

7s, Un nuovo giorno

ELENCO

ABILITÀ



versione 3

Indice

| | |
|----------------------|-----------|
| ALCHIMISTA | 4 |
| Comuni | 4 |
| Erborista | 4 |
| Pozionista | 6 |
| Droghiere | 8 |
| ARTIGIANO | 11 |
| Comuni | 11 |
| Armaiolo | 11 |
| Progettista | 13 |
| Maniscalco | 15 |
| AVVENTURIERO | 18 |
| Comuni | 18 |
| Doppiafaccia | 18 |
| Randagio | 21 |
| Viaggiatore Discreto | 23 |
| COMBATTENTE | 26 |
| Comuni | 26 |
| Maestro D'armi | 26 |
| Addetto alle Polveri | 29 |
| Fante Pesante | 31 |
| MAGO | 34 |
| Comuni | 34 |
| Spezzaincantesimi | 35 |
| Stregone | 37 |
| Incantatore | 39 |
| MEDICO | 43 |
| Comuni | 43 |
| Chirurgo | 43 |
| Speciale | 46 |
| Cerusico | 48 |
| MERCANTE | 51 |
| Comuni | 51 |
| Commerciante | 51 |
| Bazaar | 54 |
| Mercante Errante | 56 |
| VARIE | 58 |

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| Gente di mare | 58 |
| Rissa | 60 |
| Forza | 61 |
| RAZZIALI | 61 |
| Umano | 61 |
| Dionea | 61 |
| Etereo | 61 |
| Shibai | 62 |
| INCANTESIMI | 63 |
| MELIDISSA | 63 |
| Base (1CM) | 63 |
| Medio (3CM) | 63 |
| Avanzati (5CM) | 63 |
| NOHOKAI | 63 |
| Base (1CM) | 63 |
| Medio (3CM) | 63 |
| Avanzati (5CM) | 63 |
| YANTAI | 64 |
| Base (1CM) | 64 |
| Medio (3CM) | 64 |
| Avanzati (5CM) | 64 |
| ZUUN | 64 |
| Base (1CM) | 64 |
| Medio (3CM) | 64 |
| Avanzati (5CM) | 65 |
| RITUALI | 65 |
| Base (1CR + durata minima 5min) | 65 |
| Comuni | 65 |
| Medi (2CR + durata minima 10min) | 65 |
| Comuni | 65 |
| Avanzati (5CR + durata minima 15min) | 65 |
| Comuni | 65 |
| Solenni (10CR + durata minima 20min) | 66 |
| Comuni | 66 |
| Melidissa | 66 |
| Nohokai | 66 |
| Zuun | 66 |
| Yantai | 66 |

ALCHIMISTA

Comuni

Nome Abilità: Erbologia 1

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere le erbe di categoria “Base”

Nome Abilità: Raccogliere erbe

Prerequisiti: Erbologia 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di raccogliere le erbe senza intaccarne le proprietà.

Nome Abilità: Reddito erbe 1

Prerequisiti: Raccogliere erbe

Costo Px: 5

Descrizione: Ad ogni evento il personaggio ottiene 1 erba casuale di categoria “Base”.

Erborista

Nome Abilità: Botanica 1

Prerequisiti: Erbologia 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di coltivare un massimo di 1 erba di livello “Base”.

Nome Abilità: Botanica 2

Prerequisiti: Erbologia 3, Botanica 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di coltivare un massimo di 2 erbe di livello “Base”.

Nome Abilità: Botanica 3

Prerequisiti: Erboristeria 2, Botanica 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di coltivare un massimo di 3 erbe di livello “Base”.

Nome Abilità: Erbologia 2

Prerequisiti: Reddito erbe 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere le erbe di categoria “Media”.

Nome Abilità: Erboristeria 3

Prerequisiti: Erboristeria 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere le erbe di categoria “Avanzata”.

Nome Abilità: Erboristeria 1

Prerequisiti: Erboristeria 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare le erbe “Base” ottenendo degli effetti dalla loro “Base” somministrazione, senza doverle miscelare o lavorare in alcun modo.

Nome Abilità: Erboristeria 2

Prerequisiti: Erboristeria 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare le erbe “Media” ottenendo degli effetti dalla loro “Base” somministrazione, senza doverle miscelare in un composto.

Nome Abilità: Erboristeria 3

Prerequisiti: Erboristeria 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare le erbe “Avanzata” ottenendo degli effetti dalla loro “Base” somministrazione, senza doverle miscelare in un composto.

Nome Abilità: Moltiplicare Piante 1

Prerequisiti: Erboristeria 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado, tramite talea, di moltiplicare la resa delle sue piante. La produzione di una pianta coltivata aumenta di 1 erbe.

Nome Abilità: Moltiplicare Piante 2

Prerequisiti: Erboristeria 2, Moltiplicare Piante 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado, tramite talea, di moltiplicare la resa delle sue piante. La produzione di un’ulteriore pianta coltivata aumenta di 1 erbe. La stessa pianta non può essere sottoposta più volte a talee.

Nome Abilità: Moltiplicare Piante 3

Prerequisiti: Moltiplicare Piante 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado, tramite talea, di moltiplicare la resa delle sue piante. La produzione di un'ulteriore pianta coltivata aumenta di 1 erbe. La stessa pianta non può essere sottoposta più volte a talee.

Nome Abilità: Reddito erbe 2

Prerequisiti: Erbologia 2

Costo Px: 10

Descrizione: Ad ogni evento il personaggio ottiene 1 erba casuale di categoria "Media".

Nome Abilità: Reddito erbe 3

Prerequisiti: Erbologia 3, Reddito erbe 2

Costo Px: 15

Descrizione: Ad ogni evento il personaggio ottiene 1 erba casuale di categoria "Avanzata".

Nome Abilità: Sperimentazione Botanica 1

Prerequisiti: Erbologia 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio può coltivare 1 piante di categoria "Media" in luogo di 1 piante di categoria "Base" coltivate mediante l'abilità "Botanica".

Nome Abilità: Sperimentazione Botanica 2

Prerequisiti: Erboristeria 2, Sperimentazione Botanica 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio può coltivare 1 ulteriore piante di categoria "Media" in luogo di 1 piante di categoria "Base" coltivate mediante l'abilità "Botanica".

Pozionista

Nome Abilità: Mescere Pozioni 1

Prerequisiti: Reddito erbe 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare pozioni a base di erbe infuse in acqua, utilizzando erbe di categoria "Base".

Nome Abilità: Mescere Pozioni 2

Prerequisiti: Mescere Pozioni 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare pozioni a base di erbe infuse in acqua, utilizzando erbe di categoria "Media".

Nome Abilità: Mescere Pozioni 3

Prerequisiti: Mescere Pozioni 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare pozioni a base di erbe infuse in acqua, utilizzando erbe di categoria “Avanzata”.

Nome Abilità: Resistenza ai veleni 1

Prerequisiti: Mescere Pozioni 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio riduce di 1 con un minimo di 1 il danno causato da un veleno.

Nome Abilità: Resistenza ai veleni 2

Prerequisiti: Mescere Pozioni 2, Resistenza ai veleni 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio riduce di 2 con un minimo di 1 il danno causato da un veleno.

Nome Abilità: Resistenza ai veleni 3

Prerequisiti: Mescere Pozioni 3, Resistenza ai veleni 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio riduce di 3 con un minimo di 1 il danno causato da un veleno.

Nome Abilità: Metabolizzare Veleni

Prerequisiti: Resistenza ai veleni 3

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità speciale”, il personaggio è in grado di subire l’effetto “veleno” come danno normale per un singolo colpo. Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Sintesi Veloce 1

Prerequisiti: Mescere Pozioni 1

Costo Px: 5

Descrizione: Diminuisce automaticamente del 10% il tempo di attesa per la creazione di una pozione.

Nome Abilità: Sintesi Veloce 2

Prerequisiti: Mescere Pozioni 2, Sintesi Veloce 1

Costo Px: 10

Descrizione: Diminuisce automaticamente del 20% il tempo di attesa per la creazione di una pozione.

Nome Abilità: Sintesi Veloce 3

Prerequisiti: Mescere Pozioni 3, Sintesi Veloce 2

Costo Px: 15

Descrizione: Diminuisce automaticamente del 30% il tempo di attesa per la creazione di una pozione.

Nome Abilità: Analisi pozioni 1

Prerequisiti: Mescere Pozioni 1

Costo Px: 5

Descrizione: Partendo da una pozione, distruggendola e consegnandola a un membro dello Staff, il personaggio ottiene la descrizione di 1 componente di categoria massima “Base” al suo interno.

Nome Abilità: Analisi pozioni 2

Prerequisiti: Mescere Pozioni 2, Analisi pozioni 1

Costo Px: 10

Descrizione: Partendo da una pozione, distruggendola e consegnandola a un membro dello Staff, il personaggio ottiene la descrizione di 1 componente di categoria massima “Medio” al suo interno.

Nome Abilità: Analisi pozioni 3

Prerequisiti: Mescere Pozioni 3, Analisi pozioni 2

Costo Px: 15

Descrizione: Partendo da una pozione, distruggendola e consegnandola a un membro dello Staff, il personaggio ottiene la descrizione di 1 componente di categoria massima “Avanzato” al suo interno.

Nome Abilità: Naso sopraffino

Prerequisiti: Mescere Pozioni 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado, annusando una bevanda/cibo/oggetto per 10 secondi è in grado di percepire se sono stati contaminati con un composto.

Nome Abilità: Analisi dei principi attivi

Prerequisiti: Mescere Pozioni 2, Naso sopraffino

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità speciale”, il personaggio è in grado di avere un'indicazione più o meno precisa del tempo o della temperatura di infusione necessaria affinché il principio attivo delle erbe utilizzate nelle sue pozioni comincino ad avere effetto. Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Droghiere

Nome Abilità: Fermentare 1

Prerequisiti: Reddito erbe 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di far fermentare ingredienti per creare bevande alcoliche di categoria “Base”. Consumando una bevanda alcolica di questa categoria e ingerendo un'erba “Base” durante il live può capire il tempo e la temperatura necessari a ricavare un distillato partendo da quell'erba.

Nome Abilità: Fermentare 2

Prerequisiti: Fermentare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di far fermentare ingredienti per creare bevande alcoliche di categoria “Media”. Consumando una bevanda alcolica di questa categoria e ingerendo un’erba “Media” durante il live può capire il tempo e la temperatura necessari a ricavare un distillato partendo da quell’erba.

Nome Abilità: Fermentare 3

Prerequisiti: Fermentare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di far fermentare ingredienti per creare bevande alcoliche di categoria “Avanzata”. Consumando una bevanda alcolica di questa categoria e ingerendo un’erba “Avanzata” durante il live può capire il tempo e la temperatura necessari a ricavare un distillato partendo da quell’erba.

Nome Abilità: Creare alcool

Prerequisiti: Fermentare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado con la giusta strumentazione di creare del reagente di categoria Alcool

Nome Abilità: Creare distillati 1

Prerequisiti: Fermentare 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di distillare pozioni alcoliche, a base di erbe “Base”.

Nome Abilità: Creare distillati 2

Prerequisiti: Fermentare 2, Creare distillati 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di distillare pozioni alcoliche, a base di erbe “Medie”.

Nome Abilità: Creare distillati 3

Prerequisiti: Fermentare 3, Creare distillati 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado di distillare pozioni alcoliche, a base di erbe “Avanzate”.

Nome Abilità: Conservare erbe 1

Prerequisiti: Fermentare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff un’erba base o migliore non scaduta e il materiale “Sale Essiccato” durante il live ottiene un’Erba Essiccata.

Nome Abilità: Conservare erbe 2

Prerequisiti: Fermentare 2, Conservare erbe 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff un'erba media o migliore non scaduta e il materiale "Sale Essiccato" durante il live ottiene due Erbe Essiccate.

Nome Abilità: Conservare erbe 3

Prerequisiti: Fermentare 3, Conservare erbe 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff un'erba e il materiale "Salgemma" durante il live è in grado di resettare la scadenza dell'erba.

Nome Abilità: Conservare materiali alchemici 1

Prerequisiti: Fermentare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff una pozione o un distillato non scaduto e il materiale "Sale Essiccato" durante il live è in grado di trasformare la scadenza del composto alchemico in "termine dell'X° live" dove X è il numero del live in corso +1.

Nome Abilità: Conservare materiali alchemici 2

Prerequisiti: Fermentare 2, Conservare materiali alchemici 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff una pozione o un distillato non scaduto e il materiale "Sale Essiccato" durante il live è in grado di trasformare la scadenza del composto alchemico in "termine dell'X° live" dove X è il numero del live in corso +2.

Nome Abilità: Conservare materiali alchemici 3

Prerequisiti: Fermentare 3, Conservare materiali alchemici 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff una pozione o distillato e il materiale "Salgemma" durante il live è in grado di resettare la scadenza del composto alchemico.

Nome Abilità: Stabilizzare materiali alchemici

Prerequisiti: Conservare materiali alchemici 3, Creare alcool.

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio consegnando allo staff una pozione o distillato non scaduto e il materiale "Salgemma" durante il live è in grado di trasformare la scadenza del composto alchemico in "mai".

Nome Abilità: Mercato Botanico

Prerequisiti: Fermentare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ha accesso al "Mercato delle Erbe".

ARTIGIANO

Comuni

Nome Abilità: Lavorare materie prime

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di lavorare e raffinare le materie prime.

Nome Abilità: Leggere Schematiche 1

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio, è in grado di apprendere una schematica o un progetto di livello "Base" anche tra un evento e il seguente oltre che durante un evento.

Nome Abilità: Leggere Schematiche 2

Prerequisiti: Leggere Schematiche 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di apprendere una schematica o un progetto di livello "Medio" anche tra un evento e il seguente oltre che durante un evento.

Nome Abilità: Leggere Schematiche 3

Prerequisiti: Leggere Schematiche 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di apprendere una schematica o un progetto di livello "Avanzato" anche tra un evento e il seguente oltre che durante un evento.

Nome Abilità: Manutentare oggetti

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un prontuario di manutenzione avanzato per la manutenzione su di un oggetto, per ripristinarne il valore di obsolescenza.

Armaiolo

Nome Abilità: Creare componenti 1

Prerequisiti: Lavorare materie prime

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di costruire un componente di classe "Base".

Nome Abilità: Creare componenti 2

Prerequisiti: Creare componenti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di costruire un componente di classe "Medio".

Nome Abilità: Creare componenti 3

Prerequisiti: Creare componenti 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di costruire un componente di classe "Avanzata".

Nome Abilità: Valutare 1

Prerequisiti: Creare componenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio sa riconosce il valore di mercato degli oggetti fino ad un massimo di 15 Moneta di Bronzo

Nome Abilità: Valutare 2

Prerequisiti: Creare componenti 2, Valutare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio sa riconosce il valore di mercato degli oggetti fino ad un massimo di 15 Monete d'Argento.

Nome Abilità: Valutare 3

Prerequisiti: Creare componenti 3, Valutare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio sa riconosce il valore di mercato degli oggetti.

Nome Abilità: Creare armi 1

Prerequisiti: Creare componenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare armi con indice di complessità pari o inferiore a 10

Nome Abilità: Creare armi 2

Prerequisiti: Creare componenti 2, Creare armi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare armi con indice di complessità pari o inferiore a 20

Nome Abilità: Creare armi 3

Prerequisiti: Creare componenti 3, Creare armi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare armi con indice di complessità pari o inferiore a 30

Nome Abilità: Creare armature 1

Prerequisiti: Creare componenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare armature di categoria "Leggera".

Nome Abilità: Creare armature 2

Prerequisiti: Creare componenti 2, Creare armature 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare armature di categoria "Pesante".

Nome Abilità: Creare oggetti semplici

Prerequisiti: Creare componenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di realizzare oggetti di uso quotidiano di tipo "Base". Ad esempio colpi calibro 10, colpi calibro 20, colpi calibro 30, 10x cariche mediche e Prontuario di Manutenzione

Nome Abilità: Creare oggetti elaborati

Prerequisiti: Creare componenti 2, Creare oggetti semplici

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di realizzare oggetti elaborati con un livello di complessità massima di 20. esempio colpi speciali fino a calibro 30; colpi normali di calibro superiore, Cariche Mediche Maggiorate, Prontuario Avanzato di Manutenzione

Nome Abilità: Produzione Veloce 1

Prerequisiti: Creare componenti 2

Costo Px: 5

Descrizione: Diminuisce automaticamente del 10% il tempo di attesa per la creazione di un oggetto.

Nome Abilità: Produzione Veloce 2

Prerequisiti: Creare componenti 3, Produzione Veloce 1

Costo Px: 10

Descrizione: Diminuisce automaticamente del 20% il tempo di attesa per la creazione di un oggetto.

Progettista

Nome Abilità: Progettare 1

Prerequisiti: Leggere schematiche 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio, tra un evento a cui ha partecipato e il successivo, può richiedere l'approvazione di un progetto.

Nome Abilità: Progettare 2

Prerequisiti: Progettare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio quando manda un progetto per l'approvazione tra un evento a cui ha partecipato e il successivo può richiedere l'approvazione di un progetto addizionale, per un totale di due.

Nome Abilità: Progettare 3

Prerequisiti: Progettare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio quando manda un progetto per l'approvazione tra un evento a cui ha partecipato e il successivo può richiedere l'approvazione di due progetti addizionali, per un totale di tre.

Nome Abilità: Progettare Componenti

Prerequisiti: Progettare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un componente. Una volta che il componente è stato scoperto è di dominio pubblico.

Nome Abilità: Progettare Oggetti 1

Prerequisiti: Progettare 2, Progettare Componenti

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un oggetto semplice

Nome Abilità: Progettare Oggetti 2

Prerequisiti: Progettare 3, Progettare Oggetti 1

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un oggetto complesso

Nome Abilità: Progettare Armi 1

Prerequisiti: Progettare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un'arma bianca

Nome Abilità: Progettare Armi 2

Prerequisiti: Progettare 2, Progettare armi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un'arma da fuoco di tipologia "Pistola" o "Fucile"

Nome Abilità: Progettare Armi 3

Prerequisiti: Progettare 3, Progettare armi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un'arma da fuoco di tipologia "Falconetto" o superiore

Nome Abilità: Progettare Strumenti

Prerequisiti: Progettare 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di progettare strumenti da lavoro e di uso quotidiano.

Nome Abilità: Progettare armature 1

Prerequisiti: Progettare Strumenti

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un'armatura LEGGERA. Si veda il capitolo del regolamento "Armi e Armature" per un'indicazione di massima sulla classe delle armature.

Nome Abilità: Progettare armature 2

Prerequisiti: Progettare armature leggere, Progettare armature 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare un'armatura PESANTE. Si veda il capitolo del regolamento "Armi e Armature" per un'indicazione di massima sulla classe delle armature.

Nome Abilità: Progettare trappole

Prerequisiti: Progettare 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare trappole. Si veda il capitolo del regolamento "Trappole" per un'indicazione di massima sul loro funzionamento.

Nome Abilità: Progettare imbarcazioni

Prerequisiti: Progettare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare imbarcazioni. Si veda *Delle Imbarcazioni e Delle Flotte* per un'indicazione di massima sui tipi di nave e le loro statistiche.

Nome Abilità: Progettare Strutture

Prerequisiti: Progettare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di progettare una struttura. Si veda il paragrafo "Dettagli su Amministra" di *7app - Guida all'Uso* per un'indicazione di massima sulle funzioni e il tipo degli edifici.

Maniscalco

Nome Abilità: Riparare oggetti 1

Prerequisiti: Manutentare oggetti

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio lavorando 10 minuti è in grado di dichiarare "RIPARAZIONE" su un oggetto "DANNEGGIATO"

Nome Abilità: Riparare oggetti 2

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio lavorando 5 minuti è in grado di dichiarare “RIPARAZIONE” su un oggetto “DANNEGGIATO”

Nome Abilità: Riparare oggetti 3

Prerequisiti: Riparare oggetti 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio lavorando 60 secondi è in grado di dichiarare “RIPARAZIONE” su un oggetto “DANNEGGIATO”

Nome Abilità: Intagliare Gemme 1

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 gemma di caratura massima 8 carati

Nome Abilità: Intagliare Gemme 2

Prerequisiti: Riparare oggetti 2, Intagliare gemme 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 gemma di caratura massima 10 carati

Nome Abilità: Intagliare Gemme 3

Prerequisiti: Riparare oggetti 3, Intagliare gemme 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 gemma di caratura massima 12 carati

Nome Abilità: Gioielliere 1

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado, in fase di creazione di un’arma, armatura, scudo o gioiello, di creare incavi e può incastonare gemme su oggetti di difficoltà massima 10.

Nome Abilità: Gioielliere 2

Prerequisiti: Riparare oggetti 2, Gioielliere 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado, in fase di creazione di un’arma, armatura, scudo o gioiello, di creare incavi e può incastonare gemme su oggetti di difficoltà massima 20.

Nome Abilità: Gioielliere 3

Prerequisiti: Riparare oggetti 3, Gioielliere 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado, in fase di creazione di un'arma, armatura, scudo o gioiello, di creare incavi e può incastonare gemme su oggetti di difficoltà massima 30.

Nome Abilità: Creare Strumenti

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado, in possesso di un progetto, di realizzare attrezzatura da lavoro, da riparazione/manutenzione, da orefice e chirurgica. Si veda il capitolo "7GEARS" di *7app - Guida all'Uso* per ulteriori indicazioni sugli strumenti.

Nome Abilità: Creare trappole

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado, in possesso di un progetto, di realizzare trappole meccaniche.

Nome Abilità: Stimare

Prerequisiti: Manutentare oggetti

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di stimare il numero di carati di un oggetto o di una gemma.

Nome Abilità: Stabilizzare gioielli 1

Prerequisiti: Riparare oggetti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Quando un gioiello dotato di cariche indossato dal personaggio subirebbe OGGETTO DISTRUTTO a causa dell'esaurimento dell'ultima carica il personaggio può convertire l'effetto DISTRUTTO in DANNEGGIATO. Se riparato, al live successivo l'oggetto recupera 1 carica; questa abilità non può essere utilizzata più di una volta sullo stesso oggetto.

Nome Abilità: Stabilizzare gioielli 2

Prerequisiti: Riparare oggetti 2, Stabilizzare gioielli 1

Costo Px: 10

Descrizione: Quando un gioiello dotato di cariche indossato dal personaggio subirebbe OGGETTO DISTRUTTO a causa dell'esaurimento dell'ultima carica il personaggio può convertire l'effetto DISTRUTTO in DANNEGGIATO. Se riparato, al live successivo l'oggetto recupera 2 cariche; questa abilità non può essere utilizzata più di una volta sullo stesso oggetto.

Nome Abilità: Stabilizzare gioielli 3

Prerequisiti: Riparare oggetti 3, Stabilizzare gioielli 2

Costo Px: 15

Descrizione: Quando un gioiello dotato di cariche indossato dal personaggio subirebbe OGGETTO DISTRUTTO a causa dell'esaurimento dell'ultima carica il personaggio può convertire l'effetto DISTRUTTO in DANNEGGIATO. Se riparato, al live successivo l'oggetto recupera 3 cariche; questa abilità non può essere utilizzata più di una volta sullo stesso oggetto.

Nome Abilità: Recuperare componenti

Prerequisiti: Riparare oggetti 3

Costo Px: 5

Descrizione: Una volta per live il personaggio, consegnando a un membro dello Staff fino ad un massimo di 5 oggetti scaduti, è in grado di recuperare un componente casuale per ognuno di essi.

Nome Abilità: Intarsiare

Prerequisiti: Riparare oggetti 3

Costo Px: 5

Descrizione: Lavorando su di un oggetto al momento della sua creazione il personaggio può cambiarne il nome e aumentarne il valore. Per farlo deve mandare una mail con oggetto "Intarsiare – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) specificando il codice dell'oggetto che ha creato, cosa vuole aggiungere al nome (ad esempio se ha creato un Anello può aggiungere "del Mare Profondo" e il nome completo risulterà "Anello del Mare Profondo") e se desidera aumentarne il valore del 20%. Si possono intarsiare un massimo di tre oggetti per ogni live.

AVVENTURIERO

Comuni

Nome Abilità: Voci di strada

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di captare stralci di conversazioni e voci di corridoio che girano a Samaria. Tra un evento e il seguente il giocatore può scegliere un argomento e comunicarlo ai master tramite una mail con oggetto "Voci di Strada – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com). Il PG viene a conoscenza di alcune voci su quell'argomento, se presenti.

Nome Abilità: Stordire

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di sostituire al danno dell'arma la chiamata "STORDISCI"

Nome Abilità: Sesto senso

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di percepire se intorno a sé ci sono persone nascoste (Nascosto 1), senza però riuscire ad individuarle.

Doppiafaccia

Nome Abilità: Informatori 1

Prerequisiti: Voci di strada

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ha acquisito piccole conoscenze e possiede alcune amicizie a cui può richiedere informazioni. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare 1 domanda ai master tramite una mail con oggetto "Informatori – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) su fatti inerenti il mondo intorno a lui (se possiede più di un'abilità Informatori deve mandare una singola mail con tutte le richieste). La risposta avrà un prezzo in Monete di Bronzo e il personaggio potrà decidere se acquistarla o meno. È possibile che alcune informazioni non siano a disposizione degli informatori, pertanto non saranno disponibili risposte.

Nome Abilità: Informatori 2

Prerequisiti: Informatori 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ha acquisito piccole conoscenze e possiede alcune amicizie a cui può richiedere informazioni. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare 1 ulteriore domanda aggiuntiva ai master tramite una mail con oggetto "Informatori – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) su fatti inerenti il mondo intorno a lui (se possiede più di un'abilità Informatori deve mandare una singola mail con tutte le richieste) su fatti inerenti il mondo intorno a lui. La risposta avrà un prezzo in Monete di Bronzo e il personaggio potrà decidere se acquistarla o meno. È possibile che alcune informazioni non siano a disposizione degli informatori, pertanto non saranno disponibili risposte.

Nome Abilità: Mentire

Prerequisiti: Informatori 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino abilità speciale, il personaggio è in grado di mentire ad una domanda posta con la chiamata "Sincerità!". Garantisce un cartellino abilità speciale.

Nome Abilità: Controspionaggio 1

Prerequisiti: Informatori 1

Costo Px: 5

Descrizione: Per ogni step di abilità il personaggio è in grado di riconoscere con più facilità se la propria missiva nei confronti dello staff sia stata intercettata.

Nome Abilità: Controspionaggio 2

Prerequisiti: Informatori 2, Controspionaggio 1

Costo Px: 10

Descrizione: Per ogni step di abilità il personaggio è in grado di riconoscere con più facilità se la propria missiva nei confronti dello staff sia stata intercettata.

Nome Abilità: Controspionaggio 3

Prerequisiti: Mentire, Controspionaggio 2

Costo Px: 15

Descrizione: Per ogni step di abilità il personaggio è in grado di riconoscere con più facilità se la propria missiva nei confronti dello staff sia stata intercettata.

Nome Abilità: Intercettare missive 1

Prerequisiti: Informatori 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ha la possibilità di intercettare casualmente 1 missiva inviata nei confronti dello staff tra un evento e l'altro.

Nome Abilità: Intercettare missive 2

Prerequisiti: Informatori 2, Intercettare missive 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ha la possibilità di intercettare casualmente 2 missive inviate nei confronti dello staff tra un evento e l'altro.

Nome Abilità: Intercettare missive 3

Prerequisiti: Mentire, Intercettare missive 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio ha la possibilità di intercettare casualmente 3 missive inviate nei confronti dello staff tra un evento e l'altro.

Nome Abilità: Falsificare documenti 1

Prerequisiti: Informatori 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di falsificare documenti di livello di complessità 10

Nome Abilità: Falsificare documenti 2

Prerequisiti: Informatori 2, Falsificare documenti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di falsificare documenti di livello di complessità 20

Nome Abilità: Falsificare documenti 3

Prerequisiti: Mentire, Falsificare documenti 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di falsificare documenti di livello di complessità 30

Nome Abilità: Riconoscere documenti falsi 1

Prerequisiti: Informatori 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere documenti falsificati di livello di complessità 10

Nome Abilità: Riconoscere documenti falsi 2

Prerequisiti: Mentire, Riconoscere documenti falsi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere documenti falsificati di livello di complessità 20

Nome Abilità: Riconoscere documenti falsi 3

Prerequisiti: Falsificare documenti 3, Riconoscere documenti falsi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di riconoscere documenti falsificati di livello di complessità 30

Nome Abilità: Finta morte

Prerequisiti: Mentire

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino Abilità Speciale il personaggio è in grado di simulare la sua morte. Può assumere la posizione di coma, anche se ancora cosciente. Qualora il suo stato di salute venisse analizzato è obbligato a dichiarare il suo stato reale. Garantisce un cartellino abilità speciale.

Randagio

Nome Abilità: Legare 1

Prerequisiti: Stordire

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di immobilizzare, simulando per almeno 30 secondi di legare gli arti di un altro personaggio fermo, con nodi di difficoltà 1.

Nome Abilità: Legare 2

Prerequisiti: Legare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di immobilizzare, simulando per almeno 30 secondi di legare gli arti di un altro personaggio fermo, con nodi di difficoltà 2.

Nome Abilità: Legare 3

Prerequisiti: Legare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di immobilizzare, simulando per almeno 30 secondi di legare gli arti di un altro personaggio fermo, con nodi di difficoltà 3.

Nome Abilità: Barare

Prerequisiti: Legare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino abilità speciale, durante una partita a dadi/carte, il personaggio può variare il risultato di un tiro di dadi o pescare una carta a scelta dal mazzo di carte, senza che i presenti se ne accorgano. Garantisce un cartellino "Abilità speciale"

Nome Abilità: Slegarsi 1

Prerequisiti: Legare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di liberarsi da nodi di livello 1 simulando l'atto di slegarsi per 30 secondi.

Nome Abilità: Slegarsi 2

Prerequisiti: Legare 2, Slegarsi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di liberarsi da nodi di livello 2 simulando l'atto di slegarsi per 30 secondi.

Nome Abilità: Slegarsi 3

Prerequisiti: Legare 3, Slegarsi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di liberarsi da nodi di livello 3 simulando l'atto di slegarsi per 30 secondi.

Nome Abilità: Torturare 1

Prerequisiti: Legare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino "Abilità Speciale" Il personaggio, simulando di torturare fisicamente per almeno 5 minuti con strumenti appositi un avversario immobilizzato, può porre entro i 5 minuti successivi alla tortura 1 domanda al torturato che subisce "Danno 1 Sincerità". La vittima non può subire più di 1 tortura al giorno. In caso il torturato vada in coma, la tortura si interrompe e non può essere ripresa.

Al termine della tortura, la vittima subisce “Dolore, tempo 1” e “Fatica 1”.
Garantisce un cartellino abilità speciale. Garantisce un oggetto “Strumenti di tortura”.

Nome Abilità: Torturare 2

Prerequisiti: Legare 2, Torturare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Quando il pg usa Torturare 1 può porre un totale di due domande. Per ogni domanda posta la vittima subisce “Danno 1 Sincerità” alla locazione vitale.

Nome Abilità: Torturare 3

Prerequisiti: Legare 3, Torturare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Quando il pg usa Torturare 1 può porre un totale di tre domande. Per ogni domanda posta la vittima subisce “Danno 1 Sincerità” alla locazione vitale.

Nome Abilità: Torturare con garbo

Prerequisiti: Torturare 3, Barare

Costo Px: 5

Descrizione: Per la prima domanda posta con l’abilità “Torturare” il torturatore dichiara “Sincerità” in luogo di “Danno 1 Sincerità”.

Nome Abilità: Scassinare 1

Prerequisiti: Barare

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando strumenti appropriati, Il personaggio è in grado di scassinare serrature Base

Nome Abilità: Scassinare 2

Prerequisiti: Legare 2, Scassinare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando strumenti appropriati, Il personaggio è in grado di scassinare serrature Medie

Nome Abilità: Scassinare 3

Prerequisiti: Legare 3, Scassinare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando strumenti appropriati, Il personaggio è in grado di scassinare serrature Avanzate

Nome Abilità: Giocare sporco

Prerequisiti: Legare 2

Costo Px: 5

Descrizione: Mimando di gettare qualcosa negli occhi all’avversario, strappando un cartellino abilità speciale, il personaggio può dichiarare “Confusione” su di un bersaglio entro 1 metro da se. Garantisce 1 cartellino “abilità speciale”

Nome Abilità: Colpo alle spalle

Prerequisiti: Legare 3, Giocare sporco

Costo Px: 5

Descrizione: Usando un cartellino “abilità speciale” e colpendo alle spalle l’avversario, il giocatore aumenta di 1 il danno. Garantisce un cartellino “abilità speciale”

Viaggiatore Discreto

Nome Abilità: Nascondersi 1

Prerequisiti: Sesto senso

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità speciale” il personaggio è in grado di assumere la posa “Nascosto 1” . Garantisce un cartellino “abilità speciale”

Nome Abilità: Nascondersi 2

Prerequisiti: Nascondersi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità speciale” il personaggio è in grado di assumere la posa “Nascosto 2” . Garantisce un cartellino “abilità speciale”.

Nome Abilità: Nascondersi 3

Prerequisiti: Nascondersi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità speciale” il personaggio è in grado di assumere la posa “Nascosto 3” . Garantisce un cartellino “abilità speciale”.

Nome Abilità: Vedere trappole

Prerequisiti: Sesto senso, Nascondersi 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di individuare trappole e meccanismi nascosti.

Nome Abilità: Piazzare trappole

Prerequisiti: Nascondersi 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di piazzare trappole e meccanismi nascosti.

Nome Abilità: Disinnescare trappole

Prerequisiti: Nascondersi 3, Piazzare trappole

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di disinnescare trappole e meccanismi nascosti simulando di lavorarci per almeno 60 secondi, facendole scattare senza effetto. Una trappola disinnescata è considerata distrutta.

Nome Abilità: Vedere i nascosti 1

Prerequisiti: Nascondersi 1

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino abilità speciale, il personaggio è in grado di dichiarare “VISTO!” ad un avversario che stia usando la chiamata gestuale “Nascosto 1”. Garantisce un cartellino abilità speciale.

Nome Abilità: Vedere i nascosti 2

Prerequisiti: Nascondersi 2, Vedere i nascosti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un cartellino abilità speciale, il personaggio è in grado di dichiarare “VISTO!” ad un avversario che stia usando la chiamata gestuale “Nascosto 2”. Garantisce un cartellino abilità speciale.

Nome Abilità: Vedere i nascosti 3

Prerequisiti: Nascondersi 3, Vedere i nascosti 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando un cartellino abilità speciale, il personaggio è in grado di dichiarare “VISTO!” ad un avversario che stia usando la chiamata gestuale “Nascosto 3”. Garantisce un cartellino abilità speciale.

Nome Abilità: Nascondere denaro 1

Prerequisiti: Nascondersi 1

Costo Px: 5

Descrizione: Se perquisito il personaggio può omettere di consegnare fino ad un massimo di 10 monete.

Nome Abilità: Nascondere denaro 2

Prerequisiti: Nascondersi 2, Nascondere denaro 1

Costo Px: 10

Descrizione: Se perquisito il personaggio può omettere di consegnare fino ad un massimo di 20 monete.

Nome Abilità: Nascondere denaro 3

Prerequisiti: Nascondersi 3, Nascondere denaro 2

Costo Px: 15

Descrizione: Se perquisito il personaggio può omettere di consegnare fino ad un massimo di 30 monete.

Nome Abilità: Nascondere oggetti 1

Prerequisiti: Nascondere denaro

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di nascondere addosso al massimo 1 oggetto grande al massimo 10 cm per lato. In caso di perquisizione, potrà decidere di non consegnare l'oggetto nascosto con l'abilità in questione.

Nome Abilità: Nascondere oggetti 2

Prerequisiti: Nascondere oggetti 1, Nascondersi 2

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di nascondere addosso al massimo 1 oggetto grande al massimo 20 cm per lato. In caso di perquisizione, potrà decidere di non consegnare l'oggetto nascosto con l'abilità in questione.

Nome Abilità: Nascondere oggetti 3

Prerequisiti: Nascondere oggetti 2, Nascondersi 3

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di nascondere addosso al massimo 2 oggetti grandi al massimo 20 cm per lato. In caso di perquisizione, potrà decidere di non consegnare l'oggetto nascosto con l'abilità in questione.

Nome Abilità: Perquisizione veloce 1

Prerequisiti: Nascondersi 2

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di eseguire una perquisizione in 20 secondi.

Nome Abilità: Perquisizione veloce 2

Prerequisiti: Nascondersi 3, Perquisizione veloce 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di eseguire una perquisizione in 10 secondi.

COMBATTENTE

Comuni

Nome Abilità: Armi corte

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di utilizzare armi bianche ad una mano, della dimensione massima di 50 cm. Fornisce un oggetto "Arma corta".

Nome Abilità: Armi da lancio

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di usare armi da lancio (o globi esplosivi, sassi e simili) utilizzando il danno riportato sul cartellino dell'oggetto (ogni oggetto ha un singolo cartellino), non è possibile applicare alcun tipo di effetto aggiuntivo. L'abilità conferisce un oggetto "Arma da lancio".

Nome Abilità: Coriaceo

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il fisico del personaggio è più resistente della media. Garantisce 1 PF addizionale.

Maestro D'armi

Nome Abilità: Maestro 1

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Garantisce un ulteriore cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Maestro 2

Prerequisiti: Maestro 1

Costo Px: 10

Descrizione: Garantisce un ulteriore cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Maestro 3

Prerequisiti: Maestro 2

Costo Px: 15

Descrizione: Garantisce un ulteriore cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Armi corte - Ambidestria

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un'arma corta nella mano secondaria.

Nome Abilità: Armi in asta 1

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un'arma in asta a due mani dichiarando "Danno 2" della lunghezza minima di 160 cm. L'abilità conferisce un oggetto "Arma in Asta".

Nome Abilità: Armi in asta 2

Prerequisiti: Armi in asta 1, Maestro 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio aumenta di 1 danno il danno causato con le armi in asta.

Nome Abilità: Armi in asta 3

Prerequisiti: Colpo sbilanciante, Maestro 3

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio aumenta di un ulteriore danno il danno causato con le armi in asta.

Nome Abilità: Colpo sbilanciante

Prerequisiti: Armi in asta 2, Maestro 2

Costo Px: 5

Descrizione: utilizzando un cartellino “Abilità Speciale”, il personaggio è in grado di dichiarare “A TERRA!” per un colpo portato con un’arma in asta. Conferisce 1 cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Arma a Due Mani 1

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi a due mani dichiarando “Danno 2”, con una lunghezza massima di 150 cm. Conferisce un oggetto “Arma a due mani”

Nome Abilità: Arma a Due Mani 2

Prerequisiti: Arma a Due Mani 1, Maestro 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio aumenta di 1 danno il danno causato con le armi a due mani.

Nome Abilità: Arma a Due Mani 3

Prerequisiti: Sfondamento, Maestro 3

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio aumenta di un ulteriore danno il danno causato con le armi a due mani.

Nome Abilità: Sfondamento

Prerequisiti: Arma a Due Mani 2, Maestro 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “Abilità Speciale”, il personaggio è in grado di dichiarare “SPINTA 5” per un colpo portato con un’arma a due mani. Conferisce 1 cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Armi medie 1

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi bianche ad una mano dichiarando “Danno 2”, per una lunghezza massima di 110 cm., fornisce un cartellino oggetto “Arma media”.

Nome Abilità: Armi medie 2

Prerequisiti: Duellante, Maestro 2

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio aumenta di 1 il danno causato con le armi medie impugnate nella mano principale.

Nome Abilità: Duellante

Prerequisiti: Armi medie 1, Maestro 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un'arma media, anche nella mano secondaria.

Nome Abilità: Disarmo 1

Prerequisiti: Armi medie 2, Maestro 3

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "DISARMO" per un colpo, con un'arma media impugnata nella mano principale. L'abilità conferisce 1 Cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Disarmo 2

Prerequisiti: Disarmo 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "DISARMO" per un colpo, con un'arma media impugnata nella mano secondaria. L'abilità conferisce 1 Cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Armi corte - Disarmo

Prerequisiti: Armi corte

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "DISARMO" per un colpo portato con un'arma corta. Conferisce 1 cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Armi corte - Diretto

Prerequisiti: Armi corte-Disarmo, Maestro 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "DIRETTO" per un colpo portato con un'arma corta. Conferisce 1 cartellino "Abilità Speciale".

Addetto alle Polveri

Nome Abilità: Reddito colpi 1

Prerequisiti: Armi da lancio

Costo Px: 5

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene a scelta un rifornimento di 10 colpi "normali". Il Calibro dei colpi è compreso tra i 10 e i 40 mm.

Nome Abilità: Reddito colpi 2

Prerequisiti: Reddito colpi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene a scelta un rifornimento aggiuntivo di 10 colpi “normali”. Il Calibro dei colpi è compreso tra i 10 e i 40 mm.

Nome Abilità: Reddito colpi 3

Prerequisiti: Reddito colpi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene a scelta un’ulteriore rifornimento aggiuntivo di 10 colpi “normali”. Il Calibro dei colpi è compreso tra i 10 e i 40 mm.

Nome Abilità: Globi esplosivi

Prerequisiti: Reddito colpi 1

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 1 cartellino Abilità speciale il personaggio è in grado di usare sapientemente globi esplosivi aggiungendo +2 al RAGGIO dell’esplosione indicata sul cartellino oggetto. Fornisce 1 cartellino Abilità speciale.

Nome Abilità: Pugnali da lancio

Prerequisiti: Reddito colpi 2, Globi esplosivi

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di usare magistralmente le armi da lancio, può applicare ad essi qualsiasi effetto sia applicabile ai pugnali.

Nome Abilità: Pistolero

Prerequisiti: Reddito colpi 2, Pistola Ricarica Rapida 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare una pistola nella mano secondaria.

Nome Abilità: Fucile

Prerequisiti: Reddito colpi 2, Pistola Ricarica Rapida 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da fuoco a due mani, di tipo “Fucile”. Garantisce un oggetto “fucile” e 10 colpi “normali”. il fucile è monocolpo, il tempo di ricarica standard è di 30 secondi. il tiro utile è considerato di 10 Metri.

Nome Abilità: Fucile Colpo preciso

Prerequisiti: Fucile

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino Abilità Speciale quando spara con il fucile, il personaggio può aggiungere alla dichiarazione uno tra “AL BRACCIO DESTRO”, “AL BRACCIO SINISTRO”, “ALLA GAMBA DESTRA” o “ALLA GAMBA SINISTRA”; opzionalmente può scegliere di colpire un oggetto inanimato di dimensione minima 20cm (eventuali conseguenze sull’oggetto colpito sono a discrezione dello staff). Garantisce un cartellino “abilità speciale”

Nome Abilità: Pistola

Prerequisiti: Reddito colpi 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da fuoco, di tipo “Pistola”, nella mano principale. Garantisce un oggetto “Pistola” e 10 colpi “normali”. La pistola è monocolpo, il tempo di ricarica standard è di 20 secondi. Il tiro utile è considerato di 5 Metri.

Nome Abilità: Pistola Ricarica Rapida 1

Prerequisiti: Pistola

Costo Px: 5

Descrizione: Diminuisce di 5 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Pistola Ricarica Rapida 2

Prerequisiti: Reddito colpi 3, Pistolero

Costo Px: 10

Descrizione: Diminuisce di 10 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Pistola Ricarica Rapida 3

Prerequisiti: Pistola Ricarica Rapida 2

Costo Px: 15

Descrizione: Diminuisce di 15 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Fucile Ricarica Rapida 1

Prerequisiti: Franco tiratore

Costo Px: 5

Descrizione: Diminuisce di 5 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Fucile Ricarica Rapida 2

Prerequisiti: Fucile Ricarica Rapida 1

Costo Px: 10

Descrizione: Diminuisce di 10 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Fucile Ricarica Rapida 3

Prerequisiti: Fucile Ricarica Rapida 2

Costo Px: 15

Descrizione: Diminuisce di 15 secondi il tempo di ricarica, per ricaricare servono entrambe le mani libere.

Nome Abilità: Franco tiratore

Prerequisiti: Reddito colpi 3, Fucile Colpo preciso

Costo Px: 5

Descrizione: Aumenta di 10 m la gittata complessiva del Fucile.

Nome Abilità: Grosso Calibro

Prerequisiti: Reddito colpi 3, Fucile Colpo preciso

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da fuoco con un calibro compreso tra i 41 e i 60 mm.

Nome Abilità: Artigliere

Prerequisiti: Grosso Calibro

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da fuoco con un calibro superiore ai 61 mm.

Fante Pesante

Nome Abilità: Armatura 1

Prerequisiti: Coriaceo

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un'armatura Leggera. Conferisce un oggetto "Armatura Leggera". L'Armatura leggera riduce di 2 i danni subiti, con un minimo di 1. Fintanto che il personaggio indossa un'armatura non può utilizzare CM o CR.

Nome Abilità: Armatura 2

Prerequisiti: Scudo

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un'armatura pesante. Conferisce un oggetto "Armatura Pesante". L'armatura Pesante riduce di 3 i danni, con un minimo di 1. Fintanto che il personaggio indossa un'armatura non può utilizzare CM o CR.

Nome Abilità: Armatura 3

Prerequisiti: Armatura 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di ottimizzare la protezione conferita dalle armature leggere che indossa rendendosi immune a danno 1 e dalle armature pesanti che indossa rendendosi immune a danno 1 e 2. Il danno va conteggiato senza applicare riduzioni.

Nome Abilità: Robustezza 1

Prerequisiti: Armatura 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è particolarmente robusto, aumenta di 1 PF.

Nome Abilità: Robustezza 2

Prerequisiti: Armatura 1, Scudo

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è particolarmente robusto, aumenta di 1 un'ulteriore PF.

Nome Abilità: Attento!

Prerequisiti: Armatura 1

Costo Px: 5

Descrizione: utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio può subire il danno rivolto ad un altro personaggio entro 1 metro da lui, mimando di frapporsi tra lui e il nemico. dichiarando "PARATO [NOME DEL BERSAGLIO ORIGINARIO]!" Garantisce un cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Scudo

Prerequisiti: Armatura 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di utilizzare uno scudo di dimensioni massime di 50 cm di diametro. Garantisce un oggetto "Scudo", tutti i danni delle armi impugnate nella mano libera subiscono un -1 fino ad un minimo di 1. Salvo diversa specifica questo scudo ha PdR 3.

Nome Abilità: Scudo grande 1

Prerequisiti: Scudo

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di utilizzare uno scudo di dimensioni minime di 51 cm. Garantisce un oggetto "Scudo Grande". Salvo diversa specifica questo scudo ha PdR 5.

Nome Abilità: Scudo grande 2

Prerequisiti: Scudo grande 1, Armatura 1

Costo Px: 10

Descrizione: utilizzando un cartellino "Abilità Speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "SPINTA X" con lo scudo grande, dove x è pari al numero di PF del personaggio. Garantisce un cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Scudo grande 3

Prerequisiti: Scudo grande 2

Costo Px: 15

Descrizione: utilizzando un cartellino "abilità speciale", il personaggio è in grado di dichiarare "IMMUNE" ad un danno subito sullo scudo, che supererebbe il PdR. Garantisce un cartellino "Abilità Speciale".

Nome Abilità: Scudo - Difesa perfetta 1

Prerequisiti: Scudo Grande 3

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “Abilità speciale”, il personaggio è in grado di dichiarare IMMUNE ad un colpo di un'arma da fuoco che non superi il PdR dello scudo. Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Scudo - Difesa perfetta 2

Prerequisiti: Scudo - Difesa perfetta 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un cartellino “Abilità speciale”, il personaggio è in grado di dichiarare IMMUNE ad un colpo di un'arma da fuoco per un massimo del doppio dei PdR dello scudo senza che questo subisca danni. Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Scudo e armi medie

Prerequisiti: Scudo

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio non subisce malus al danno fatto con le armi medie mentre imbraccia uno scudo.

Nome Abilità: Stai Giù! 1

Prerequisiti: Scudo e armi medie

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un cartellino “abilità Speciale”, il personaggio è in grado di dichiarare “A TERRA” con un'arma media ad una mano, mentre imbraccia uno scudo. Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Stai Giù! 2

Prerequisiti: Stai Giù! 1, Armatura 2

Costo Px: 10

Descrizione: Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Stai Giù! 3

Prerequisiti: Stai Giù! 2

Costo Px: 15

Descrizione: Garantisce un cartellino “Abilità Speciale”.

Nome Abilità: Recupero Rapido 1

Prerequisiti: Scudo

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio guarisce più rapidamente le ferite subite. Quando curato, aumenta di 1 i punti ferita che vengono curati.

Nome Abilità: Recupero Rapido 2: Duro a morire

Prerequisiti: Recupero Rapido 1, Armatura 2

Costo Px: 10

Descrizione: Aumenta di 10 minuti il tempo necessario per entrare in coma, ed aumenta di 5 minuti il tempo di coma.

MAGO

Comuni

Nome Abilità: Magia innata

Prerequisiti: Scelta Mago come Categoria Preferita

Costo Px: 0

Descrizione: una volta per giornata di gioco, meditando per 10 minuti, il pg è in grado di ricaricare fino ad un massimo di 10 CM spesi. Con l'acquisto di questa abilità il PG acquista le abilità "Legame spirituale" e "Potere magico" a 0 px l'una.

Nome Abilità: Percezione del magico

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di avere informazioni aggiuntive esaminando fisicamente particolari fonti di energia magica indicate dallo staff (la maggior parte degli oggetti non ha un'aura abbastanza forte da essere individuata). Esaminando una persona per 1 minuto è in grado di capire se il soggetto è stato gli effetti di POSSESSIONE, COMANDO negli ultimi 5 minuti o se possiede potere magico (il soggetto deve rispondere "sì" o "no").

Nome Abilità: Legame spirituale

Prerequisiti: Percezione del magico, approvazione dello staff

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ha creato un legame con un'entità che gli trasmette il proprio potere magico. Utilizzando 1 CR ed effettuando un rituale di almeno 5 minuti il personaggio può tentare di entrare in contatto con il proprio spirito per comunicargli qualcosa.

Abilità su approvazione dello staff a seguito di giocata durante un evento.

Garantisce 1 CM ed 1 CR.

Nome Abilità: Potere magico

Prerequisiti: Legame spirituale

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ottiene un CM ed un CR aggiuntivo per giornata di gioco.

Spezzaincantesimi

Nome Abilità: Spezzaincantesimi

Prerequisiti: Potere magico

Costo Px: 0

Descrizione: Acquistando questa abilità sarà impossibile acquistare qualsiasi abilità del ramo "Stregone". Per poter acquistare questa abilità è necessario inviare una mail allo staff.

Nome Abilità: Affaticare 1

Prerequisiti: Spezzaincantesimi

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un CM lo spezzaincantesimi può dichiarare "FATICA 1" ad un avversario con un'arma bianca sostituendolo all'intera dichiarazione dell'arma.

Nome Abilità: Affaticare 2

Prerequisiti: Affaticare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un CM lo spezzaincantesimi può dichiarare "FATICA 2" ad un avversario con un'arma bianca sostituendolo all'intera dichiarazione dell'arma.

Nome Abilità: Affaticare 3

Prerequisiti: Affaticare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando un CM lo spezzaincantesimi può dichiarare "FATICA 3" ad un avversario con un'arma bianca sostituendolo all'intera dichiarazione dell'arma.

Nome Abilità: Mago Corazzato 1

Prerequisiti: Affaticare 1

Costo Px: 5

Descrizione: lo spezzaincantesimi può utilizzare CM e CR anche se indossa un'armatura Leggera.

Nome Abilità: Mago Corazzato 2

Prerequisiti: Mago Corazzato 1, Affaticare 2

Costo Px: 10

Descrizione: lo spezzaincantesimi può utilizzare CM e CR anche se indossa un'armatura Pesante.

Nome Abilità: Immunità magica 1

Prerequisiti: Affaticare 1

Costo Px: 5

Descrizione: utilizzando un CM lo spezza incantesimi può dichiarare "RIFLESSO" ad un incantesimo diretto a lui. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Immunità magica 2

Prerequisiti: Immunità magica 1, Affaticare 2

Costo Px: 10

Descrizione: utilizzando 2 CM lo spezza incantesimi può dichiarare “IMMUNE” ad un incantesimo diretto a lui. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Immunità magica 3

Prerequisiti: Affaticare 3, Immunità magica 2

Costo Px: 15

Descrizione: utilizzando 3 CM lo spezza incantesimi può dichiarare “IMMUNE! RIFLESSO!” ad un incantesimo diretto a lui. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 1

Prerequisiti: Affaticare 1

Costo Px: 5

Descrizione: lo spezzaincantesimi guadagna 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 2

Prerequisiti: Affaticare 2, Potere magico 1

Costo Px: 10

Descrizione: lo spezzaincantesimi guadagna 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 3

Prerequisiti: Affaticare 3, Potere magico 2

Costo Px: 15

Descrizione: lo spezzaincantesimi guadagna 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 4

Prerequisiti: Potere magico 3

Costo Px: 20

Descrizione: lo spezzaincantesimi guadagna 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Riverbero 1

Prerequisiti: Affaticare 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un ulteriore CM (per un totale di 2) lo spezzaincantesimi può aggiungere l'effetto “AREA 5” quando usa l'abilità “Affaticare”.

Nome Abilità: Riverbero 2

Prerequisiti: Affaticare 3, Riverbero 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un ulteriore CM (per un totale di 2) lo spezzaincantesimi può aggiungere l'effetto “RAGGIO 3” quando usa l'abilità “Affaticare”.

Nome Abilità: Vedere attenuati

Prerequisiti: Affaticare 3

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un CM lo spezzaincantesimi è in grado di dichiarare “Visto!” ad un personaggio che stia utilizzando la chiamata gestuale “Attenuato”.
Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Stregone

Nome Abilità: Stregone

Prerequisiti: Potere magico

Costo Px: 0

Descrizione: Acquistando questa abilità sarà impossibile acquistare qualsiasi abilità del ramo “Spezzaincantesimi”. Per poter acquistare questa abilità è necessario inviare una mail allo staff.

Nome Abilità: Capacità magica 1

Prerequisiti: Stregone

Costo Px: 5

Descrizione: Lo Stregone apprende la cerchia di incantesimi di livello “Base” tipici della nazione di appartenenza. Garantisce 1 CM aggiuntivo. Per visionare la lista degli incantesimi si veda l’appendice a questo documento.

Nome Abilità: Capacità magica 2

Prerequisiti: Capacità magica 1

Costo Px: 10

Descrizione: Lo Stregone apprende la cerchia di incantesimi di livello “Medio” tipici della nazione di appartenenza. Garantisce 1 CM aggiuntivo. Per visionare la lista degli incantesimi si veda l’appendice a questo documento.

Nome Abilità: Capacità magica 3

Prerequisiti: Capacità magica 2

Costo Px: 15

Descrizione: Lo Stregone apprende la cerchia di incantesimi di livello “Avanzato” tipici della nazione di appartenenza. Garantisce 1 CM aggiuntivo. Per visionare la lista degli incantesimi si veda l’appendice a questo documento.

Nome Abilità: Incantalame 1

Prerequisiti: Capacità magica 1

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un CM lo stregone è in grado di aggiungere +1 al successivo colpo portato con un’arma bianca. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Incantalame 2

Prerequisiti: Capacità magica 2, Incantalame 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando un CM, per 1 minuto lo stregone è in grado di sostituire il danno dei colpi portati con l’arma bianca primaria da lui impugnata con

“MAGICO”. Non può essere applicato all’arma secondaria. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Incantalame 3

Prerequisiti: Capacità magica 3, Incantalame 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando un CM lo stregone è in grado di aggiungere l’estensione “ESTESO” al successivo colpo portato con un’arma bianca. Garantisce 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 1

Prerequisiti: Capacità magica 1

Costo Px: 5

Descrizione: Lo stregone ottiene 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 2

Prerequisiti: Capacità magica 2, Potere magico 1

Costo Px: 10

Descrizione: Lo stregone ottiene 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Potere magico 3

Prerequisiti: Capacità magica 3, Potere magico 2

Costo Px: 15

Descrizione: Lo stregone ottiene 1 CM aggiuntivo.

Nome Abilità: Flusso magico 1

Prerequisiti: Connessione magica

Costo Px: 5

Descrizione: 1 volta al giorno lo stregone è in grado di ripristinare 1 proprio CM meditando per 1 minuto.

Nome Abilità: Flusso magico 2

Prerequisiti: Capacità magica 2, Flusso magico 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando Flusso magico 1 lo stregone è in grado di ripristinare fino a 2 propri CM.

Nome Abilità: Flusso magico 3

Prerequisiti: Capacità magica 3, Flusso magico 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando Flusso magico 1 lo stregone è in grado di ripristinare fino a 3 propri CM.

Nome Abilità: Connessione magica

Prerequisiti: Capacità magica 3

Costo Px: 5

Descrizione: Una volta a giornata di gioco lo stregone può lanciare una magia con relativi modificatori senza pagare alcun costo in CM.

Nome Abilità: Amplificazione magica 1

Prerequisiti: Capacità magica 2

Costo Px: 5

Descrizione: consumando un ulteriore CM lo stregone è in grado di aggiungere l'estensione "AREA 5" ad un suo incantesimo, qualora l'incantesimo lo consenta (AREA e RAGGIO non sono cumulabili, il punto di partenza dell'incantesimo è sempre il mago). Garantisce un CM Aggiuntivo.

Nome Abilità: Amplificazione magica 2

Prerequisiti: Capacità magica 3, Amplificazione magica 1

Costo Px: 10

Descrizione: consumando un ulteriore CM lo stregone è in grado di aggiungere l'estensione "RAGGIO 5" ad un suo incantesimo, qualora l'incantesimo lo consenta (AREA e RAGGIO non sono cumulabili, il punto di partenza dell'incantesimo è sempre il mago). Garantisce un CM Aggiuntivo.

Incantatore

Nome Abilità: Rituali 1

Prerequisiti: Potere Magico

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di compiere rituali di livello "Base".
Garantisce 1 CR. Per poter acquistare questa abilità è necessario inviare una mail allo staff.

Nome Abilità: Rituali 2

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di compiere rituali di livello "Medio".
Garantisce 1 CR.

Nome Abilità: Rituali 3

Prerequisiti: Rituali 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado di compiere rituali di livello "Avanzato".
Garantisce 1 CR.

Nome Abilità: Armonia rituale

Prerequisiti: Rituali 3

Costo Px: 5

Descrizione: I personaggi in possesso di quest'abilità possono condividere il consumo dei loro CR in un singolo rituale. Garantisce 1 CR.

Nome Abilità: Utilizzare glifi 1

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare, distruggendolo, un glifo di livello “Base” lanciandone l’effetto. Il glifo è soggetto a tutte le limitazioni degli incantesimi (ad esempio non può essere usato da chi indossa un’armatura).

Nome Abilità: Utilizzare glifi 2

Prerequisiti: Rituali 2, Utilizzare glifi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare, distruggendolo, un glifo di livello “Medio” lanciandone l’effetto. Il glifo è soggetto a tutte le limitazioni degli incantesimi (ad esempio non può essere usato da chi indossa un’armatura).

Nome Abilità: Utilizzare glifi 3

Prerequisiti: Rituali 3, Utilizzare glifi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare, distruggendolo, un glifo di livello “Avanzato” lanciandone l’effetto. Il glifo è soggetto a tutte le limitazioni degli incantesimi (ad esempio non può essere usato da chi indossa un’armatura).

Nome Abilità: Creare glifi 1

Prerequisiti: Armonia Rituale, Utilizzare glifi 3

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare un glifo di livello “Base” che contenga un incantesimo di livello “Base”. Per farlo deve effettuare un rituale di almeno 5 minuti e consumare 1 CR. Durante il rituale si deve consumare un materiale “pelle” di livello pari o superiore a quello dell’incantesimo (un incantesimo Base richiederà un materiale “pelle” Base, Medio o Avanzato) e un numero di essenze appropriato a propria scelta. Inoltre occorre che uno stregone lanci l’incantesimo che si vuole imprimere nel glifo come parte del rituale (se l’incantatore è anche uno stregone può essere lui stesso a lanciarlo). Non è possibile applicare Amplificazione magica o altri effetti che modifichino l’incantesimo quando lo si imprime nel glifo. Richiede la presenza di uno staff.

Nome Abilità: Creare glifi 2

Prerequisiti: Creare glifi 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare un glifo di livello “Medio” che contenga un incantesimo di livello “Medio”. Per farlo deve effettuare un rituale di almeno 5 minuti e consumare 1 CR. Durante il rituale si deve consumare un materiale “pelle” di livello pari o superiore a quello dell’incantesimo (un incantesimo Medio richiederà un materiale “pelle” Medio o Avanzato) e un numero di essenze appropriato a propria scelta. Inoltre occorre che uno stregone lanci l’incantesimo che si vuole imprimere nel glifo come parte del rituale (se l’incantatore è anche uno stregone può essere lui stesso a lanciarlo). Non è

possibile applicare Amplificazione magica o altri effetti che modifichino l'incantesimo quando lo si imprime nel glifo. Richiede la presenza di uno staff.

Nome Abilità: Creare glifi 3

Prerequisiti: Creare glifi 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di creare un glifo di livello "Avanzato" che contenga un incantesimo di livello "Avanzato". Per farlo deve effettuare un rituale di almeno 5 minuti e consumare 2 CR. Durante il rituale si deve consumare un materiale "pelle" di livello pari o superiore a quello dell'incantesimo (un incantesimo Avanzato richiederà un materiale "pelle" Avanzato) e un numero di essenze appropriato a propria scelta. Inoltre occorre che uno stregone lanci l'incantesimo che si vuole imprimere nel glifo come parte del rituale (se l'incantatore è anche uno stregone può essere lui stesso a lanciarlo). Non è possibile applicare Amplificazione magica o altri effetti che modifichino l'incantesimo quando lo si imprime nel glifo. Richiede la presenza di uno staff.

Nome Abilità: Generare essenze 1

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un Catalizzatore magico che in base all'abilità del pg, tra un evento e l'altro sarà in grado di generare 3 essenze Bianche. Per poter utilizzare l'abilità occorre essere in possesso dell'oggetto "Catalizzatore magico". Fornisce un oggetto "Catalizzatore magico".

Nome Abilità: Generare essenze 2

Prerequisiti: Rituali 2, Generare essenze 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un Catalizzatore magico che in base all'abilità del pg, tra un evento e l'altro sarà in grado di generare 2 essenze Verdi. Per poter utilizzare l'abilità occorre essere in possesso dell'oggetto "Catalizzatore magico".

Nome Abilità: Generare essenze 3

Prerequisiti: Rituali 3, Generare essenze 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di utilizzare un Catalizzatore magico che in base all'abilità del pg, tra un evento e l'altro sarà in grado di generare 1 essenza Nera. Per poter utilizzare l'abilità occorre essere in possesso dell'oggetto "Catalizzatore magico".

Nome Abilità: Estrarre essenze 1

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio lavorando per 60 secondi è in grado di estrarre essenze Bianche da elementi/oggetti che presentano una carica magica. Se si vuole estrarre un'essenza da un oggetto magico, esso deve venire preventivamente distrutto.

Nome Abilità: Estrarre essenze 2

Prerequisiti: Rituali 2, Estrarre essenze 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio lavorando per 60 secondi è in grado di estrarre essenze Verdi da elementi/oggetti che presentano una carica magica. Se si vuole estrarre un'essenza da un oggetto magico, esso deve venire preventivamente distrutto.

Nome Abilità: Estrarre essenze 3

Prerequisiti: Rituali 3, Estrarre essenze 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio lavorando per 60 secondi è in grado di estrarre essenze Nere da elementi/oggetti che presentano una carica magica. Se si vuole estrarre un'essenza da un oggetto magico, esso deve venire preventivamente distrutto.

Nome Abilità: Incantare 1

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio se in possesso delle componenti necessarie, è in grado di incantare gioielli o oggetti con poteri di livello "Base".

Nome Abilità: Incantare 2

Prerequisiti: Rituali 2, Incantare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio, se in possesso delle componenti necessarie, è in grado di incantare gioielli o oggetti con poteri di livello "Medio".

Nome Abilità: Incantare 3

Prerequisiti: Rituali 3, Incantare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio, se in possesso delle componenti necessarie, è in grado di incantare gioielli o oggetti con poteri di livello "Avanzato".

Nome Abilità: Percepire maledizioni 1

Prerequisiti: Rituali 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio, analizzandolo fisicamente per 1 minuto, è in grado di percepire se un altro personaggio è afflitto da almeno una maledizione, senza specificare quale maledizione sia.

Nome Abilità: Percepire maledizioni 2

Prerequisiti: Rituali 2, Percepire maledizioni 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio, analizzandolo fisicamente per 1 minuto, è in grado di percepire se un altro personaggio o un oggetto è afflitto da una o più maledizioni, il numero di maledizioni e il loro livello.

Nome Abilità: Percepire maledizioni 3

Prerequisiti: Rituali 3, Percepire maledizioni 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio, analizzandolo fisicamente per 1 minuto, è in grado di percepire se un altro personaggio o un oggetto è afflitto da una o più maledizioni, il numero di maledizioni e il loro livello. Inoltre, un personaggio maledetto deve far leggere la descrizione della maledizione all'analizzatore; le risposte dello staff possono variare.

Nome Abilità: Rimuovere maledizioni 1

Prerequisiti: Armonia Rituale, Percepire maledizioni 3

Costo Px: 5

Descrizione: Officiando un rituale con gli ingredienti appropriati e spendendo 1 CR l'incantatore può rimuovere una maledizione di livello "Base".

Nome Abilità: Rimuovere maledizioni 2

Prerequisiti: Rimuovere maledizioni 1

Costo Px: 10

Descrizione: Officiando un rituale con gli ingredienti appropriati e spendendo 2 CR l'incantatore può rimuovere una maledizione di livello "Medio".

Nome Abilità: Rimuovere maledizioni 3

Prerequisiti: Rimuovere maledizioni 2

Costo Px: 15

Descrizione: Officiando un rituale con gli ingredienti appropriati e spendendo 3 CR l'incantatore può rimuovere una maledizione di livello "Avanzato". Garantisce 1 CR.

MEDICO

Comuni

Nome Abilità: Analizzare stato di salute

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di stabilire lo stato di salute di un PG della sua razza di appartenenza, dopo una rapida analisi; capire se il soggetto è in stato di coma o morto, se ha arti infetti o necrotici, ed il suo livello di Punti Ferita residui o totali. Il personaggio non è comunque in grado di quantificare da quanto tempo un soggetto sia in stato di Coma, né quanto tempo manchi per dichiararlo "morto".

Nome Abilità: Materiale medico di Base

Prerequisiti: Analizzare stato di salute

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ottiene ad ogni evento 1 cartellino “10x Cariche mediche” per giornata di gioco. Deve simulare adeguatamente i rifornimenti con oggetti di gioco (ad esempio: bende, ago e filo per sutura etc.)

Nome Abilità: Stabilizzare

Prerequisiti: Materiale medico di base

Costo Px: 5

Descrizione: dopo 30 secondi in cui il personaggio simula di bendare il soggetto ferito con una benda (che deve essere sufficientemente grande per circondare la locazione), consumando 1 RM può dichiarare “Stabilizzato tempo 5”.

Chirurgo

Nome Abilità: Chirurgia

Prerequisiti: Stabilizzare

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di ripristinare 1 PF in una locazione suturando 10 punti della pezza medica (Oggetto fornito dallo Staff) con ago e filo (non forniti dallo staff), operando su di un soggetto di cui conosce l'anatomia, utilizzando appositi strumenti. Il chirurgo conosce di base l'anatomia della razza di appartenenza. Fornisce un cartellino oggetto “Strumenti da Chirurgo”.

Nome Abilità: Chirurgo veloce 1

Prerequisiti: Chirurgia

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di ridurre di 1 i punti sutura necessari per l'abilità “Chirurgia”.

Nome Abilità: Chirurgo veloce 2

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2, Chirurgo veloce 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di ridurre di 2 i punti sutura necessari per l'abilità “Chirurgia”.

Nome Abilità: Chirurgo veloce 3

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2, Chirurgo veloce 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado di ridurre di 3 i punti sutura necessari per l'abilità “Chirurgia”.

Nome Abilità: Anatomia razziale 1

Prerequisiti: Chirurgia

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ha appreso l'Anatomia di un ulteriore razza a sua scelta (tra Umani, Eterei, Shibai, Dionei), per livello di abilità.

Nome Abilità: Anatomia razziale 2

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2, Anatomia razziale 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio ha appreso l'Anatomia di un ulteriore razza a sua scelta (tra Umani, Eterei, Shibai, Dionei), per livello di abilità.

Nome Abilità: Anatomia razziale 3

Prerequisiti: Chirurgo esperto 3, Anatomia razziale 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio ha appreso l'Anatomia di un ulteriore razza a sua scelta (tra Umani, Eterei, Shibai, Dionei), per livello di abilità.

Nome Abilità: Segaozza 1

Prerequisiti: Chirurgia

Costo Px: 5

Descrizione: Quando un soggetto ha subito un "Necrosi" ad un arto da più di 15 minuti senza che sia stata rimossa o che l'operazione adeguata sia in corso, è necessario amputarlo per salvare il paziente. Con una operazione di 20 minuti e il consumo di 10 Cariche Mediche il personaggio è in grado di rimuovere un arto necrotico. **NB: prima di iniziare l'operazione il paziente dev'essere anestetizzato mediante apposita abilità.**

Nome Abilità: Segaozza 2

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2, Segaozza 1

Costo Px: 10

Descrizione: Quando un soggetto ha subito un "Necrosi" ad un arto da più di 15 minuti senza che sia stata rimossa o che l'operazione adeguata sia in corso, è necessario amputarlo per salvare il paziente. Con una operazione di 20 minuti e il consumo di 10 minuti e il consumo di 5 Cariche Mediche il personaggio è in grado di rimuovere un arto necrotico. **NB: prima di iniziare l'operazione il paziente dev'essere anestetizzato mediante apposita abilità.**

Nome Abilità: Segaozza 3

Prerequisiti: Chirurgo esperto 3, Segaozza 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio, disponendo di un oggetto "protesi" ed utilizzando 10 cariche Mediche, è in grado, con una operazione di 20 minuti di installare una protesi ad un arto precedentemente amputato. **NB: prima di iniziare l'operazione il paziente dev'essere anestetizzato mediante apposita abilità.**

Nome Abilità: Chirurgo esperto 1

Prerequisiti: Chirurgia

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio quando usa l'abilità Chirurgia è in grado di ripristinare un PF aggiuntivo alla locazione interessata, per ogni livello di abilità.

Nome Abilità: Chirurgo esperto 2

Prerequisiti: Chirurgo esperto 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio quando usa l'abilità Chirurgia è in grado di ripristinare un PF aggiuntivo alla locazione interessata, per ogni livello di abilità.

Nome Abilità: Chirurgo esperto 3

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio quando usa l'abilità Chirurgia è in grado di ripristinare un PF aggiuntivo alla locazione interessata, per ogni livello di abilità e di curare un pg o png in stato di decomposizione.

Nome Abilità: Alleviare

Prerequisiti: Chirurgo esperto 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 1 Carica Medica, il personaggio è in grado, dopo aver lavorato per 30 secondi sull'interessato, di rimuovere l'estensione "TEMPO X" alla chiamata subita.

Nome Abilità: Rimuovi Necrosi agli Arti

Prerequisiti: Segaozza 3

Costo Px: 5

Descrizione: Mimando una operazione di 30 minuti, il personaggio è in grado di rimuovere lo stato di Necrosi di un arto che ha subito la condizione entro 15 minuti, durante l'operazione il conteggio per la necrosi sulla locazione viene interrotto.

NB: prima di iniziare l'operazione il paziente dev'essere anestetizzato mediante apposita abilità.

Nome Abilità: Non sotto i miei ferri

Prerequisiti: tutto il ramo Chirurgo completo

Costo Px: 5

Descrizione: Intervenendo entro 5 minuti in cui un soggetto ha subito Necrosi al tronco, mimando un'operazione di 30 minuti ed utilizzando il corretto oggetto "Unguento miracoloso", il personaggio è in grado di rimuovere la necrosi alla locazione vitale del paziente che viene rianimato con 1 PF al tronco. Per il resto del live la locazione non può superare 1 PF. **NB: prima di iniziare l'operazione il paziente deve essere anestetizzato mediante apposita abilità. Perché l'operazione abbia successo, il paziente deve rimanere stabilizzato tramite le apposite abilità.**

Speciale

Nome Abilità: Conoscere unguenti 1

Prerequisiti: Stabilizzare

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di applicare unguenti su creature di cui conosce la fisionomia clinica.

Nome Abilità: Conoscere unguenti 2

Prerequisiti: Conoscere unguenti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di applicare unguenti miracolosi su creature di cui conosce la fisionomia clinica.

Nome Abilità: Conoscere unguenti 3

Prerequisiti: Conoscere unguenti 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio ottiene tre ricette causali di unguenti base che gli verranno consegnate al primo live disponibile.

Nome Abilità: Riconoscere i sintomi

Prerequisiti: Conoscere unguenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di riconoscere i sintomi di una malattia su una razza di cui conosce la fisionomia clinica. Visitando per almeno 1 minuto un qualsiasi personaggio di cui conosca gli aspetti clinici razziali sa valutare se è soggetto ad una malattia. Il personaggio sarà in grado somministrare unguenti e di riconoscere sintomi e malattie sulla razza di appartenenza.

Nome Abilità: Clinica razziale 1

Prerequisiti: Conoscere unguenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Per ogni livello di abilità il personaggio sarà in grado somministrare unguenti e di riconoscere sintomi e malattie su un'altra razza diversa dalla propria.

Nome Abilità: Clinica razziale 2

Prerequisiti: Clinica razziale 1, Conoscere unguenti 2

Costo Px: 10

Descrizione: Per ogni livello di abilità il personaggio sarà in grado somministrare unguenti e di riconoscere sintomi e malattie su un'altra razza diversa dalla propria.

Nome Abilità: Clinica razziale 3

Prerequisiti: Clinica razziale 2, Conoscere unguenti 3

Costo Px: 15

Descrizione: Per ogni livello di abilità il personaggio sarà in grado somministrare unguenti e di riconoscere sintomi e malattie su un'altra razza diversa dalla propria.

Nome Abilità: Reperire ingredienti 1

Prerequisiti: Conoscere unguenti 1

Costo Px: 5

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene 1 ingrediente casuale

Nome Abilità: Reperire ingredienti 2

Prerequisiti: Reperire ingredienti 1, Conoscere unguenti 2

Costo Px: 10

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene 2 ingredienti casuali

Nome Abilità: Reperire ingredienti 3

Prerequisiti: Reperire ingredienti 2, Conoscere unguenti 3

Costo Px: 15

Descrizione: Ad ogni evento, il personaggio ottiene 3 ingredienti casuali

Nome Abilità: Creare unguento

Prerequisiti: Conoscere unguenti 2

Costo Px: 5

Descrizione: il Pg è in grado di creare unguenti utilizzando gli appositi ingredienti.

Nome Abilità: Creare unguenti miracolosi

Prerequisiti: Tutto il ramo di abilità dello Speciale

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado, qualora ne conosca la ricetta e ne abbia gli ingredienti necessari, di creare un unguento di particolare efficacia ad esempio in grado di permettere la rimozione chirurgica dello stato di necrosi della locazione vitale.

Nome Abilità: Resistente alle malattie 1

Prerequisiti: Conoscere unguenti 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ha sviluppato una notevole resistenza alle malattie, diminuendo gradualmente per livello di abilità la possibilità di ammalarsi.

Nome Abilità: Resistente alle malattie 2

Prerequisiti: Resistente alle malattie 1, Conoscere unguenti 3

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ha sviluppato una notevole resistenza alle malattie, diminuendo gradualmente per livello di abilità la possibilità di ammalarsi.

Nome Abilità: Esperto di malattie

Prerequisiti: Conoscere unguenti 3

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di associare i sintomi di un paziente della sua stessa razza, ad una eventuale malattia da lui conosciuta e di conseguenza somministrarne la cura, visitando il paziente per almeno 5 minuti e somministrando il giusto unguento. Qualora si trovasse davanti una malattia a lui sconosciuta può studiarla e tentare di estrapolare il rimedio adeguato.

Cerusico

Nome Abilità: Stabilizzare veloce 1

Prerequisiti: Stabilizzare

Costo Px: 5

Descrizione: utilizzando 1 Carica Medica, Il personaggio è in grado di ridurre il tempo per la stabilizzazione a 20 secondi, dichiarando “Stabilizzato TEMPO 5” ad una locazione interrompendo il conteggio del “Sanguinamento”.

Nome Abilità: Stabilizzare veloce 2

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 1

Costo Px: 10

Descrizione: utilizzando 1 Carica Medica, Il personaggio è in grado di ridurre il tempo per la stabilizzazione a 10 secondi, dichiarando “Stabilizzato TEMPO 5” ad una locazione interrompendo il conteggio del “Sanguinamento”.

Nome Abilità: Materiali Medici 1

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 1

Costo Px: 5

Descrizione: Ad ogni evento, il giocatore ottiene in totale 1 cartellino “10x Cariche Mediche” a giornata di gioco.

Nome Abilità: Materiali Medici 2

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 2, Materiali medici 1

Costo Px: 10

Descrizione: Ad ogni evento, il giocatore ottiene in totale 2 cartellini “10x Cariche Mediche” a giornata di gioco.

Nome Abilità: Materiali Medici 3

Prerequisiti: Cerusico esperto, Materiali medici 2

Costo Px: 15

Descrizione: Ad ogni evento, il giocatore ottiene in totale 3 cartellini “10x Cariche Mediche” a giornata di gioco.

Nome Abilità: Stabilizzare prolungato 1

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di aumentare in totale di 5 minuti il tempo di stabilizzazione ad una locazione.

Nome Abilità: Stabilizzare prolungato 2

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 2, Stabilizzare prolungato 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di aumentare in totale di 10 minuti il tempo di stabilizzazione ad una locazione.

Nome Abilità: Stabilizzare prolungato 3

Prerequisiti: Cerusico esperto, Stabilizzare prolungato 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado di aumentare in totale di 15 minuti il tempo di stabilizzazione ad una locazione.

Nome Abilità: Supporto al Chirurgo 1

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 1

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 1 cartellino Carica Medica, Assistendo il chirurgo durante un'operazione, il giocatore è in grado di ridurre di 1 i punti di sutura necessari al chirurgo assistito per il recupero di 1 PF.

Nome Abilità: Supporto al Chirurgo 2

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 2, Supporto al chirurgo 1

Costo Px: 10

Descrizione: Utilizzando 1 cartellino Carica Medica, Assistendo il chirurgo durante un'operazione, il giocatore è in grado di ridurre di 2 i punti di sutura necessari al chirurgo assistito per il recupero di 1 PF.

Nome Abilità: Supporto al Chirurgo 3

Prerequisiti: Cerusico esperto, Supporto al chirurgo 2

Costo Px: 15

Descrizione: Utilizzando 1 cartellino Carica Medica, Assistendo il chirurgo durante un'operazione, il giocatore è in grado di ridurre di 3 i punti di sutura necessari al chirurgo assistito per il recupero di 1 PF.

Nome Abilità: Risanare

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 1 Carica Medica e lavorando per 30 secondi sulla ferita, il cerusico è in grado di dichiarare "RIMUOVO INFEZIONE" su una singola locazione.

Nome Abilità: Risanare Il Corpo

Prerequisiti: Risanare, Cerusico esperto

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un'ulteriore Carica Medica (per un totale di 2), il personaggio è in grado di aggiungere l'effetto "ESTESO" a "RIMUOVO INFEZIONE".

Nome Abilità: Cerusico esperto

Prerequisiti: Stabilizzare veloce 2

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando un'ulteriore Carica Medica, il personaggio è in grado di aggiungere la chiamata "ESTESO" alla stabilizzazione.

Nome Abilità: Anestetizzare

Prerequisiti: Cerusico esperto

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 5 cartellini Carica Medica, il personaggio è in grado di anestetizzare una locazione per permettere operazioni complesse.

Nome Abilità: Stabilizzare Necrosi agli arti

Prerequisiti: Cerusico Esperto

Costo Px: 5

Descrizione: Utilizzando 10 cariche mediche e lavorando per 1 minuto il personaggio è in grado di stabilizzare un arto in necrosi per 30 minuti. Durante un'operazione di amputazione utilizzando 20 Cariche Mediche da applicare durante tutto l'arco dell'operazione, il personaggio è in grado di stabilizzare un arto in Necrosi.

Nome Abilità: Stabilizzare Necrosi al Tronco

Prerequisiti: Tutto il Ramo Cerusico

Costo Px: 5

Descrizione: Durante l'operazione Non Sotto I Miei Ferri, utilizzando 30 Cariche Mediche, da usare durante tutto l'arco dell'operazione, il personaggio è in grado di interrompere il conteggio di Necrosi alla locazione vitale.

MERCANTE

Comuni

Nome Abilità: Reddito

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ottiene in totale 15 Monete di Bronzo per giornata di gioco.

Nome Abilità: Mercatino di Samaria

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ottiene l'accesso al "Mercato di Samaria".

Nome Abilità: Reperire materie prime

Prerequisiti: -

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio, ad ogni evento, ottiene 1 oggetto appartenente alla categoria "Materie prime". L'oggetto viene ottenuto in maniera casuale.

Commerciante

Nome Abilità: Compratore abile 1

Prerequisiti: Reddito

Costo Px: 5

Descrizione: Diminuisce in maniera casuale fino al 10% il prezzo di un tuo singolo acquisto casuale tra quelli delle merci al mercato.

Nome Abilità: Compratore abile 2

Prerequisiti: Compratore abile 1

Costo Px: 10

Descrizione: Diminuisce in maniera casuale fino al 10% il prezzo di 2 tuoi acquisti casuali tra quelli delle merci al mercato

Nome Abilità: Compratore abile 3

Prerequisiti: Compratore abile 2

Costo Px: 15

Descrizione: Diminuisce in maniera casuale fino al 10% il prezzo di 4 tuoi acquisti casuali tra quelli delle merci al mercato

Nome Abilità: Rotte commerciali 1

Prerequisiti: Compratore abile 1

Costo Px: 5

Descrizione: Se il personaggio è assegnato come armatore di una nave, abilita la stessa alle missioni navali commerciali "Base".

Nome Abilità: Rotte commerciali 2

Prerequisiti: Compratore abile 2, Rotte commerciali 1

Costo Px: 10

Descrizione: Se il personaggio è assegnato come armatore di una nave, abilita la stessa alle missioni navali commerciali "Medie".

Nome Abilità: Rotte commerciali 3

Prerequisiti: Compratore abile 3, Rotte commerciali 2

Costo Px: 15

Descrizione: Se il personaggio è assegnato come armatore di una nave, abilita la stessa alle missioni navali commerciali "Avanzate".

Nome Abilità: Armatore

Prerequisiti: Compratore abile 3

Costo Px: 5

Descrizione: Grazie ad una attenta ed oculata organizzazione, il personaggio è in grado di aumentare la possibilità di successo delle missioni commerciali.

Nome Abilità: Analisi di mercato

Prerequisiti: Compratore abile 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di conoscere il tipo e le quantità delle produzioni delle varie zone di Samaria. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare ai master tramite una mail con oggetto "Analisi di mercato – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) 1 domanda su un dettaglio economico o commerciale di uno degli insediamenti.

Nome Abilità: Biblioteconomia 1

Prerequisiti: Compratore abile 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio sa dove andare a documentarsi per ottenere informazioni a lui utili. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare ai master tramite una mail con oggetto "Biblioteconomia – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) 1 domanda che preveda il campo accademico/storico/culturale/economico/politico/sociale. Non è possibile ottenere notizie su fatti recenti o voci di strada. Lo staff assegnerà un costo in Monete di Bronzo alla ricerca compiuta dal personaggio, che dovrà essere pagato per ottenerne l'esito.

Nome Abilità: Biblioteconomia 2

Prerequisiti: Compratore abile 3, Biblioteconomia 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio sa dove andare a documentarsi per ottenere informazioni a lui utili. Tra un evento e il seguente il giocatore può inviare ai master tramite una mail con oggetto "Biblioteconomia – NOME PG" (alla mail di progetto 7seas.grv@gmail.com) 2 domande che prevedano il campo accademico/storico/culturale/economico/politico/sociale. Non è possibile ottenere notizie su fatti recenti o voci di strada. Lo staff assegnerà un costo in Monete d'Argento alla ricerca compiuta dal personaggio, che dovrà essere pagato per ottenerne l'esito.

Nome Abilità: Patrimonio 1

Prerequisiti: Compratore abile 2

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio ottiene 20 Monete di Bronzo per giornata di gioco.

Nome Abilità: Patrimonio 2

Prerequisiti: Compratore abile 3, Patrimonio 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio ottiene 35 Monete di Bronzo per giornata di gioco.

Nome Abilità: Patrimonio 3

Prerequisiti: Armatore, Patrimonio 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio ottiene 65 Monete di Bronzo per giornata di gioco.

Nome Abilità: Autenticare documenti 1

Prerequisiti: Compratore abile 2

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di vidimare un documento, rendendolo sempre più difficile da falsificare.

Nome Abilità: Autenticare documenti 2

Prerequisiti: Compratore abile 3, Autenticare documenti 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di vidimare un documento, rendendolo sempre più difficile da falsificare.

Nome Abilità: Autenticare documenti 3

Prerequisiti: Armatore, Autenticare documenti 2

Costo Px: 15

Descrizione: il personaggio è in grado di vidimare un documento, rendendolo sempre più difficile da falsificare.

Bazaar

Nome Abilità: Esercizio commerciale

Prerequisiti: Valutare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio possiede un piccolo negozio e può vendere direttamente la propria merce al mercato di Samaria.

Nome Abilità: Valutare 1

Prerequisiti: Mercatino di Samaria

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di conoscere il valore esatto degli oggetti fino ad un massimo di 10 Mo.

Nome Abilità: Valutare 2

Prerequisiti: Valutare 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di conoscere il valore esatto degli oggetti fino ad un massimo di 30 Mo.

Nome Abilità: Valutare 3

Prerequisiti: Valutare 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di conoscere il valore esatto degli oggetti fino ad un massimo di 100 Mo.

Nome Abilità: Voci da paesi lontani 1

Prerequisiti: Valutare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Essendo a contatto con un elevato numero di persone, provenienti da tutto il mondo, il personaggio è in grado di raccogliere le dicerie e le voci che giungono anche da 1 altra nazione.

Nome Abilità: Voci da paesi lontani 2

Prerequisiti: Valutare 2, Voci da paesi lontani 1

Costo Px: 10

Descrizione: Essendo a contatto con un elevato numero di persone, provenienti da tutto il mondo, il personaggio è in grado di raccogliere le dicerie e le voci che giungono anche da 1 altra nazione.

Nome Abilità: Voci da paesi lontani 3

Prerequisiti: Valutare 3, Voci da paesi lontani 2

Costo Px: 15

Descrizione: Essendo a contatto con un elevato numero di persone, provenienti da tutto il mondo, il personaggio è in grado di raccogliere le dicerie e le voci che giungono anche da 1 altra nazione.

Nome Abilità: Rivenditore abile 1

Prerequisiti: Valutare 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di vendere la propria mercanzia al mercato, guadagnando in maniera casuale fino al 10% del prezzo di una singola vendita casuale tra quelli delle sue merci al mercato.

Nome Abilità: Rivenditore abile 2

Prerequisiti: Valutare 2, Rivenditore abile 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di vendere la propria mercanzia al mercato, guadagnando in maniera casuale fino al 15% del prezzo di una singola vendita casuale tra quelli delle sue merci al mercato.

Nome Abilità: Rivenditore abile 3

Prerequisiti: Valutare 3, Rivenditore abile 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di vendere la propria mercanzia al mercato, guadagnando in maniera casuale fino al 20% del prezzo di una singola vendita casuale tra quelli delle sue merci al mercato.

Nome Abilità: Reddito componenti 1

Prerequisiti: Valutare 2, Esercizio commerciale

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 oggetto della categoria “Componenti”.

Nome Abilità: Reddito componenti 2

Prerequisiti: Valutare 3, Reddito componenti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 ulteriore oggetto della categoria “Componenti”.

Nome Abilità: Reddito oggetti 1

Prerequisiti: Valutare 2, Esercizio commerciale

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 oggetto della categoria “Oggetti Semplici”.

Nome Abilità: Reddito oggetti 2

Prerequisiti: Valutare 3, Reddito oggetti 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 oggetto della categoria “Oggetti Avanzati”.

Nome Abilità: Reddito erbe 1

Prerequisiti: Valutare 2, Esercizio commerciale

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 oggetto della categoria “Erbe”.

Nome Abilità: Reddito erbe 2

Prerequisiti: Valutare 3, Reddito erbe 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 ulteriore oggetto della categoria “Erbe”.

Mercante Errante

Nome Abilità: Cercatore 1

Prerequisiti: Reperire materie prime

Costo Px: 5

Descrizione: Durante la segreteria di ogni evento il personaggio è in grado di scegliere 1 oggetto da acquistare dalla lista complessiva degli oggetti semplici.

Nome Abilità: Cercatore 2

Prerequisiti: Cercatore 1

Costo Px: 10

Descrizione: Durante la segreteria di ogni evento il personaggio è in grado di scegliere 1 ulteriore oggetto da acquistare dalla lista complessiva degli oggetti semplici.

Nome Abilità: Cercatore 3

Prerequisiti: Cercatore 2

Costo Px: 15

Descrizione: Durante la segreteria di ogni evento il personaggio è in grado di scegliere 1 ulteriore oggetto da acquistare dalla lista complessiva degli oggetti semplici.

Nome Abilità: Reperire materiali arcani 1

Prerequisiti: Cercatore 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 oggetto della categoria "Essenze".

Nome Abilità: Reperire materiali arcani 2

Prerequisiti: Cercatore 2, Reperire materiali arcani 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 ulteriore oggetto della categoria "Essenze".

Nome Abilità: Reperire materiali arcani 3

Prerequisiti: Cercatore 3, Reperire materiali arcani 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio ad ogni evento riceve casualmente 1 ulteriore oggetto della categoria "Essenze" o "Glifi".

Nome Abilità: Accesso ad altri mercati 1

Prerequisiti: Cercatore 1

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio è in grado di comprare oggetti su 1 ulteriore mercato nel mondo.

Nome Abilità: Accesso ad altri mercati 2

Prerequisiti: Cercatore 2, Accesso ad altri mercati 1

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio è in grado di comprare oggetti su 1 ulteriore mercato nel mondo.

Nome Abilità: Accesso ad altri mercati 3

Prerequisiti: Cercatore 3, Accesso ad altri mercati 2

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio è in grado di comprare oggetti su 1 ulteriore mercato nel mondo.

Nome Abilità: Occasioni comuni

Prerequisiti: Cercatore 2

Costo Px: 5

Descrizione: Il personaggio ha sviluppato una particolare attitudine a riconoscere le occasioni di acquisto più comuni. Il personaggio ha accesso al “Mercato delle Occasioni Comuni”.

Nome Abilità: Occasioni insolite

Prerequisiti: Cercatore 3, Occasioni comuni

Costo Px: 10

Descrizione: Il personaggio ha sviluppato una particolare attitudine a riconoscere le occasioni di acquisto che altri si farebbero sfuggire. Il personaggio ha accesso al “Mercato delle Occasioni Insolite”.

Nome Abilità: Occasioni speciali

Prerequisiti: Occasioni rare

Costo Px: 15

Descrizione: Il personaggio ha sviluppato un'attitudine sopraffina nel riconoscere gli oggetti di valore tra le cianfrusaglie. Il personaggio ha accesso al “Mercato delle Occasioni Speciali”.

Nome Abilità: Perquisizione rapida

Prerequisiti: Cercatore 1

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di eseguire una perquisizione in 20 secondi.

Nome Abilità: Tasca segreta 1

Prerequisiti: Cercatore 2

Costo Px: 5

Descrizione: il personaggio è in grado di nascondere addosso 1 oggetto grande al massimo 10 cm per lato. In caso di perquisizione, potrà decidere di non consegnare l'oggetto nascosto con l'abilità in questione.

Nome Abilità: Tasca segreta 2

Prerequisiti: Cercatore 3, Tasca segreta 1

Costo Px: 10

Descrizione: il personaggio è in grado di nascondere addosso 2 oggetti grande al massimo 10 cm per lato. In caso di perquisizione, potrà decidere di non consegnare gli oggetti nascosti con l'abilità in questione.

Nome Abilità: Occasioni rare

Prerequisiti: Occasioni insolite

Costo Px: 5

Descrizione: Durante la segreteria di ogni evento il personaggio è in grado di scegliere 1 oggetto raro casuale da acquistare.

VARIE

Gente di mare

Nome Abilità: Mozzo

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG può essere inserito in una ciurma ed è in grado di prendere parte a spedizioni navali di qualsiasi tipo.

Nome Abilità: Marinaio

Prerequisiti: Mozzo

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG è un abitudinario della vita a bordo di una nave.

Nome Abilità: Navigatore

Prerequisiti: Marinaio, Voci di strada, Stordire, Sesto Senso

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha solcato il mare in lungo ed in largo e conosce tutti i trucchi per far filare una nave nel modo più veloce ed elegante. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione. Il pg è inoltre in grado di disegnare in modo corretto e preciso mappe cartografiche.

Nome Abilità: Fante di marina

Prerequisiti: Marinaio, Armi Corte, Armi da Lancio, Coriaceo

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha combattuto a bordo di decine di navi, arrebandando e respingendo gli arrembaggi, ha fatto dell'arte del combattimento sui ponti il suo punto di forza. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Rattoppafalle

Prerequisiti: Marinaio, Lavorare Materie Prime, Leggere Schematiche 1, Manutentare Oggetti

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha svuotato centinaia di secchiate d'acqua dalle sentine delle navi e riparato gli scafi in modi fantasiosi e con qualsiasi tipo di materiale si trovasse sotto mano, grazie a lui molte imbarcazioni sono tuttora a galla. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Cannoniere

Prerequisiti: Marinaio, Artigliere

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha diretto sinfonie di esplosioni, bordata dopo bordata ha imparato a colpire lì dove fa più male ed è in grado di chiamare per nome ciascun pezzo sia a bordo della sua nave. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Scaricatore

Prerequisiti: Marinaio, Reddito, Mercatino di Samaria, Reperire materie prime

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha caricato e scaricato tonnellate di casse, barili e merci di qualsiasi tipo dai ponti sottocoperta delle navi, sa benissimo come velocizzare le operazioni di armamento di un'imbarcazione e come disporre il carico per evitare di sprecare spazio o rischiare un ribaltamento durante le manovre più audaci o durante le mareggiate più inquiete. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Medico di bordo

Prerequisiti: Marinaio, Analizzare stato di salute, Materiale medico di base, Stabilizzare

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg ha ricucito ferite sfidando le mareggiate e tenuto sotto controllo lo scorbuto e le piaghe causate dall'acqua salmastra per tanto l'equipaggio di un'imbarcazione trae giovamento dalla presenza di questa figura a bordo. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Ufficiale di bordo

Prerequisiti: Almeno una tra: Navigatore, Fante di marina, Rattoppafalle, Cannoniere, Scaricatore, Medico di bordo

Costo Px: 3

Descrizione: Il pg forte di una grande esperienza gode della fiducia del Capitano e ricopre un ruolo da ufficiale sulla nave, fornisce 1 punto carisma. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Nome Abilità: Capitano

Prerequisiti: Ufficiale di bordo.

Costo Px: 5

Descrizione: Il pg è un rinomato esperto e carismatico lupo di mare, a bordo decide qualsiasi cosa ed in lui sono riposte le speranze e le aspettative di tutta la ciurma e della nave stessa. Fornisce 2 punti carisma. Se inserito correttamente in un ruolo di rilievo all'interno di una nave può contribuire al successo della missione.

Rissa

Nome Abilità: Gioco di mano

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG sa come menare le mani, in una scena di "RISSA" aggiunge 1 alla chiamata

Nome Abilità: Mano di piuma

Prerequisiti: Gioco di mano

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG sa come menare le mani ancora meglio, in una scena di "RISSA" aggiunge un ulteriore 1 alla chiamata

Nome Abilità: Mano di ferro

Prerequisiti: Mano di piuma

Costo Px: 2

Descrizione: Il PG è un picchiatore esperto, in una scena di "RISSA" aggiunge un ulteriore 1 alla chiamata

Nome Abilità: No

Prerequisiti: Mano di ferro

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG sa come evitare un colpo, in una scena di "Rissa" potrà dichiarare per 1 volta "IMMUNE" ad una chiamata di "RISSA".

Forza

Nome Abilità: Forza 1

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG aggiunge a qualsiasi chiamata di "forza" 1.

Nome Abilità: Forza 2

Prerequisiti: Forza 1

Costo Px: 2

Descrizione: Il PG aggiunge a qualsiasi chiamata di "forza" 2.

Nome Abilità: Forza 3

Prerequisiti: Forza 2

Costo Px: 3

Descrizione: Il PG aggiunge a qualsiasi chiamata di "forza" 3.

RAZZIALI

Umano

Nome Abilità: Una bronzina per la causa

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg è in grado di racimolare una bronzina con svariati espedienti. Ottiene una bronzina aggiuntiva a giornata di gioco.

Dionea

Nome Abilità: Forza primordiale

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg è naturalmente più forte degli altri, aggiunge 1 alle dichiarazioni di forza.

Etereo

Nome Abilità: Istinto magico

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il pg è connesso con l'energia magica che lo circonda, ottiene l'abilità "Percezione del magico" a costo di 0 px.

Shibai

Nome Abilità: Stoicità

Prerequisiti: -

Costo Px: 1

Descrizione: Il PG è in grado di dichiarare "IMMUNE" ad una chiamata di "RISSA" per tante volte quante sono le abilità di "Rissa" possedute dal pg.

INCANTESIMI

MELIDISSA

Base (1CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "CONFUSIONE"** a un bersaglio toccato (il contatto fisico non è permesso in combattimento)
- 2) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Lama Incantata**" Sostituisci il danno dell'arma bianca bersaglio con "**MAGICO**" per i prossimi tre colpi
- 3) Dopo aver pronunciato la formula: "**TAT TVAM ASI: Manto di Luna**" Il mago (solo su sé stesso) assume la posa "**ATTENUATO**" finchè sta fermo per un massimo di 5 min

Medio (3CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "CECITÀ"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)
- 2) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Arma incantata**" Sostituisci il danno dell'arma bersaglio con "**GELO**" per i prossimi tre colpi (anche su armi da fuoco)
- 3) Dopo aver pronunciato la formula: "**TAT TVAM ASI: Manto di Luna**" Il mago (solo su sé stesso) assume la posa "**ATTENUATO**" per un massimo di 1 min

Avanzati (5CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "SONNO"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)
- 2) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "GELO 5"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)
- 3) Dopo aver pronunciato la formula: "**TAT TVAM ASI: Manto di Luna**" Il mago (solo su sé stesso) assume la posa "**ATTENUATO**" per un massimo di 10 min

NOHOKAI

Base (1CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "PAURA"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)
- 2) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Lama incantata**" Sostituisci il danno dell'arma bianca bersaglio con "**MAGICO**" per i prossimi tre colpi
- 3) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "DISARMO"** a un bersaglio entro 5m (*consente Amplificazione magica*)

Medio (3CM)

- 1) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Colpo Straziante**" Aggiungi al danno dell'arma bianca bersaglio l'effetto "**DOLORE**" per il prossimo colpo
- 2) Aggiungi al danno dell'arma bersaglio Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Arma Incantata**" "**INFEZIONE**" per i prossimi tre colpi (anche su armi da fuoco)

- 3) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "OGGETTO DANNEGGIATO"** a un bersaglio entro 5m

Avanzati (5CM)

- 1) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Colpo Paralizzante**" Aggiungi al danno della tua arma bianca "**PARALISI ESTESO**" per il prossimo colpo
- 2) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "7 INFEZIONE"** a un bersaglio entro 10m
- 3) Allunga il tempo di coma di 10 minuti, durante i quali il pg può tornare ad avere 1 pf alla locazione vitale e allungare il tempo di sanguinamento di ulteriori 10 minuti, per un totale di 20 (**questo incantesimo può essere lanciato durante il coma, non occorre pronunciare la formula**)

YANTAI

Base (1CM)

- 1) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Lama Incantata**" Sostituisci il danno dell'arma bianca bersaglio con "**MAGICO**" per i prossimi tre colpi
- 2) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Armatura magica**" Per 5 min il mago (solo su sé stesso) riduce i danni come se indossasse un' ARMATURA LEGGERA
- 3) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Volo del Drago**" Il mago (solo su sé stesso) assume la posa gestuale ATTENUATO. Il mago effettua immediatamente fino a 5 passi in linea retta, senza oltrepassare porte chiuse, finestre né fessure da cui normalmente non sarebbe in grado di passare. Dopo essere ricomparsi, il mago non può essere nuovamente bersaglio di questo incantesimo o della sua versione maggiore per 60 secondi.

Medio (3CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "SPINTA 10"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)
- 2) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Arma magica**" Sostituisci il danno dell'arma bersaglio con "**MAGICO**" per i prossimi tre colpi (anche su armi da fuoco)
- 3) Pronunciando la formula: "**TAT TVAM ASI: Volo del Drago**" Il mago e un bersaglio consenziente assumono la posa gestuale ATTENUATO. Essi si possono spostare immediatamente in una zona entro i 10m dal luogo del lancio dell'incantesimo senza oltrepassare porte chiuse, finestre né fessure da cui normalmente non sarebbe in grado di passare.

Avanzati (5CM)

- 1) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "COMANDO"** a un bersaglio entro 1m e fargli eseguire una delle seguenti azioni: Inginocchiarsi, attaccare qualcuno, difendere qualcuno, allontanarsi da qualcuno.
- 2) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "MAGICO 5"** a un bersaglio entro 10m (*consente Amplificazione magica*)

- 3) Pronunciando la formula: **“TAT TVAM ASI: Comunione con lo Spirito”** Per 5 minuti il mago (solo sé stesso) viene pervaso dalla forza del suo spirito guida, che ne aumenta la resistenza. Per la durata ottiene 10 pf temporanei a tutte le locazioni e può continuare a usare una locazione a 0 pf, ogni volta che viene colpito a una locazione ridotta a 0 pf subisce **DOLORE**.

ZUUN

Base (1CM)

- 1) Puoi dichiarare **“TAT TVAM ASI: "TACI" a un bersaglio entro 10m (consente Amplificazione magica)**
- 2) Pronunciando la formula: **“TAT TVAM ASI: Lama Incantata”** Sostituisci il danno dell'arma bianca bersaglio con **"MAGICO"** per i prossimi tre colpi
- 3) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "NON MORTO DISTRUTTO 1"** a un bersaglio entro 10m

Medio (3CM)

- 1) Pronunciando la formula: **“TAT TVAM ASI: Armatura Magica** Per 5min il mago (solo sé stesso) riduce i danni come se indossasse un**ARMATURA PESANTE**
- 2) Pronunciando la formula: **“TAT TVAM ASI: Arma Incantata** Sostituisci il danno dell'arma bersaglio con **"FUOCO"** per i prossimi tre colpi (anche su armi da fuoco)
- 3) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "NON MORTO DISTRUTTO 2"** a un bersaglio entro 10m *(consente Amplificazione magica)*

Avanzati (5CM)

- 1) Quando il mago (solo su sé stesso) assume la posa di coma, può attivare questo incantesimo e subire la dichiarazione **"GUARIGIONE X ESTESO"**, dove X è il numero dei suoi PF massimi. Eventuali effetti (tipo Infezione) rimangono. **(questo incantesimo può essere lanciato durante il coma, non occorre pronunciare la formula)**
- 2) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "FUOCO 5"** a un bersaglio entro 10m *(consente Amplificazione magica)*
- 3) Puoi dichiarare **TAT TVAM ASI: "NON MORTO DISTRUTTO 3"** a un bersaglio entro 10m *(consente Amplificazione magica)*

RITUALI

Base (1CR + durata minima 5min)

Comuni

- 1) Dopo aver completato il rito l'officiante può porre una domanda al proprio legame che risponderà mostrando una visione in linea con la sua natura (richiede un membro dello Staff).

- 2) Fintanto che l'officiante declama il rituale, dal momento in cui inizia il rituale fino al suo termine, i tempi di stabilizzazione e riparazione entro 5 metri dall'officiante sono dimezzati.

Medi (2CR + durata minima 5min)

Comuni

- 1) Dopo aver completato il rito l'officiante sceglie una parola di attivazione, da quando la pronuncerà fino a un massimo di 2 bersagli otterranno 2 PF temporanei per 5 minuti.
- 2) Dopo aver completato il rito l'officiante sceglie una parola di attivazione, da quando la pronuncerà fino a un massimo di 2 bersagli otterranno + 1 ai danni per 5 minuti.
- 3) Dopo aver completato il rito l'officiante sceglie una parola di attivazione, da quando la pronuncerà fino a un massimo di 2 bersagli aumenteranno di 2 la riduzione ai danni per 5 minuti. I danni così ridotti non possono mai scendere sotto l'1. Eventuali altre riduzioni (come l'armatura) si cumulano.

Avanzati (5CR + durata minima 10min)

Comuni

- 1) Al termine del rituale fino a un massimo di 5 bersagli entro 10 metri dall'officiante recupereranno 2 CS.
- 2) Al termine del rituale fino a un massimo di 5 bersagli entro 10 metri dall'officiante recupereranno 5 CM
- 3) Dopo aver completato il rito l'officiante sceglie una parola di attivazione, da quando la pronuncerà fino a un massimo di 5 bersagli otterranno 3 PF temporanei per 10 minuti.
- 4) Dopo aver completato il rito l'officiante sceglie una parola di attivazione, da quando la pronuncerà fino a un massimo di 5 bersagli otterranno +2 ai danni per 10 minuti.

Solenni (10CR + durata minima 15min)

Comuni

- 1) **Officiante principale qualsiasi:** Dopo aver completato il rito l'officiante principale, finché rimane fermo, può continuare a dichiarare "SPINTA 5 RAGGIO 5"

Melidissa

- 1) **Officiante principale di Melidissa:** Dopo aver completato il rito l'officiante principale sceglie fino a tre bersagli consenzienti più un bersaglio extra per ogni CR extra speso, per dieci minuti i bersagli scelti assumono la posa "ATTENUATO" finché non attaccano, lanciano un incantesimo, utilizzano un'abilità o interagiscono fisicamente con una persona o un oggetto

Nohokai

- 1) **Officiante principale di Nohokai:** Dopo aver completato il rito l'officiante principale riporta in vita una persona a partire dal suo cadavere integro come al momento della morte per cinque minuti, più un minuto per ogni CR extra speso. Il risorto ha 1 pf massimo a tutte le locazioni, non può usare le abilità che aveva in vita e ha tutti i

ricordi fino a cinque minuti prima della morte. Al termine della durata subisce
"INARRESTABILE NECROSI ESTESO INARRESTABILE OGGETTO DISTRUTTO"

Zuun

- 1) **Officiante principale di Zuun:** Dal momento in cui il rituale inizia e per tutta la sua durata in un raggio di 10 metri più un metro per ogni CR extra speso attorno all'officiante principale, fintanto che gli officianti declamano il rituale, si interrompono i conteggi di coma, sanguinamento, decomposizione.

Yantai

- 1) **Officiante principale di Yantai:** Alla fine del rituale un oggetto entro 1m dall'officiante principale subisce la dichiarazione "OGGETTO DISTRUTTO"