

ORDINI, GILDE E SETTE

(versione 3.0)

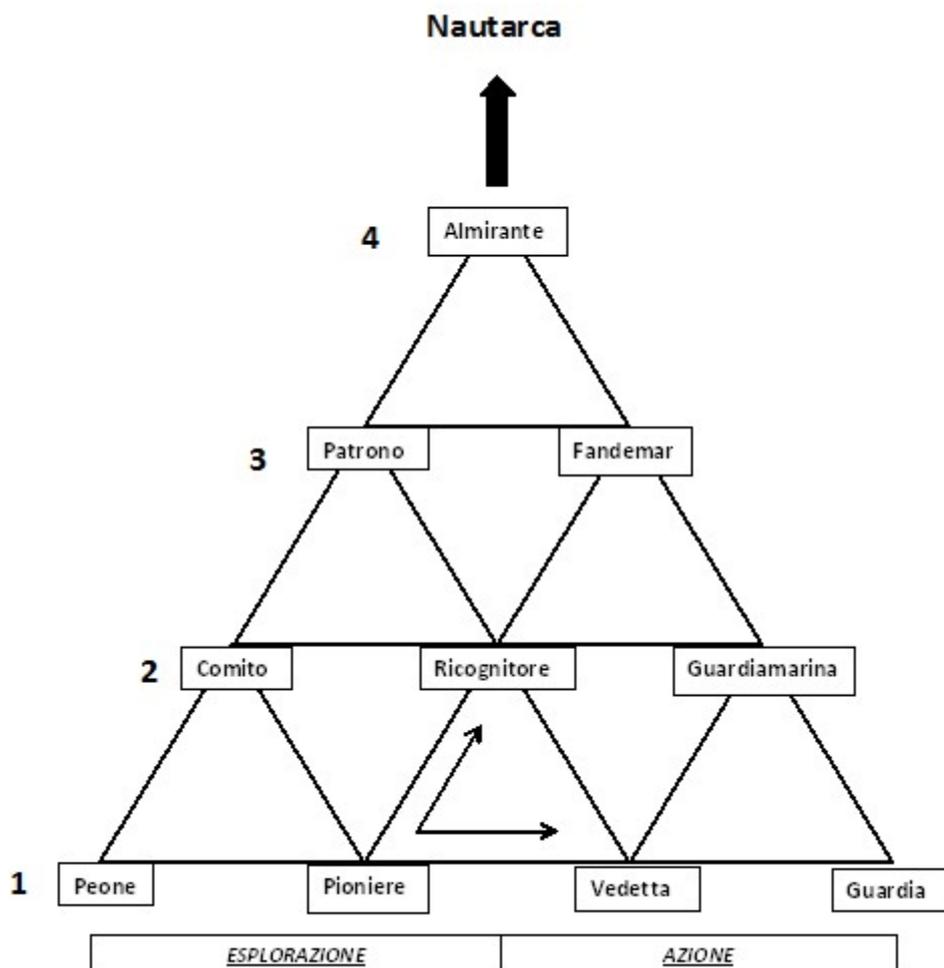


GILDA DEGLI INTREPIDI

I privilegi per l'ordine si basano su due possibili percorsi che il PG sceglie a sua discrezione al conseguimento di ogni nuovo avanzamento:

- **Carriera orizzontale:** Il personaggio decide di fare gavetta nei ranghi più bassi della Gilda guadagnando un poliedrismo unico.
- **Carriera verticale:** Il personaggio avanza di rango nella gerarchia dell'ordine e migliora unicamente le abilità che ha appreso nei ranghi più bassi.

Dunque tutto dipenderà da quale dei quattro vertici del trigono il PG sceglierà per iniziare per poi vedere di proseguire se orizzontalmente o verticalmente.





PEONE

Una volta al giorno per ognuno il PG può utilizzare i talenti Naturalista e Raccogliere Feticci. Se il personaggio possiede già uno di questi talenti, una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) il PG può ripetere su sé stesso o su un bersaglio toccato una chiamata CURA appena subita.

PIONIERE

Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare su sé stesso la chiamata 3 CURA.

VEDETTA

Il PG è competente nell'uso delle armi a polvo nigra (può quindi sparare con esse dichiarandone il danno base). Se il personaggio possiede il talento Polvo Nigra: Competenza nelle Armi da Fuoco acquisisce una chiamata SPINTA aggiuntiva ogni 5 minuti. Questo privilegio conferisce due pistole aggiuntive.

GUARDIA

Una volta al giorno ogni 5 livelli del personaggio (1°, 6°, 11°), e non più di una volta ogni 5 minuti, il PG può dichiarare ad alta voce "COMBATTIMENTO SCORRETTO" e quindi indicare un singolo bersaglio entro 4 m sul quale effettua la chiamata ACCECA.

COMITO

Il PG perde i benefici del precedente talento da Peone o da Pioniere (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Una volta al giorno per ognuno il PG può utilizzare i talenti Naturalista e Raccogliere Feticci. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti può effettuare un tocco che chiama 3 CURA.

RICOGNITORE

Il PG perde i benefici del precedente talento da Pioniere o da Vedetta (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Il PG è competente nell'uso delle armi a polvo nigra (può quindi sparare con esse dichiarandone il danno base). Questo privilegio conferisce due pistole aggiuntive. In aggiunta, una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) e non più di una volta ogni 5 minuti, può effettuare un colpo con la pistola a cui sostituisce la chiamata 3 BEVISANGUE (immodificabile).

GUARDIAMARINA

Il PG perde i benefici del precedente talento da Vedetta o da Guardia (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Il PG è competente nell'uso delle armi a polvo nigra (può quindi sparare con esse dichiarandone il danno base). Questo privilegio conferisce due pistole aggiuntive. In aggiunta, una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) e non più di una volta ogni 5 minuti, può effettuare un colpo con la pistola a cui sostituisce la chiamata 1 ACCECA (immodificabile).

PATRONO

Il PG perde i benefici del precedente talento da Comito o da Ricognitore (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Una volta al giorno per ognuno il PG può utilizzare i talenti Naturalista e Raccogliere Feticci. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti può effettuare un tocco che chiama 5 CURA o effettuare una chiamata a bersaglio entro 4 metri che chiama 3 BEVISANGUE.

FANDEMAR

Il PG perde i benefici del precedente talento da Ricognitore o da Guardiamarina (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Il PG è competente nell'uso delle armi a polvo nigra (può quindi sparare con esse dichiarandone il danno base). Questo privilegio conferisce due pistole aggiuntive e una sputafuoco. In aggiunta, una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) e non più di una volta ogni 5 minuti, può effettuare un colpo con un'arma a polvo nigra a cui sostituisce la chiamata 3 BEVISANGUE o 1 ACCECA (immodificabili).



ALMIRANTE

Il PG perde i benefici del precedente talento da Patrono o da Fandemar (se li possiede entrambi ne perde uno solo a sua scelta). Una volta al giorno per ognuno il PG può utilizzare i talenti Naturalista o Raccogliere Feticci. Il PG è inoltre competente nell'uso delle armi a polvo nigra (può quindi sparare con esse dichiarandone il danno base). Questo privilegio conferisce due pistole aggiuntive e una sputafuoco. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti, può effettuare un colpo con un'arma a polvo nigra a cui sostituisce la chiamata 2 BEVISANGUE (immodificabile) o un tocco che chiama 4 CURA.

BANDA DELL'ASTORE

I privilegi per l'ordine si basano su due possibili percorsi che il PG sceglie a sua discrezione al conseguimento di ogni nuovo avanzamento:

- **Carriera orizzontale:** Il personaggio rimane all'interno dell'attuale rango nella gerarchia dell'ordine ma apprende un nuovo tipo di abilità.
- **Carriera verticale:** Il personaggio avanza di rango nella gerarchia dell'ordine e potenzia le abilità che già possiede senza tuttavia apprendere di nuove.

Per quanto concerne la carriera orizzontale, le abilità sono associate alle tre Brigate dell'ordine.

CADETTO DELLA BRIGATA DEGLI ARDITI

Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare "Per la sorte degli ardit!" e quindi chiamare +1 al danno (che supera il DCM) e BEVISANGUE con il primo colpo fisico effettuato entro 5 minuti; chi possiede questo talento e sente la chiamata "Per la sorte degli ardit!" o "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

CADETTO DELLA BRIGATA DEI FIANCHEGGIATORI

Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare "Per la sorte dei fiancheggiatori!" e quindi aggiungere SPINTA o RICHIAMO al primo colpo fisico effettuato entro 5 minuti; chi possiede questo talento e sente la chiamata "Per la sorte dei fiancheggiatori!" o "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

CADETTO DELLA BRIGATA DEL GENIO

Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare "Per la sorte dei Genio!" e quindi ricevere la chiamata BONUS CONTROCHIAMA EVITA AL PRIMO COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI QUINDI SEGNALE SVANITO PER TRE PASSI; chi possiede questo talento e sente la chiamata "Per la sorte del Genio!" o "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

VETERANO DELLA BRIGATA DEGLI ARDITI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare "Per la sorte degli ardit!" e quindi chiamare +2 al danno (che supera il DCM) e BEVISANGUE con un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; chi possiede questo talento e sente la chiamata "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

VETERANO DELLA BRIGATA DEI FIANCHEGGIATORI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare "Per la sorte dei fiancheggiatori!" e quindi aggiungere +1 danno (che supera il DCM) e una chiamata tra SPINTA o RICHIAMO a un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; in alternativa quando si subisce una di queste due chiamate si può spendere un utilizzo giornaliero per chiamare INEFFICACE a essa e immediatamente dichiarare "Per la sorte dei fiancheggiatori!". Chi possiede questo talento e sente la chiamata "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.



VETERANO DELLA BRIGATA DEL GENIO

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può dichiarare *"Per la sorte dei Genio!"* e quindi ricevere la chiamata BONUS CONTROCHIAMA EVITA AL PRIMO COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI QUINDI SEGNALE SVANITO PER SEI PASSI; chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

QUARTIERMASTRO DELLA BRIGATA DEGLI ARDITI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte degli ardit!"* e quindi chiamare +2 al danno (che supera il DCM) e BEVISANGUE con un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta una volta al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare *"Per la sorte della banda!"*.

QUARTIERMASTRO DELLA BRIGATA DEI FIANCHEGGIATORI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte dei fiancheggiatori!"* e quindi aggiungere +1 danno (che supera il DCM) e una chiamata tra SPINTA o RICHIAMO su un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; in alternativa quando si subisce una di queste due chiamate si può spendere un utilizzo giornaliero per chiamare INEFFICACE a essa e immediatamente dichiarare *"Per la sorte dei fiancheggiatori!"*. Chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta una volta al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare *"Per la sorte della banda!"*.

QUARTIERMASTRO DELLA BRIGATA DEL GENIO

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte dei Genio!"* e quindi ricevere la chiamata BONUS CONTROCHIAMA EVITA AL PRIMO COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI QUINDI SEGNALE SVANITO PER SEI PASSI; chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta una volta al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare *"Per la sorte della banda!"*.

BRIGADIERE DELLA BRIGATA DEGLI ARDITI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte degli ardit!"* e quindi chiamare +2 al danno (che supera il DCM) e BEVISANGUE CONTATTO con un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta due volte al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare *"Per la sorte della banda!"*.

BRIGADIERE DELLA BRIGATA DEI FIANCHEGGIATORI

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte dei fiancheggiatori!"* e quindi aggiungere +2 al danno (che supera il DCM) e una chiamata tra SPINTA o RICHIAMO su un colpo fisico effettuato entro 5 minuti; in alternativa quando si subisce una di queste due chiamate si può spendere un utilizzo giornaliero per chiamare INEFFICACE a essa e immediatamente dichiarare *"Per la sorte dei fiancheggiatori!"*. Chi possiede questo talento e sente la chiamata *"Per la sorte della banda!"* può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta due volte al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare *"Per la sorte della banda!"*.

BRIGADIERE DELLA BRIGATA DEL GENIO

Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) può dichiarare *"Per la sorte dei Genio!"* e quindi ricevere la chiamata BONUS CONTROCHIAMA EVITA SU UN COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI QUINDI SEGNALE SVANITO PER SEI PASSI; chi possiede questo



talento e sente la chiamata "Per la sorte della banda!" può usufruire del talento ad essa associato come uso extra. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti. In aggiunta due volte al giorno oltre ai normali utilizzi può chiamare "Per la sorte della banda!".

BANCO DELLE ANIME

PRIMO GRADO

Una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) il PG può stipulare un contratto verbale con un cliente consenziente oppure con sé stesso; una volta stipulato il contratto il PG del Banco delle Anime consegna il seguente cartellino rosso al cliente, quindi può scegliere uno dei vertici della Couenne e chiamare la chiamata associata ad esso nei tempi indicati per ognuno.

- Carne: tocco che chiama 8 CURA (entro la fine della giornata di gioco)
- Ossa: il PG del Banco delle Anime riceve la chiamata 1 CURA dopo 10 secondi la prima volta che diviene *morente* entro il termine della giornata di gioco (immediato)
- Sangue: chiamata AREA DI 2 CURA (entro la fine della giornata di gioco)
- Viscere: 3 tocchi che chiamano RIMUOVI VELENO (entro la fine della giornata)
- Midollo: tocco che chiama RIMUOVI <UNA CHIAMATA MENTALE A SCELTA> (immediato)

NOTA BENE: Se sia il PG del Banco delle Anime che il PG con cui esso fa il contratto dichiarano INEFFICACE alla chiamata MALEDIZIONE del cartellino rosso, allora non è possibile dichiarare alcun tipo di effetto. Il giocatore è tenuto a stamparsi autonomamente i cartellini di cui ha bisogno.

CONTRATTO DEL BANCO

Subisci la chiamata **MALEDIZIONE: PERDI PERMANENTEMENTE 2 PUNTI FERITA FINO A UN MINIMO DI 1**. Se hai già ricevuto un altro Contratto del Banco come questo divieni immediatamente *defunto*. Se ricevi 3 chiamate RIMUOVI MALEDIZIONE riconsegna questo cartellino a un arbitro. Questa maledizione svanisce automaticamente al termine dell'evento in corso. Se sei immune alla chiamata MALEDIZIONE, riconsegna immediatamente al PG che te l'ha dato questo cartellino: egli ne subisce immediatamente gli effetti.

GRADI SUCCESSIVI AL PRIMO

Nel momento in cui ottiene il beneficio, il PG può scegliere una tra le cinque vie descritte in seguito. Non può prendere più di una volta lo stesso beneficio.

- **POTERE DELL'AUTORITÀ**: Il PG una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) e non più di una volta ogni 5 minuti può dichiarare **AUTORITÉ** e quindi lanciare un incantesimo di primo cerchio tra quelli conosciuti;
- **POTERE DELLA BRAMA**: Il PG sceglie un incantesimo di primo cerchio. Il PG può lanciare quell'incantesimo una volta ogni 5 minuti seguendo le normali regole per il lancio degli incantesimi. Questo beneficio è legato da ogni incantesimo ottenuto tramite i normali talenti di lancio.
- **POTERE DELLA VOLONTÀ**: Il PG una volta al giorno ogni 5 livelli (1°, 6°, 11°) può dichiarare "VOLONTÉ" e quindi controchiamare **INEFFICACE** ad una qualsiasi chiamata di **CHARME** o **DOMINIO**.
- **POTERE DELLA GLORIA**: Una volta per evento il PG dispone di una singola creazione aggiuntiva tra i talenti di creazione in suo possesso.
- **POTERE DELL'ILLUMINAZIONE**: Una volta al giorno il PG può dichiarare **ECLAIRAGE** e leggere un qualunque tesserino oggetto di tipo indizio che richieda come prerequisite:



- Un qualunque talento di conoscenza o artigianato di primo grado
- Esaminare ferite
- Naturalista
- Alchimia I

GILDA DEI CERCATORI

I privilegi per l'ordine si basano su due possibili percorsi che il PG sceglie a sua discrezione al conseguimento di ogni nuovo avanzamento (Iniziato → Novizio → Agente → Maestro):

- **Carriera orizzontale:** Il personaggio decide di apprendere nozioni appartenenti a più "Vie" della Gilda guadagnando versatilità.
- **Carriera verticale:** Il personaggio avanza di rango in una specifica "Via" dell'ordine diventandone assoluto conoscitore. Ogni volta che si prende un grado superiore al primo, si perde il beneficio del grado precedente.

GUARDIANO DEL SAPERE

- **Primo grado (iniziato):** Una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) il PG può leggere un qualunque tesserino indizio che richieda come prerequisito un qualunque talento di conoscenza o artigianato di primo grado.
- **Secondo grado (novizio):** Due volte al giorno il PG può leggere un qualunque tesserino indizio che richieda come prerequisito un qualunque talento di conoscenza o artigianato di primo o secondo grado.
- **Terzo grado (agente):** Due volte al giorno il PG può leggere un qualunque tesserino indizio che richieda come prerequisito un qualunque talento di conoscenza o artigianato di primo o secondo grado. In aggiunta il PG all'acquisizione del beneficio sceglie un talento di conoscenza: da quel momento può girare i tesserini indizio di primo grado relativi a quella conoscenza come se possedesse il talento.
- **Quarto grado (maestro):** Due volte al giorno il PG può leggere un qualunque tesserino indizio che richieda come prerequisito un qualunque talento di conoscenza o artigianato di primo o secondo grado. In aggiunta il PG all'acquisizione del beneficio sceglie un talento di conoscenza: da quel momento può girare i tesserini indizio di primo grado relativi a quella conoscenza come se possedesse il talento. All'inizio della sessione, il PG seleziona un talento Voci e Leggende e ottiene il relativo documento off-game.

CUSTODE DELL'ARCANO

- **Primo grado (iniziato):** Una volta ogni 5 minuti il PG può lanciare uno degli incantesimi che conosce di primo cerchio dichiarandone solo il nome al posto della formula.
- **Secondo grado (novizio):** Una volta ogni 5 minuti il PG può lanciare uno degli incantesimi che conosce di primo o secondo cerchio dichiarandone solo il nome al posto della formula.
- **Terzo grado (agente):** Una volta ogni 5 minuti per ogni cerchio il PG può lanciare uno degli incantesimi che conosce di primo e di secondo cerchio dichiarandone solo il nome al posto della formula.
- **Quarto grado (maestro):** Una volta ogni 5 minuti il PG può lanciare uno degli incantesimi che conosce di primo, secondo o terzo cerchio dichiarandone solo il nome al posto della formula.

ESPLORATORE INARRESTABILE

- **Primo grado (iniziato):** Una volta al giorno ogni 5 livelli (1°, 6°, 11°) il PG può chiamare su sé stesso BONUS CONTROCHIAMA EVITA A UN COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.



- **Secondo grado (novizio):** Una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) il PG può chiamare su sé stesso BONUS CONTROCHIAMA EVITA A UN COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.
- **Terzo grado (agente):** Una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) il PG può chiamare su sé stesso BONUS CONTROCHIAMA EVITA A UN COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.
- **Quarto grado (maestro):** Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare su sé stesso BONUS CONTROCHIAMA EVITA A UN COLPO FISICO SUBITO ENTRO 5 MINUTI QUINDI SEGNALE SVANITO PER SEI PASSI. Non si può beneficiare di questo privilegio più di una volta ogni 5 minuti.

GILDA DELLA PRIMA ARTE

I privilegi della gilda si basano su quattro percorsi lineari di apprendimento. All'ingresso nell'ordine il PG potrà scegliere quali di questi intraprendere e ne potrà acquisire i privilegi a ogni scatto di rango che otterrà nel corso della campagna.

TAVR GONKIJANIK (mastini di uomini)

- **Primo grado:** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta una volta al giorno ogni 5 livelli (1°, 6°, 11°) il personaggio può effettuare UNA delle seguenti chiamate:
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)
- **Terzo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) il personaggio può effettuare UNA delle seguenti chiamate:
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)
- **Quarto grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta ogni 5 minuti il personaggio può effettuare DUE delle seguenti chiamate (il personaggio non può utilizzare due volte nell'arco dei 5 minuti la stessa chiamata):
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)

TAVR BORZANIK (levrieri di uomini)

- **Primo grado:** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può usufruire del



talento Movimento Furtivo primo grado. Se il PG è già in possesso del talento può effettuare 5 passi aggiuntivi senza perdere lo status CELATO.

- **Terzo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG può usufruire del talento Movimento Furtivo di primo grado. Se il PG è già in possesso del talento può effettuare 10 passi aggiuntivi senza perdere lo status CELATO.
- **Quarto grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*strada*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG può usufruire del talento Movimento Furtivo di primo grado ma può effettuare 10 passi senza uscire dallo status CELATO. Se il PG è già in possesso del talento una volta al giorno ogni 4 livelli (5°, 9°, 13°) può dichiarare "FONDERSI NELLE OMBRE" e nei 5 minuti successivi diviene CELATO.

VEN GONKIJANIK (mastini di bestie)

- **Primo grado:** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta una volta al giorno ogni 5 livelli (1°, 6°, 11°) il personaggio può effettuare UNA delle seguenti chiamate:
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)
- **Terzo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) il personaggio può effettuare UNA delle seguenti chiamate:
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)
- **Quarto grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta ogni 5 minuti il personaggio può effettuare DUE delle seguenti chiamate (il personaggio non può utilizzare due volte nell'arco dei 5 minuti la stessa chiamata):
 - ❖ Dichiarare RICHIAMO entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Dichiarare INTRALCIA entro 4 m (chiamata bersaglio)
 - ❖ Aggiunge +1 al Danno a un colpo fisico (può superare la DCM)

VENBORZANIK (levrieri di bestie)

- **Primo grado:** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG una volta al giorno ogni 4 livelli (1°, 5°, 9°...) può usufruire del talento Movimento Furtivo primo grado. Se il PG è già in possesso del talento può effettuare 5 passi aggiuntivi senza perdere lo status CELATO.



- **Terzo grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG può usufruire del talento Movimento Furtivo di primo grado. Se il PG è già in possesso del talento può effettuare 10 passi aggiuntivi senza perdere lo status CELATO.
- **Quarto grado:** Il PG perde i benefici del precedente talento. Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*natura*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. Il PG può usufruire del talento Movimento Furtivo di primo grado ma può effettuare 10 passi senza uscire dallo status CELATO. Se il PG è già in possesso del talento una volta al giorno ogni 4 livelli (5°, 9°, 13°) può dichiarare "FONDERSI NELLE OMBRE" e nei 5 minuti successivi diviene CELATO.

INDAGATORI DEI CULTI APOCRIFI

I privilegi degli Indagatori avanzano con l'aumentare dei Ruka (bracciali) posseduti.

All'interno della setta esistono due percorsi, secondo la strada che si intende perseguire: gli zeloti, che si prefiggono lo scopo di avvalorare nuovi culti e promuovere i veri dogmi di quelli esistenti, e gli scettici, che si occupano di demistificare le false credenze.

La scelta del percorso è a discrezione dell'Indagatore: ogni Ruka di rango inferiore è propedeutico per quello di rango superiore (il novizio per il pervyy, il pervyy per lo svetlost e così via). Ogni volta che si prende un grado superiore al primo, si perde il beneficio del grado precedente.

ZELOTA

- **Primo grado (novizio):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*culti*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado (pervyy):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*culti*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un tocco che chiama 2 CURA.
- **Terzo grado (svetlost):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*culti*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un tocco che chiama 4 CURA.
- **Quarto grado (gospodin):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*culti*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un tocco che chiama 4 CURA e aggiunge 1 ad ogni chiamata di CURA da lui lanciata.

SCETTICO

- **Primo grado (novizio):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*arcane*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado.
- **Secondo grado (pervyy):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*arcane*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un tocco che chiama 2 FIAMMA.
- **Terzo grado (svetlost):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*arcane*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare a bersaglio 3 FIAMMA.



- **Quarto grado (gospodin):** Il PG acquisisce il talento Voci e Leggende (*arcane*). Se possiede già questo talento, una volta al giorno (2 volte al giorno a partire dal 10° livello) può consultare un singolo tesserino indizio come se avesse il talento di Conoscenze adeguato di qualsiasi grado. In aggiunta, una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare a bersaglio 3 FIAMMA. Una volta al giorno ogni 3 livelli (1°, 4°, 7°...) il PG può aggiungere a questa chiamata una chiamata DOLORE.