da Metamagia: Invocazione/Incantesimo Silenziato, Metamagia: Invocazione/Incantesimo Distante o Metamagia: Invocazione/Incantesimo Raddoppiato*

Il Personaggio può mantenere attive 2 Invocazioni/Incantesimi con il descrittore "Personale".

Metamagia: Invocazione/Incantesimo Silenziato

Costo: 70

Prerequisiti: Mana 5, Incantesimo Affine o Incantesimo Incrementato, *bloccato da Vero Incantatore, Metamagia: Invocazione/Incantesimo Distante o Metamagia:*

Invocazione/Incantesimo Raddoppiato

Il Personaggio può lanciare le proprie Invocazioni/Incantesimi senza recitare la Formula.

Metamagia: Invocazione/Incantesimo Distante

Costo: 70

Prerequisiti: Mana 5, Incantesimo Affine o Incantesimo Incrementato, *bloccato da Vero Incantatore, Metamagia: Invocazione/Incantesimo Silenziato o Metamagia:*

Invocazione/Incantesimo Raddoppiato

Il Personaggio può raddoppiare la gittata o la durata delle proprie Invocazioni/Incantesimi. La gittata “Se stesso” o “Tocco” rimane invariata.

Metamagia: Invocazione/Incantesimo Raddoppiato

Costo: 70

Prerequisiti: Mana 5, Incantesimo Affine o Incantesimo Incrementato, *bloccato da Vero Incantatore, Metamagia: Invocazione/Incantesimo Silenziato o Metamagia:*

Invocazione/Incantesimo Distante

Consumando 1 Mana in più durante il lancio di un’Invocazione/Incantesimo l’Incantatore può ripeterne nuovamente l’effetto al termine del primo lancio.

Aspetto dello Sciamano 4

Costo: 25

Prerequisiti: Aspetto dello Sciamano 3

Il Personaggio sceglie un ulteriore Aspetto dalla Tabella “Aspetti dello Sciamano” ottenendo i relativi benefici mentre indossa la costumistica necessaria.

Aspetto dello Sciamano 5

Costo: 25

Prerequisiti: Aspetto dello Sciamano 4

Il Personaggio sceglie un ulteriore Aspetto dalla Tabella “Aspetti dello Sciamano” ottenendo i relativi benefici mentre indossa la costumistica necessaria.

Maestro Sciamano

Costo: 50

Prerequisiti: Sciamano, Aspetto dello Sciamano 4

Il Personaggio ottiene ulteriori benefici dal proprio “Spirito Guida” a seconda della Caratteristica che egli incarna, come indicato nella propria Tabella “Spirito dello Sciamano”.

10. TALENTI DA RITUALISTA

10.1 BASE RITUALISTA

Apprendista Ritualista

Prerequisiti: Leggere Pergamene

Costo: 40

Il Personaggio è a conoscenza dell'Arte Rituale ed è in grado di leggerne gli scritti, officiare Rituali Base e partecipare ad ogni tipo di Celebrazione Magica apportando un contributo positivo.

10.2 MEDI RITUALISTA

Ritualista

Prerequisiti: Apprendista Ritualista

Costo: 50

Come il Talento Apprendista Ritualista, ma il Personaggio diventa in grado di officiare Rituali Intermedi. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un nuovo Concetto. Inoltre, il Personaggio può ricercare nuovi Rituali Base, tramite U.T. sarà possibile sottoporre allo STAFF un Rituale Base per l'approvazione.

10.3 AVANZATI RITUALISTA

Ritualista Avanzato

Prerequisiti: Ritualista

Costo: 60

Come il Talento Ritualista Intermedio, ma il Personaggio diventa in grado di officiare Rituali Avanzati. All'inizio del suo primo evento, sarà fornito al Personaggio un nuovo Concetto.

10.4 FINALI RITUALISTA

Maestro Ritualista

Prerequisiti: Ritualista Avanzato

Costo: 70

Come il Talento Ritualista Intermedio, ma il Personaggio diventa in grado di officiare qualsiasi Rituale. Quando acquista questo Talento un Personaggio può chiedere un Concetto a sua scelta o crearne uno.

11. TALENTI DA RUNISTA

11.1 BASE RUNISTA

Apprendista Runista

Costo: 30

Prerequisiti: Nano di Montagna

Il Personaggio è in grado di riconoscere la Lingua Runico ed il suo impiego.

NOTA BENE: Non è escluso che per le altre razze ci siano dei modi per acquisire questo Talento

Runista

Prerequisiti: Apprendista Runista

Costo: 40

Il Personaggio è in grado di applicare e rimuovere una e una sola Runa Base per Oggetto.

11.2 MEDI RUNISTA

Runista Esperto

Prerequisiti: Runista

Costo: 60

Il Personaggio è in grado di applicare e rimuovere Rune Base e/o una e una sola Runa Avanzata ad un oggetto.

Il Personaggio riceve un Cartellino "Runa" vuoto ad evento.

11.3 AVANZATI RUNISTA

Runista Avanzato

Prerequisiti: Runista Esperto

Costo: 70

Il Personaggio è in grado di creare Rune Complesse e di applicare o rimuovere Rune Base e/o Avanzate dagli Oggetti.

Il Personaggio riceve un Cartellino "Runa" vuoto in più (per un totale di due).

11.4 FINALI RUNISTA

Maestro Runista

Prerequisiti: Runista Avanzato

Costo: 80

Il Personaggio può applicare e rimuovere Rune Base, Rune Avanzate, Rune Complesse e Rune Maggiori dagli Oggetti.

All'inizio di ogni evento gli verrà fornito un Cartellino "Runa" vuoto in più (per un totale di tre).

Il Personaggio può creare una Runa Personale, che segua le regole delle Rune Maggiori e ne può applicare una versione senza poteri come fosse una firma.

Inoltre, il Personaggio è in grado di insegnare il linguaggio Runico e quindi di far acquisire il Talento “Apprendista Ritualista” ad un suo allievo. Il Personaggio che decide di apprendere il Talento dal Maestro Runista dovrà svolgere un’azione in UT con esso (entrambi i Personaggi consumano una UT). Il Maestro dovrà scrivere un resoconto con la sua personale valutazione dell’allievo ed inviare il tutto allo STAFF.

NOTA BENE: per insegnare questo talento è sempre necessaria la concessione del Forgiarune (STAFF) che in ogni caso gestirà tutti gli Esami di Promozione dell’Allievo.

12. TABELLE SCIAMANI

12.1 Aspetti dello Sciamano

Sciamano delle Terre Calde

NOME DELL'ASPETTO	COSTUMISTICA	EFFETTO
<i>Occhi dello Spirito</i>	Occhi o contorno degli occhi di colore Arancione e/o Rosso	Il Personaggio ottiene il Talento "Vedere Nascosti"
<i>Bocca dello Spirito</i>	Labbra di colore Arancione e/o Rosso	Qualsiasi Incantesimo o Attacco con Arma che contenga la Chiamata FUOCO! ottiene il Potenziamento DOPPIO! Se tale Chiamata possiede già il Potenziamento DOPPIO! questo diventa TRIPLO!
<i>Zampe dello Spirito</i>	Mani colorate o tatuaggi di colore Arancione e/o Rosso	Il Personaggio può sostituire la Chiamata di DANNO di un'arma che impugna e sappia utilizzare, con la Chiamata FUOCO!
<i>Marchio dello Spirito</i>	Marchio del Clan di colore Arancione e/o Rosso	Il Personaggio ottiene il Potenziamento DOPPIO! alle Chiamate fatte con armi che impugna e sappia utilizzare
<i>Manto dello Spirito</i>	Chioma di colore Arancione e/o Rosso	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata FUOCO!

Sciamano delle Terre Sabbiose

NOME DELL'ASPETTO	COSTUMISTICA	EFFETTO
<i>Occhi dello Spirito</i>	Occhi o contorno degli occhi di colore Creta e/o Marrone	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CECITA'!
<i>Bocca dello Spirito</i>	Labbra di colore Creta e/o Marrone	Il Personaggio ottiene 1 Punto Armatura in più dai propri Incantesimi che donano Punti Armatura
<i>Zampe dello Spirito</i>	Mani colorate o tatuaggi di colore Creta e/o Marrone	Il Personaggio ottiene 2 Punti Armatura finchè non indossa armature (è considerato indossare un'armatura naturale che va riparata per

		ottenerne i benefici)
<i>Marchio dello Spirito</i>	Marchio del Clan di colore Creta e/o Marrone	Il Personaggio può dichiarare due volte per combattimento CECITA'! 5 SECONDI! contro un bersaglio entro 3 metri
<i>Manto dello Spirito</i>	Chioma di colore Creta e/o Marrone	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata REPULSIONE!

Sciamano delle Terre Fredde

NOME DELL'ASPETTO	COSTUMISTICA	EFFETTO
<i>Occhi dello Spirito</i>	Occhi o contorno degli occhi di colore Azzurro e/o Blu	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CONFUSIONE!
<i>Bocca dello Spirito</i>	Labbra di colore Azzurro e/o Blu	Il Personaggio può sostituire la Chiamata di DANNO di un'arma che impugna e sappia utilizzare, con la Chiamata GELO!
<i>Zampe dello Spirito</i>	Mani colorate o tatuaggi di colore Azzurro e/o Blu	Il Personaggio può dichiarare due volte per combattimento PARALISI! 3 SECONDI! quando colpisce con un'arma un bersaglio
<i>Marchio dello Spirito</i>	Marchio del Clan di colore Azzurro e/o Blu	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CHARME!
<i>Manto dello Spirito</i>	Chioma di colore Azzurro e/o Blu	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata GELO!

12.2 Spirito Guida

Forza

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio aggiunge la Chiamata BLAM! alla prossima Chiamata effettuata con un'arma che sappia utilizzare
<i>Allievo Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio dichiara ESPLOSIONE! A TERRA! 5 METRI!
<i>Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio aggiunge la Chiamata DIRETTO! alla prossima Chiamata effettuata con un'arma che sappia utilizzare
<i>Grande Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio subisce la chiamata GUARIGIONE! DOPPIO! ESTESO!

Destrezza

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio ignora gli Effetti di una Trappola "Comune" o "Non Comune"
<i>Allievo Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio aggiunge la Chiamata DISARMO! alla prossima Chiamata effettuata con un'arma che sappia utilizzare
<i>Sciamano</i>	3 MANA	Il Personaggio si Attenua istantaneamente
<i>Grande Sciamano</i>	3 MANA	Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata di DANNO o EFFETTO subita

Resistenza Fisica

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio ottiene 1 Punto Ferita aggiuntivo
<i>Allievo Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio dichiara IMMUNE! ad una Chiamata di DOPPIO! o TRIPLO! subita
<i>Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata VELENO!
<i>Grande Sciamano</i>	3 MANA	Il Personaggio ottiene istantaneamente 4 Punti Armatura (non possono essere riparati). Questa capacità può essere utilizzata solamente durante un combattimento

Intelligenza

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	Nessuno	Il Personaggio riduce di 5 secondi il tempo di ricarica del proprio MANA
<i>Allievo Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio può lanciare gli Incantesimi "FUOCO", "GELO", "FULMINE" e "ACIDO"
<i>Sciamano</i>	3 MANA	Il Personaggio dichiara "BRUCIAMANA!" contro un bersaglio entro 10 metri
<i>Grande Sciamano</i>	Nessuno	Tutte le proprie Capacità o Incantesimi da Sciamano consumano 1 Mana in meno, fino ad arrivare ad un costo minimo di 1 Mana

Saggezza

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata CHARME! o CONFUSIONE!
<i>Allievo Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio dichiara CONFUSIONE! o CHARME! contro un bersaglio entro 10 metri
<i>Sciamano</i>	Nessuno	Il Personaggio apprende una singola Invocazione/Incantesimo dal listato dei Chierici/Paladini/Maghi di Livello Base o Intermedio (senza necessitare dei prerequisiti)
<i>Grande Sciamano</i>	4 MANA	Il Personaggio usa una singola Capacità di un altro Spirito Guida. La capacità così replicata deve sempre richiedere l'utilizzo di Mana.

Forza dell'Unione

TALENTO RICHIESTO	COSTO	CAPACITA'
<i>Apprendista Sciamano</i>	Nessuno	Mentre combatti con un alleato (che non sia in Stato di Coma) sei considerato possedere 1 Punto Ferita in più
<i>Allievo Sciamano</i>	2 MANA	Il Personaggio dichiara ESPLOSIONE! STABILIZZATO!
<i>Sciamano</i>	Nessuno	Mentre combatti con un alleato (che non sia in Stato di Coma) sei considerato possedere 1 Punto Armatura in più
<i>Grande Sciamano</i>	1 MANA	Il Personaggio dichiara IMMUNE! alla Chiamata BRUCIAMANA!