

REGOLAMENTO BASE PER IL GRV

(VERSIONE 3.0)



Associazione Le Terre degli Angeli



CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO GIOCANTE

Sommario

1. CONCETTI DI BASE	2
2. SCELTA DELLA RAZZA E DEL CARATTERE	3
2.1 SCELTA DELLA RAZZA	3
2.2 EQUIPAGGIAMENTO INIZIALE	8
2.1 SCELTA DEL CARATTERE	9
3. SCELTA DELLA CLASSE	12
3.1 ACQUISIRE LIVELLI IN UNA CLASSE	12
4. SCELTA DEI TALENTI	15
1. TALENTI DI COMBATTIMENTO	16
I. Stile arma a una mano.....	16
II. Stile con due armi	16
III. Stile armi pesanti	17
IV. Stile arma e scudo.....	18
V. Lama del Cacciatore (pugnale)	18
VI. Artiglio del Lupo (ascia a una mano)	19
VII. Fauci del Lupo (ascia a due mani)	19
VIII. Cuspide del Drago (lama dritta)	20
IX. Sperone del Drago (lama dritta a due mani)	20
X. Scaglie del Drago (guanto d'arme)	21
XI. Stile del Peregrino (armi e cappa).....	21
XII. Stile del Lanciere (armi in asta).....	22
XIII. Stile del Reggimento (armi in asta).....	22
XIV. Armi da tiro.....	23
2. TALENTI DI CONOSCENZE ARCAE	25
3. TALENTI DI CONOSCENZE NATURA	25
4. TALENTI DI CONOSCENZE CULTI	26
5. TALENTI DI CONOSCENZE STRADA	26
6. TALENTI DI IMMUNITÀ	27
7. TALENTI DI INCANTO	28
8. TALENTI GENERICI	28
9. TALENTI SPECIALI	36
I. Speciali Alchimista	36
II. Speciali Combattente.....	39
III. Speciali Mistico	41
IV. Speciali Ramingo.....	46

1. Concetti di base

Questa parte del regolamento contiene tutte le regole necessarie per creare il profilo di gioco di un PG negli eventi GRV TdA. Il primo concetto da introdurre è pertanto quello dei **punti-esperienza** (PE) e del **livello-personaggio**.

Dopo ogni sessione un PG riceve una certa quota di PE e in base al totale di essi si determina il suo livello-personaggio:

PE minimi	Livello del Personaggio
0	1°
10	2°
30	3°
60	4°
100	5°
150	6°
210	7°
280	8°
360	9°
440	10°
520	11°
600	12°
680	13°
760	14°
840	15°

L'aumento del livello-personaggio permette al PG di disporre di numerose risorse quali nuovi talenti e miglior tempra.

L'incremento della resistenza fisica e la capacità di evitare le ferite più gravi di un PG viene espresso dalla sua quota dei **punti-fisici**.

In base a questa quota si stabilisce la quota base dei Punti Ferita (PF) corporei di un PG:

Punti-fisici minimi	Punti ferita
0	3
8	4
16	5
24	6
32	7
40	8
48	9
56	10
66	11
80	12
88	13
104	14
120	15

Di seguito vengono invece esposti i passi fondamentali della creazione di un personaggio:

- Scelta della razza e del carattere
- Scelta della classe
- Scelta dei talenti
- Equipaggiamento iniziale
- Guida all'utilizzo della scheda on-line



2. Scelta della razza e del carattere

2.1. Scelta della razza

Un nuovo personaggio deve per prima cosa scegliere la sua razza e può effettuare la sua scelta fra tra molte delle creature note o misconosciute che si aggirano nei territori delle Lande di Caponord. Per maggiori informazioni sulle razze e sulle etnie si consiglia di fare riferimento anche ai capitoli ad esse dedicati nell'**Ambientazione di gioco**.

Una razza non-umana richiede dettagli minimi di cosmesi e trucco, che a buona ragione rappresentano il primo passo per curare il proprio aspetto estetico nelle sessioni di GRV!

TETRAFILI

Individui assimilabili a semplici umani ad una prima occhiata, i tetrafilo mostrano elementi distintivi sul proprio corpo che ne palesano la natura mistica e misteriosa. Non si sa molto di queste creature, ma di sicuro la loro presenza all'interno delle Lande di Caponord è cresciuta come numero negli ultimi decenni. Un tetrafilo può nascere allo stesso modo da una coppia di genitori di questa razza, da un singolo genitore di questa razza insieme ad un individuo di altra razza se non addirittura da due genitori umani! Negli anni le spiegazioni per tale misteriosa origine si sono sprecati: la più accreditata vuole costoro possiedano alla lontana il sangue degli Imperatori, e che in certi individui riesca addirittura a manifestarsi.

Pertanto per ognuno dei Quattro esiste uno specifico ceppo di questa stirpe:

- **Progenie di Ashnog:** I tetrafilo legati all'Invitto nutrono una grande sete di potere che li porta ad esser molto ambiziosi. Tendono a voler dimostrare la propria forza, sia fisica che spirituale, e non conoscono esitazione.
- **Progenie di Talon:** I tetrafilo legati all'Irriducibile sono incredibilmente decisi nelle loro azioni e non sopportano in alcun modo la sconfitta, mirando a imporsi in ogni istante.
- **Progenie di Caliban:** I tetrafilo legati all'Insonne bramano il sapere più di ogni altra cosa e cercano di incamerar ogni occulto segreto, utilizzando la loro conoscenza con parsimonia.
- **Progenie di Ronan:** I tetrafilo legati all'Implacabile posseggono uno straordinario fascino che sovente sfruttano per manipolar gli altri a proprio favore.

Sicuramente all'interno della società di Caponord i tetrafilo sono perfettamente integrati, ricoprendo ruoli e incarichi di ogni tipo e lignaggio: non basta certo avere il sangue dei Quattro per garantirsi il successo!

Tratti fisici caratteristici: I personaggi tetrafilo appaiono come comuni umani, ma mostrano quasi sempre una lieve deformità fisica che il giocatore dovrà cercare di riprodurre con protesi e make-up a sua discrezione:

- **Progenie di Ashnog:** Occhi rossi (uno o entrambi)
- **Progenie di Talon:** Canini affilati
- **Progenie di Caliban:** Scaglie scure su una porzione di pelle (non più grande di un palmo)
- **Progenie di Ronan:** Rossore sanguigno attorno agli occhi

Tratti di gioco: I personaggi tetrafilo possiedono benefici affini alla propria stirpe:

- **Progenie di Ashnog:** → il PG riduce di UNO i danni da attacchi che specificano la chiamata FIAMMA. In aggiunta una volta ogni 5 minuti può aggiungere la chiamata FIAMMA ad un singolo colpo in mischia.
- **Progenie di Talon:** → una volta al giorno il PG può effettuare un attacco in mischia che aggiunge DOLORE BEVISANGUE.
- **Progenie di Caliban:** → il PG acquisisce il talento Scrutare la magia.
- **Progenie di Ronan:** → una volta al giorno il PG può usare una chiamata CHARME indicando un bersaglio entro 4 metri e una volta al giorno può usare una chiamata ODIO indicando un bersaglio entro 4 metri.

Inoltre nessun personaggio tetrafilo può avere i Caratteri *Virtuoso* e *Benefattore*.



FERAL

Si narra che un tempo una divinità misteriosa di cui oggi si è perso il nome stese la sua benedizione su un circolo druidico nelle remote selve di nord-est, consentendo ai suoi quattro discepoli più devoti di scambiare il loro cuore con quello della bestia di cui più dividevano la natura. Dal sangue di quei prescelti ebbe origine la mistica razza dei feral, uomini il cui sangue è indissolubilmente legato allo spirito di un totem animale. L'istinto primordiale e l'intelletto umano si dividono l'anima del feral e pertanto le loro emozioni sono spesso più vive di quelle delle altre razze. La natura di un feral varia a seconda della sua particolare ascendenza bestiale:

- **Feral dell'aquila:** I feral vincolati alla nobile aquila tendono ad essere particolarmente ponderati e accorti. Un feral dell'aquila mal tollera l'impazienza e difficilmente agisce solo in base all'istinto.
- **Feral del cinghiale:** I feral vincolati al caparbio cinghiale sono assai mercuriali e cadono spesso preda delle loro emozioni.
- **Feral del lupo:** I feral vincolati all'implacabile lupo posseggono una ferrea determinazione che li porta a perseguir ogni obiettivo senza risparmio di forze o energia. Talvolta l'estrema perseveranza dei feral del lupo li spinge ad accantonar la prudenza pur di ottenere ciò che vogliono.
- **Feral dell'orso:** I feral vincolati al possente orso sono contraddistinti da un carattere tanto rude nei confronti degli estranei quanto solidale verso i pochi che riconoscono come compagni fidati. In seno alla loro stirpe i feral dell'orso sono quelli che più prediligono un'esistenza solitaria e distaccata dagli altri.

I feral di Caponord si concentrano nelle aree più selvagge o ai margini della società. Non esistono vere e proprie comunità stabili di feral ma solo gruppi nomadi che si spostano di luogo in luogo nel corso delle stagioni. A causa della loro misteriosa origine, i feral sono spesso sotto osservazione da parte degli Indagatori dei Culti Apocrifi, che li ritengono uno dei tanti segreti da comprendere di queste terre.

Tratti fisici caratteristici: I personaggi feral appaiono come comuni umani ma mostrano quasi sempre un tratto animale (oltre gli artigli – vedi sotto) che il giocatore dovrà cercare di riprodurre con protesi e make-up a sua discrezione:

- **Feral dell'aquila:** Occhi da rapace.
- **Feral del cinghiale:** Zanne prominenti.
- **Feral del lupo:** Protesi per orecchie pelose e coda.
- **Feral dell'orso:** Folta peluria bruna su basette o avambraccia.

Vulnerabilità all'argento: A causa della loro misteriosa origine, non si conosce il motivo per il quale l'argento risulti essere un anatema per i feral: il personaggio subisce gli effetti della chiamata DOLORE ARTEFATTO ogni qualvolta viene colpito da un attacco che include chiamata ARGENTO.

Sesto senso ferale: il PG acquisisce il talento Piè veloce.

MEZZELFI

Creature dall'aspetto aggraziato e dai sensi acutissimi, i mezzelfi sono una sorta di anomalia all'interno di Caponord: sono difatti gli ultimi eredi di un'antica razza perlopiù dimenticata che ha avuto modo di unirsi agli umani. I mezzelfi hanno corporatura abbastanza asciutta e visi affilati e la loro personalità varia a seconda della civiltà in cui vengono cresciuti. In generale prediligono la vita nomade e errabonda, forse retaggio dei loro lontani antenati; quelli che conducono vita stabile nelle comunità di Caponord si trovano spesso vittime di emarginazione e di esclusione nel peggiore dei casi, mentre sono trattati come animali esotici e curiosi nella migliore delle ipotesi. Sono diffusi principalmente a Khartas, trovando nelle fitte selve del Ducato del Lupo Bifronte un ambiente a loro congeniale.



Tratti fisici caratteristici: i mezzelfi sono riconoscibili per le caratteristiche orecchie a punta (che devono essere riprodotte in gioco, ad esempio tramite protesi in lattice).

Tratti di gioco: il PG acquisisce il talento Sempre all'erta.

MEZZORCHI

I mezzorchi nascono spesso dall'unione di orchi sbandati e umani. Poche madri umane tollerano le deformità e la ferocia di questi ibridi, mentre i genitori orchi del resto li considerano sovente inutili smidollati. Un mezzorco ha un fisico oltremodo robusto e una pelle verde e cerulea, nonché un immancabile nota d'astio ferino negli occhi. Si debbono tuttavia screditare le voci che vogliono tutti i mezzorchi come bruti inclini alla sola violenza; in realtà il fiero sangue barbarico che scorre nelle loro vene può renderli capaci di eccezionale ardimento e determinazione.

Purtroppo capita di frequente che il retaggio orchesco esalti l'irruenza di questi individui, portandoli a reagire con animosità ad ogni provocazione. Inoltre le grezze abitudini di alcuni mezzorchi erranti, come mangiare carne cruda o nutrirsi delle viscere delle prede appena abbattute (abitudine diffusa in realtà anche tra alcuni cacciatori barbarici), spesso ne fanno protagonisti di favole nere. Nella cittadine i mezzorchi sono considerati rispetto ad un uomo come un mulo rispetto ad un cavallo e relegati pertanto ai lavori più duri. Talvolta qualche mezzorco particolarmente abile nelle armi riceve i gradi di sottufficiale nei ranghi di qualche banda armata e dimostra una singolare efficienza nel sopportar gli aspri rigori della vita militare. La maggior parte dei mezzorchi si trova all'interno di Erigas, a causa della vicinanza del Ducato con le Lande Selvagge a occidente.

Tratti fisici caratteristici: I mezzorchi si distinguono per la carnagione verdastra, la mascella pronunciata e le zanne prominenti. Il giocatore potrà riprodurre uno o tutti questi connotati con protesi e make-up a sua discrezione.

Tratti di gioco: il PG acquisisce il talento Berserk I.

UMANI (comuni)

La razza umana è nettamente preponderante nei popoli dei Ducati. Non particolarmente longevi (rispetto ad esempio a mezzelfi o Eredi) e ben più equilibrati degli esseri vincolati ad origini assai particolari (come tetrafilii e feral), gli uomini sopperiscono ad un'esistenza che raramente copre l'arco di un secolo con una mente eclettica e in grado di assimilar in breve tempo qualsivoglia esperienza.

Il rimarchevole spirito di adattamento degli umani ha permesso loro di stabilirsi in qualsiasi tipo di territorio, dalle assolate brughiere di Erigas alle steppe di Karthas, piegando persino il suolo più inospitale alle proprie esigenze. Ovviamente il contesto in cui l'uomo vive plasma inevitabilmente il suo carattere e inclinazioni, dando così origine ad innumerevoli società e etnie.

A volte le condizioni più estreme o i frangenti più avulsi dalla norma portano alcuni uomini a divenir profondamente differenti dai propri simili e questo spiega l'esistenza dei "ceppi" umani che verranno presentati di seguito.

Tratti fisici caratteristici: Nessuno.

Tratti di gioco: il PG può scegliere se ricevere 3 PT gratuiti al 1° livello oppure il talento di "retaggio regionale" del suo Ducato natio.

UMANI (Figli del Maelstrom di Erigas)

Tra le più curiose etnie che al giorno d'oggi può vantare Erigas si annoverano senz'altro i bislacchi figli del Maelstrom, le cui origini sono smarrite nel secolare esperienza marittima di questa nazione. Spesso avviene che un neonato sia partorito a bordo di una delle molte navi che ogni dì solcano le rotte del grande Oceano e in questi frangenti è credenza diffusa che gli arcaici spiriti che qui aleggiano, tra cui l'eclettico Xoac e il tenebroso Pelagra, possano concedere la loro personale 'benedizione' all'infante. Non per nulla costoro sono



associati al tempestoso tratto di mare noto come Maelstrom in quanto il loro animo sarà per sempre governato da un destino tanto portentoso quanto imprevedibile.

Il carattere esuberante e sregolato dei "figli" rende senz'altro fede a queste credenze; i loro interessi così come le loro mete sono decisi al sorgere d'ogni sole e ciascuno di loro in genere tende a tuffarsi nell'impresa di turno senza rifletter per più di un singolo istante. Questa personalità vagabonda gli consente senz'altro di acquisire un'impressionante bagaglio di abilità o conoscenze ma è altresì difficile che un "figlio" mostri abbastanza pazienza o concentrazione da divenire davvero 'esperto' in qualcosa. Proprio per questo costoro preferiscono abbracciare carriere o mestieri di breve durata che non li costringano a vincolarsi a un solo scopo.

Molti considerano i "figli" degli autentici 'talismani' viventi e effettivamente vi sono numerose testimonianze di compagnie bacciate dalla fortuna dopo averne accolto uno nelle proprie file. Purtroppo ogni "figlio" al medesimo tempo serba un qualche 'debito' con la Suerte e ciò significa che egli dovrà pagar presto o tardi ogni dono di questa con una brava dose di guai. A questi avvincenti tratti si affianca anche la necessità dei "figli" di recar sempre con sé una porzione d'acqua marina, magari tenuta in una fiala appesa al collo, per evitare di subire un grave senso d'apprensione e malessere mentre viaggiano sulla terraferma (afflizione anche nota come "mal di terra").

Tratti estetici: Ogni Figlio deve recare con sé un talismano di origine marina detto "Alma de Mar" (es. una fiala di acqua salmastra, un pezzo di corallo, una conchiglia etc.) e se lo perde subirà un malessere detto *mal di terra*. Per il resto di quella sessione dovrà simulare gli effetti di un forte mal di mare (giramenti di testa, conati di vomito, ecc).

Tratti di gioco: Questi individui sono considerati degli autentici portafortuna viventi. Tre volte al giorno il personaggio può dichiarare su se stesso o su un bersaglio toccato BONUS CHIAMA EVITA AL PRIMO COLPO SUBITO ENTRO 5 MINUTI.

UMANI (Isolano delle Colonie di Erigas)

Nelle prospere colonie erigasiane spicca poi un bizzarro ceppo di isolani detti Colectores (trad. "Collezionisti"), i quali coltivano da tempo immemorabile un proficuo rapporto con i pionieri dell'Indomito.

Mentre molte popolazioni autoctone dell'arcipelago settentrionale hanno sempre guardato con timore all'appropinquarsi della civiltà ducale altre hanno invece accolto di buon grado ogni elemento utile che proveniva da questa, cercando al contempo di metterlo a frutto onde migliorare le proprie arti. Dal canto loro i Colectores vanno persino oltre, giungendo a considerare i doni della "società civile" alla stregua di veri e propri oggetti di culto da venerare. A tal riguardo molti fantasticano sulle origini di questa progenie, arrivando a narrare di pinze arrugginite o vecchie cassapanche raccolte tra gli scogli per poi divenire sacri idoli attornati da mucchi di offerte votive e frotte di fedeli adoranti!

Sebbene queste voci siano perlopiù infondate, la passione dei Colectores per nozioni e manufatti tipici dei Ducati non ha paragoni. Che si tratti di un abito consunto, di un vetusto utensile, di un complesso mistero o anche solo di un intrigante aneddoto, si può star certi che il Colector assorbirà come un'avida spugna tutto ciò che di buono questo può offrirgli. La fine curiosità, unita alla straordinaria capacità di arrangiarsi di costoro, li rende ottimi candidati per divenire eccellenti artigiani, cercatori e esploratori. Di conseguenza i coloni erigasiani sono soliti affidare ai Colectores peculiari incarichi come l'edificazione di campi provvisori per i pionieri o la riparazione di fortuna delle navi danneggiate (attività per cui si vocifera che un singolo Colector possa svolgere lo stesso lavoro di tre mastri carpentieri delle Castiglie).

Questi eccentrici isolani non amano molto ricevere denaro o beni di lusso come salario per i propri servizi, preferendo piuttosto esser compensati con qualcosa che possa riuscirgli immediatamente utile per realizzare i propri stravaganti effetti personali come un gomitollo di spago, una fiala d'inchiostro o una pietra focaia.

Tratti di gioco: Questi individui tendono ad avvicinarsi con reverenziale rispetto e curiosità a ogni tesoro della civiltà e scienza di Caponord e sono in grado di maneggiare anche i manufatti più complessi. Una volta al giorno il personaggio può interagire con un qualsiasi tesserino oggetto (consultando la faccia F2 e F3 di un tesserino comune oppure la faccia coperta di un tesserino rosso che non sia *indizio*) senza attivare gli effetti del tesserino.



UMANI (Grotteschi di Khartas)

Una delle etnie con il maggior numero di esponenti all'interno della nazione è quella dei **grotteschi**, individui che si contraddistinguono per i bizzarri tratti fisici con i quali sono nati. I più sfortunati fra di loro mostrano deformità molto evidenti quali ad esempio arti sottosviluppati, gobbe o deformità del volto; in casi più lievi si riscontra invece una colorazione rossa o alle volte bianca dell'iride, vene particolarmente evidenti su volto e mani, oppure una conformazione della dentatura lievemente ferina. Il modo in cui si rapporta la società con gli esponenti di questo ceppo è invero duale: coloro che riescono a svolgere un compito o a ottenere prestigio sono visti come individui dal sangue prestigioso, lo stesso sangue che è la cagione del loro aspetto ma allo stesso tempo anche della loro innegabile forza d'animo. Coloro che sono un peso per il resto della società a causa dei loro "difetti" fisici sono invece considerati un fardello, dal momento che non riescono a compiere niente di utile. La maggior parte dei grotteschi nasce all'interno delle casate nobiliari mentre solo una percentuale estremamente ridotta può essere riscontrata tra i membri dei sanuick.

Tratti estetici: Si distinguono per tratti fisici unici, che vanno da "deformità" molto evidenti (arti rachitici, gobba o deformità del volto) a piccole alterazioni corporee (mancanza di falangi dalla nascita, colorazione degli occhi rossa o bianca, conformazione della dentatura ferale, vene nerastre visibili).

Tratti di gioco: Al momento della creazione il personaggio deve selezionare uno fra i seguenti tre benefici:

- **Vigoroso:** Il personaggio aggiunge 10 secondi al conteggio quando diviene *morente*.
- **Agile:** Il personaggio riceve il talento Artista della fuga. Inoltre una volta al giorno il personaggio può chiamare su se stesso BONUS IMMUNITÀ SPINTA PER 5 MINUTI.
- **Volitivo:** Una volta al giorno il personaggio può chiamare INEFFICACE a una chiamata a scelta fra ODI, CHARME o DOMINIO.

UMANI (Esuli della Banchisa Eterna)

La nazione di Khartas fra quelle di Caponord è sicuramente la meno intraprendete dal punto di vista della navigazione marittima; probabilmente è per questo motivo che non si intrattengono numerosi rapporti con le popolazioni che abitano le isole a largo della costa. L'unica eccezione è rappresentata dagli **uomini della Banchisa**: essi sono trattati con grande stima e rispetto nelle terre dei lupi e vengono accettati all'interno della società anche se non sono a tutti gli effetti khartasiani. Il motivo di questa grande integrazione è da ricondursi, verosimilmente, alle origini del Ducato: infatti, la tribù dei Lupi Ghiacciati, guidata dal mitico Volk'ar, discendeva niente meno che dalla Banchisa, divenuta peraltro una sorta di "paradiso" per coloro che vanno incontro al riposo eterno. Non è dunque avvenimento raro che un figlio della Banchisa riesca ad integrarsi perfettamente all'interno di un qualche Vioska, mentre spesso abbandonano rapidamente le grandi krepasc, ritenute forse troppo caotiche e "civilizzate". Questa reciproca benevolenza ha fatto sì che si venisse a creare un tratta mercantile stabile basata sul baratto di merci.

Tratti estetici: Gli uomini della banchisa sono soliti adornarsi con pitture o tatuaggi geometrici dalle tinte bianche o Blu.

Tratti di gioco: Il PG riduce di uno i danni da attacchi che specificano la chiamata GELO. In aggiunta una volta al giorno può dichiarare "FAVORE DEGLI ANTICHI" e ricevere la chiamata 5 CURA.

UMANI (Eredi di Valdemar)

Coloro che sono riusciti a mantenere particolarmente vivo nel proprio sangue il retaggio del Pentarca, prendono il nome di Eredi. Questi individui si distinguono per la loro spiccata longevità, vedendo dilatare gli anni centrali della propria esistenza: in particolare, la crescita è uguale in tutto e per tutto a quella degli umani fino alla maturità (25-30 anni), poi il tempo sembra cominciare a scorrere più lentamente, permettendo agli Eredi di continuare a dimostrare quella stessa età per un lasso di tempo molto variabile da individuo a individuo e che prende il nome di Apparato («splendore»). Infine, trascorso questo lasso di tempo, gli anni ricominciano a scorrere normalmente, fino alla vecchiaia e alla morte. Si dice che l'Apparato è tanto più dilatato quanto maggiore è l'influenza del retaggio draconico nell'Erede. Frequentemente ha una durata



di circa 30 anni, tuttavia ci sono stati casi nella storia valdemarita in cui questo lasso di tempo avesse una durata ben maggiore.

Tratti estetici: Fisicamente gli Eredi sono caratterizzati da una eterocromia delle iridi (occhi di colori diversi) e/o da unghie particolarmente sviluppate, simili ad un artiglio, che tradizionalmente vengono coperti da caratteristici anelli di metallo. Alcuni possono anche veder sostituite porzioni della propria pelle con scaglie simili alla pelle di Drago.

Tratti di gioco: Al momento della creazione il personaggio deve selezionare uno fra i seguenti tre benefici:

- **Retaggio militare:** il personaggio acquisisce il talento Competenza armi esotiche su un'arma esotica a sua scelta. Una volta al giorno può chiamare INEFFIACE su una chiamata DISARMA che subisce su quell'arma.
- **Retaggio della dominazione mentale:** il personaggio acquisisce il talento Mente lucida.
- **Retaggio arcano:** il personaggio acquisisce il talento Lancio in movimento.

UMANI (Isolano delle Colonie di Valdemar - Revenant)

Nel corso dei secoli, presso le isole a largo della costa valdemarita, si è venuto a creare un nuovo ceppo che gli autoctoni chiamano Revenants. Come già accennato, gli indigeni delle varie isole colonizzate sono completamente scomparsi in seguito all'insediamento valdemarita e alla loro riduzione in schiavitù. In alcune di queste terre si sono poi venute a sviluppare nuove società che tuttavia contano tra le loro genti principalmente coloro che non sono ben visti presso la terraferma: un esempio per tutti è l'isola di Villeneuve, concessa agli individui più emarginati della società in seguito alla sanguinosa «guerre des les sans terre».

In questi lidi, una buona fetta della popolazione è rappresentata dagli ex-schiavi e per questo motivo, con l'andare del tempo si è venuta ad instaurare l'usanza di coprirsi la fronte con fasce di cuoio decorate, che possano nascondere la cicatrice lasciata dalla rimozione dell'Eternelle Nuit. Tale tratto caratteristico ha poi cominciato ad essere utilizzato non solo dagli ex-schiavi ma anche da coloro che avevano la fronte libera da ogni marchio, diventando il segno distintivo dei Revenants.

Tratti estetici: fasce di cuoio decorato a coprire la fronte.

Tratti di gioco: Il personaggio conosce le tecniche appropriate per contrastare i combattenti più sleali. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare INEFFICACE ad una qualunque chiamata di COMBATTIMENTO SCORRETTO. Questo tratto è cumulativo con il talento Cacciatore di canaglie.

2.2. Equipaggiamento iniziale

Al momento della creazione del proprio personaggio ogni giocatore dispone di una somma di **1 sovrana d'oro**; armature leggere, scudi e armi a scelta (tutti i tipi purché di materiali comuni e ESCLUSO le armi da fuoco).

NB: un giocatore che crea un personaggio di 2° livello o superiore, per ogni livello oltre il 1° riceve 5 idre d'argento aggiuntive (es.: un giocatore che crea un personaggio di 4° livello avrà quindi 1 sovrana d'oro più 15 idre d'argento).



2.3. *Scelta del carattere*

Il passo successivo consiste quindi nel selezionare le basi della personalità del PG.

Il carattere rappresenta l'atteggiamento etico e morale del personaggio. Per ogni carattere troverete alcune domande alle quali non sarà necessario scriviate le risposte poiché avranno l'unico scopo di facilitarvi nel plasmare al meglio il carattere del personaggio.

Un giocatore può scegliere il suo carattere tra quelli che qui seguono:

VENDICATORE

I torti o le avversità di cui siete stati vittima vi hanno portato a nutrire un profondo risentimento. Ciò che più desiderate è vendicarvi contro ciò che ritenete esser la causa del vostro rancore.

Chi o cosa è l'oggetto del vostro sentimento di vendetta? Cosa siete disposti a fare per vendicarvi?

INCAUTO

Vi piace il rischio in qualsiasi sua forma. La vita senza il pericolo non vale la pena di essere vissuta. L'adrenalina per voi è ormai una droga a cui non potete rinunciare. Per questo vi ritrovate sovente in mezzo ai guai e un giorno il fato potrebbe chiedervi un conto troppo salato da pagare.

Cosa vi ha reso così? Cosa sareste disposto a fare per provare queste emozioni? Rischiereste la galera o la vita di qualcuno che amate pur di provarle?

FANATICO

Ciò in cui credete può essere una religione, una causa o un ideale politico; fatto sta che questa è per voi la cosa più importante al mondo. Sareste disposti a rischiare la vostra vita pur di seguire i vostri ideali.

In cosa credete? Cosa vi ha reso così? Rischiereste la galera o la vita di qualcuno che amate pur di seguire la vostra causa?

DERELITTO

L'esser stati emarginati dalla società oppure un qualche sentimento di repulsione che nutrite nei confronti degli altri vi ha indotto ad isolarvi da tutto e tutti. Ciò vi ha reso schivi, introversi e poco inclini ad aver rapporti con coloro che vi circondano.

Qual è la vera causa del vostro isolamento? Si tratta della vostra personalità o del vostro passato? Esistono individui coi quali riuscite a trovarvi a vostro agio?

FUGGITIVO

In passato siete stati costretti a fuggire da una grave minaccia e questo vi ha resi schiavi di un inguaribile timore. Difficilmente vi fidate degli altri e tendete a scorgere pericoli nascosti anche nei frangenti più tranquilli.

Da cosa siete fuggiti? L'origine delle vostre paure appartiene al passato o è ancora parte del vostro presente? C'è qualcosa che può sollevarvi dal vostro timore (es. il sostegno di compagni leali, un potere fuori dal comune, mezzi particolari, etc.)?

PREDESTINATO

Siete stati al centro di eventi fuori dal comune o semplicemente siete persuasi d'esser "protagonisti indiscussi" nell'imperscrutabile trama del fato. Credete fermamente che le vostre azioni siano destinate a dar luogo a drastiche conseguenze e questo vi porta ad esser ossessionati da ogni singola scelta o decisione.

Guardate alla sorte con pessimismo o ottimismo? Qual è il ruolo degli altri nella vostra 'fatidica' esistenza? Preferite agire d'impulso o vi dilungate nel ponderare le vostre scelte?



CANAGLIA

Anche quando state facendo la cosa giusta cercate sempre di spremere la situazione a vostro profitto. In ogni caso pensate che sia sempre meglio far apparire i vostri tornaconti come azioni positive. Non è che siete proprio delle cattive persone, ma se qualcuno deve guadagnarci qualcosa perché non dovrete essere voi?

Cosa vi ha fatto diventare così? Cosa cercate di ottenere: potere, fama, denaro o sapere? Pur di ottenere ciò che bramate uccidereste anche il vostro migliore amico?

CERCATORE

Volete trovare qualcosa. Magari state cercando l'ispirazione divina, oppure il colpevole di "quel" caso, oppure ancora la conoscenza o le vostre origini. Indipendentemente da cosa sia, lo volete trovare.

Cosa state cercando? C'è qualcuno che vi sta tenendo nascosto ciò che cercate? Cosa siete disposti a fare pur di trovarlo?

REDUCE

Avete vissuto orrori e tragedie contro di voi o contro le persone che amate. Nonostante ciò siete riusciti a tenere duro e andare avanti. Adesso magari vi sentite più forti, ma ancora risentite delle cicatrici che quegli orribili eventi hanno provocato su di voi.

A cosa siete sopravvissuti? Come hanno influenzato la vostra personalità questi eventi? Qualcun altro è sopravvissuto al vostro stesso evento?

SENZA RADICI

Per quanto possa essere vasta una città, dopo poco a voi andrà stretta. Vi piace girare il mondo, alla ricerca di nuove cose da vedere, nuove emozioni da provare o nuove persone da salvare. Il male o gli affari non stanno mai fermi e voi cercate di stare al passo.

Cosa vi ha portato a scegliere questo stile di vita? Cosa cercate negli innumerevoli luoghi che visitate? Seguite una logica nei vostri spostamenti o andate dove vi porta il caso?

QUERRIERO

La vostra vita ruota intorno ai conflitti e ai combattimenti e cercate sempre di uscirne vincitori. Siete soliti risolvere le questioni prendendole di petto, andando dritto al sodo. Magari normalmente siete le persone più tranquille che si possano immaginare, ma quando siete messi alle strette vi trasformate in letali macchine da guerra.

Quando e come avete scoperto che vi piaceva combattere? Cercate di combattere in qualunque frangente o solo quando lo ritenete necessario?

ECCENTRICO

Stare al centro dell'attenzione è la cosa che vi riesce meglio, che si tratti di vestirsi in modo strano, esibirsi in mezzo alle folle o avere teorie strampalate. Chissà se siete pazzo come la maggior parte della gente vi definisce o se questa è solo l'ennesima maschera che calzate sul vostro volto.

Ci siete o ci fate? Cosa vi ha portato a comportarvi così? Cosa pensano le persone di voi?

VIRTUOSO

Siete il difensore dei deboli per eccellenza. Cercate con tutte le vostre forze di fare del bene, ma ben difficilmente metterete in discussione le leggi o la gerarchia in vigore. Mantenete la parola data e aiutate i bisognosi, combattendo il male senza paura di sfoderare le armi.

Chi vi ha cresciuto con questa morale? Difendete qualcuno in particolare? Cosa siete disposti a perdere pur di seguire i vostri ideali?



BENEFATTORE

Fate sempre del vostro meglio per aiutare gli altri nei limiti delle vostre possibilità a costo di sacrificare la vostra vita. Vi sentite meglio nel prestare aiuto ai bisognosi, tuttavia non sentite alcun legame verso regnanti e tutori dell'ordine, infatti siete dominato dal "bene incondizionato", tant'è che il vostro istinto di fare del bene difficilmente verrà ostacolato da alcunché.

Sacrifichereste un singolo innocente per la salvezza di molti? Sareste disposti a salvare la vita a qualcuno che si è macchiato di orribili crimini o credete fermamente nella redenzione?

RIBELLE

Seguite solo la vostra coscienza, senza preoccuparvi di ciò che si aspettano gli altri da voi, anche se ciò comporta l'infrangere una o più leggi che a voi sembrano ingiuste. Odiare quando qualcuno vuole imporre le proprie regole.

Combattete le imposizioni per aiutare il prossimo o perché semplicemente non sopportate alcun tipo di regola? Quanto siete disposti a rischiare pur di combattere le imposizioni?

LIQID

Agite come vi suggeriscono le leggi, le tradizioni o il vostro codice d'onore personale. L'ordine e l'organizzazione sono di vitale importanza per voi, poiché credete fermamente o nel vostro ordine (vivendo quindi secondo un codice preciso) o nell'ordine collettivo (prendendo quindi parte a sistemi governativi).

Imponete le vostre leggi anche agli altri? Se sì, lo fate per un vostro tornaconto o per raggiungere un bene comune? Vi sentite il "braccio violento" della legge? Cosa siete disposti a fare pur di seguire le vostre leggi?

AUTOCRATE

Il vostro scopo è quello di comandare. Cercate la supremazia pensando di meritarsela perché credete di avere le idee migliori; desiderate ardentemente il potere e il controllo.

Siete disposti a raggiungere il potere anche per vie illegali? Cosa accadrebbe se qualcuno andasse contro la vostra autorità? In questo caso, fareste anche scorrere del sangue?

PREPOTENTE

Provate piacere nel tormentare i deboli. Secondo il vostro pensiero, la potenza dà il potere e il rispetto. Naturalmente la forza fisica è la cosa più importante, ma qualsiasi tipo di potenza può andare. Vedete le minacce come un mezzo ragionevole per ottenere la cooperazione, anche se non siete incapace di pietà e cortesia.

Cosa vi ha portato a diventare così? Avete delle "vittime" privilegiate? Come vi comportereste di fronte a qualcuno palesemente più potente di voi?

OPPORTUNISTA

Siete consapevole che esiste sempre un mercato di cui approfittare. Qualsiasi cosa può diventare un bene di consumo e sapete perfettamente come convincere chiunque ad avere bisogno di ciò che volete vendergli.

Imbroghiereste qualcuno pur di guadagnare qualcosa? Vi occupereste di commerci illegali? Cosa sareste disposti a fare pur di portare a termine un buon affare?

3. Scelta della classe

La classe di un personaggio rappresenta la particolare carriera da lui intrapresa nella sua vita di ventura. Ogni classe è contraddistinta da abilità peculiari e caratteristiche.

3.1. Acquisire livelli in una classe

Ogni volta che un PG acquisisce un nuovo livello-esperienza deve scegliere a che classe dedicarlo. Valgono le regole che seguono:

- **Livelli in più classi (PG multiclasse):** un PG può suddividere i suoi livelli AL MASSIMO tra 2 classi.
- **Livelli in classi di prestigio:** un PG che soddisfa i prerequisiti può acquisire livelli in una classe di prestigio indipendentemente dalle altre classi "base". In ogni caso un PG può acquisire livelli in UNA SOLA classe di prestigio.
- **Punti Talento (PT):** ogni volta che un PG passa di livello, ottiene 8 PT che può spendere (tutti o in parte) per acquistare i vari talenti di classe.

Una classe viene descritta dalle voci che seguono:

- **Punti-fisici:** questa è la quota di punti-fisici che un PG riceve per ogni livello posseduto nella classe.
- **Talenti di classe:** questi sono i talenti che riguardano lo specifico iter di addestramento della classe, nei quali il PG può spendere i suoi PT.

ALCHIMISTA

Gli alchimisti sono una rosa di enigmatici sapienti e cercatori, dediti all'occulto sapere che i Quattro riportarono sulle lande mortali con il recupero dell'Anthologon dall'Apogeo (cfr. par 3.3.1 dell'Ambientazione di *Gioco Le Lande di Caponord*). L'alchimia viene praticata in molteplici vie empiriche e per gli scopi più disparati. Sin dalle sue applicazioni più basilari (quali la raffinazione di metalli o la realizzazione di artifici bellici, medicamenti, droghe o tossine) fino a giunger ai più alti segreti "aurei" (pietra filosofale, elisir di lunga vita e uovo filosofale), l'Alchimia ha da sempre affascinato le masse dei dotti. Nel corso dei secoli innumerevoli alchimisti si sono avvicendati in complessi laboratori o hanno intrapreso perigliosi pellegrinaggi per sciogliere gli ambiti dilemmi del loro cimento.

Due sono le principali linee di pensiero alle quali aderiscono questi individui: la scuola speculativa (composta da esperti che praticano l'alchimia per mere questioni di profitto) e la scuola trascendentale (formata invece da taciturni asceti che aspirano alla somma purificazione propria dei segreti aurei).

Ognuno dei Ducati di Caponord presenta la propria branca specialistica all'interno dell'alchimia speculativa. I più eminenti fra gli speciali, maestri nella distillazione di droghe e veleni, si trova entro Khartas; la maggior parte degli apotecari, esperti nella creazione di medicamenti e elisir, si stanza entro Valdemar mentre Erigas ospita i migliori fra gli artificieri, provetti costruttori di ordigni e di sostanze esplosive.

Punti-fisici: 5

TALENTI DI CLASSE:

- Speciali (Alchimista)
- Generici
- Immunità
- Incanto
- Conoscenze (tutte)

SPECIALE:

Il personaggio acquisisce gratuitamente il talento Competenza nelle armature leggere.



COMBATTENTE

La classe dei combattenti copre quanti fondano su armi e battaglie la propria esistenza. I conflitti armati hanno spesso plasmato la storia del mondo e le Lande di Caponord affondano le proprie origini in una tradizione marziale radicata tanto nelle potenti dinastie quanto nei militi del volgo.

L'estrema varietà delle arti belliche e dei contesti in cui queste vengono coltivate si riflette di pari passo nella pressoché infinita varietà dei combattenti. Quanti traggono beneficio dalla preziosa esperienza dei duci e dei maestri d'arme tendono a prediligere la tecnica e la strategia in luogo della mera forza bruta; coloro che invece sono costretti a combattere per necessità, affidandosi solo al proprio istinto, privilegiano i vantaggi concessi da un fisico prestante o da una solerte rapidità d'azione. Allo stesso modo l'addestramento del combattente può avvenire tramite un'istruzione formale (come nel caso dei cadetti di un esercito regolare) o per mezzo della costante pratica quotidiana (come nel caso dei guerrieri barbari o dei cacciatori delle grandi selve).

Qualsiasi Ducato, colonia o protettorato non può far a meno della protezione e del supporto dei combattenti, ma il loro specifico ruolo può cambiar significativamente di luogo in luogo.

Punti-fisici: 8

TALENTI DI CLASSE:

- Speciali (Combattente)
- Generici
- Immunità
- Combattimento
- Conoscenze (Strada)

SPECIALE:

Il personaggio acquisisce gratuitamente il talento Competenza nelle armature leggere.

Competenza marziale: raggiunto il 3° livello in questa classe, il combattente acquisisce gratuitamente i talenti Competenza nelle armature medie e Competenza nelle armature pesanti.

MISTICO

Con il termine "mistici" si racchiude la vastissima gamma di individui capaci di praticare le arti magiche all'interno delle Lande di Caponord. Tale abilità può avere una gran quantità di declinazioni: con lo stesso termine si può descrivere un individuo che formuli sortilegi dopo aver studiato complicati riti magici e parole arcane o uno capace di sfruttare naturalmente la magia plasmandola inconsciamente. Si parla di mistico sia per il fedele dei Culti Apocrifi che invochi capacità taumaturgiche per sanare le ferite del corpo, che per lo sciamano che evochi un muro di radici dal nulla, che per lo stregone che materializzi una sfera di pura energia magica contro i suoi nemici. Ignorando quasi completamente la reale origine della sua magia, il mistico è però maestro nell'utilizzarla incanalandola attraverso le sue arti. Tramite i Semi è possibile quindi manipolare la materia mistica in forme nuove e differenti, creando una grande quantità di effetti diversi fra loro. I mistici dunque fanno della magia il loro strumento, accompagnandola spesso con una profonda ricerca nell'ambito dello scibile: in questo modo le forme in cui le loro arti si possono manifestare si moltiplicano, fornendo un vero e proprio arsenale di capacità a chi si avventuri in questa strada.

I mistici sono parimenti diffusi in ogni Ducato di Caponord, entro il quale sono maturate forme di magia particolarmente legate alla tradizione del territorio. È così che a Erigas si trova il misterioso Iris, che sfrutta il mondo delle Chimere a suo vantaggio; a Valdemar vi è il prodigioso Numen, che piega la pura energia magica per rafforzare il corpo e la mente dell'utilizzatore; infine a Khartas vi è il tenebroso Nedramag, che va a utilizzare il sangue del mistico per piegare le menti altrui...

Punti-fisici: 3**TALENTI DI CLASSE:**

- Speciali (Mistico)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (tutte)
- Incanto

SPECIALE:

Al 3° livello il personaggio acquisisce gratuitamente il talento Competenza nelle armature leggere.

NOTA BENE: Il mistico non può usare incantesimi se indossa una qualsiasi armatura, anche se è competente, a meno che non possieda il talento Incantatore da combattimento.

RAMINGO

I raminghi sono un insieme di vagabondi esperti in svariati sotterfugi e espedienti che permettono loro di cavarsela in ogni frangente e provvedere egregiamente alla propria sussistenza. Il gruppo dei raminghi include innumerevoli specialisti in arti legittime o illegittime: allibratori, avvelenatori, contrabbandieri, falsari, imbonitori, infiltrati, mediatori, pirati, rapitori, scassinatori, sicari, spie, tagliaborse e molti altri ancora.

Non esiste contesto al quale i raminghi non si possono adattare in breve tempo ed è quindi possibile incontrarli tanto nei vicoli più miseri quanto nelle corti altolocate. Allo stesso modo le peculiari inclinazioni etiche o morali del ramingo possono farlo apparir come un eroe acclamato o come la peggiore tra le canaglie.

I raminghi che cercano di star in buoni rapporti con la società di un Ducato trovano solitamente spazio come "asso nella manica" di qualche sire o autorità, svolgendo per lui gli incarichi che richiedono maggiore versatilità o discrezione. Per contro, quanti non si preoccupano di calpestare leggi e regole si troveranno a loro agio nella ricca accozzaglia di briganti, imbonitori e cospiratori che sono avvezzi a trarre profitto e potere a spese del prossimo.

Punti-fisici: 5**TALENTI DI CLASSE:**

- Speciali (Ramingo)
- Generici
- Immunità
- Combattimento
- Conoscenze (solo natura e strada)

SPECIALE:

Il personaggio acquisisce gratuitamente il talento Competenza nelle armature leggere.



Di seguito viene riportata in tabella **la progressione dei punti fisici nelle varie classi:**

CLASSE	LIVELLO														
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°
COMBATTENTE	4	5	6	7	8	9	10		11	12	13		14		15
ALCHIMISTA RAMINGO	3	4		5	6		7	8		9		10		11	
MISTICO	3		4			5		6			7			8	

4. Scelta dei talenti

I talenti rappresentano le abilità personali di ogni PG e PNG. Esistono varie categorie di talenti che spaziano attraverso le arti marziali, le vie incantate, i sotterfugi dei vagabondi e molte altre capacità ancor più varie e bizzarre.

Ogni personaggio guadagna 8 PUNTI TALENTO (PT) ogni livello, con i quali può acquistare i vari talenti rispettando le limitazioni di classe/livello e gli eventuali prerequisiti

Di seguito vengono espone le categorie di talenti disponibili per i PG:

1. **Talenti di combattimento:** comprendono abilità d'arme e strategia militare.
2. **Talenti di conoscenze arcane:** comprendono abilità derivanti dallo studio della scienza arcana.
3. **Talenti di conoscenze natura:** comprendono abilità derivanti dallo studio della flora e della fauna.
4. **Talenti di conoscenze culti:** comprendono abilità derivanti dallo studio del pantheon religioso.
5. **Talenti di conoscenze strada:** comprendono abilità derivanti da una capillare raccolta di informazioni e dicerie.
6. **Talenti generici:** comprendono abilità derivanti da addestramento, arti o mestieri comuni.
7. **Talenti di immunità:** comprendono la capacità di resistere ad effetti nocivi di ogni sorta.
8. **Talenti di incanto:** comprendono l'abilità di approntare e incantare i manufatti magici.
9. **Talenti speciali:** comprendono le abilità specifiche delle varie classi.

Ogni talento viene descritto nella forma che segue:

NOME DEL TALENTO [categoria del talento]

- descrizione del talento -

REQUISITI: - talenti o livello di classe/personaggio minimo per acquistare il talento -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: - PT necessari per acquistare il talento -



1. TALENTI DI COMBATTIMENTO

I. Stile arma a una mano

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni un'arma corta o lunga con una singola mano da mischia, indipendente da ciò che impugna nell'altra mano.

STILE ARMA AD UNA MANO - COLPO PRECISO [combattimento]

Il personaggio possiede una precisione letale nel colpire i propri avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere 1 ai danni inflitti con un attacco in mischia. Questo talento supera il DCM dell'arma.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMA AD UNA MANO - AZZOPPARE [combattimento]

Il personaggio sa come colpire i propri avversari in modo da intralciarne i movimenti. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale sostituisce la chiamata INTRALCIA oppure può controchiamare INEFFICACE a una chiamata INTRALCIA.

REQUISITI: STILE ARMA AD UNA MANO - COLPO PRECISO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

STILE ARMA AD UNA MANO – COLPO INFALLIBILE [combattimento]

Il personaggio sa come oltrepassare le difese dell'avversario. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge 1 al danno e CONTATTO. Questo talento supera il DCM dell'arma.

REQUISITI: STILE ARMA AD UNA MANO – AZZOPPARE, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ARMA AD UNA MANO - ACCECARE [combattimento]

Il personaggio riesce a ferire l'avversario alla testa, in modo che il sangue lo accechi. Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere alla sua chiamata di danno la chiamata ACCECA oppure può controchiamare INEFFICACE a una chiamata ACCECA.

REQUISITI: STILE ARMA AD UNA MANO – COLPO INFALLIBILE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

II. Stile con due armi

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni due armi da mischia contemporaneamente, quindi non si possono usare questi talenti se non si impugnano due armi.

STILE CON DUE ARMI – DISARMARE [combattimento]

Il personaggio sa come sfruttare le proprie abilità per agganciare l'arma dell'avversario efficacemente. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge la chiamata DISARMA oppure può controchiamare INEFFICACE a una chiamata DISARMA..

REQUISITI: AMBIDESTRIA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

STILE CON DUE ARMI – LAME IMPLACABILI [combattimento]

Il personaggio trae nuovo vigore da ogni colpo che riesce ad assestare ai suoi avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale aggiunge 1 al danno e BEVISANGUE. Questo talento supera il DCM dell'arma.

REQUISITI: STILE CON DUE ARMI - DISARMARE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7



STILE CON DUE ARMI – AFFONDO DEL DUELLANTE [combattimento]

Il personaggio possiede una tale perizia d'arme che riesce a trovare varchi nella difesa dei guerrieri più abili. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale aggiungere 2 al danno. Questo talento supera il DCM dell'arma.

REQUISITI: STILE CON DUE ARMI – LAME IMPLACABILI, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE CON DUE ARMI - LAME GEMELLE [combattimento]

Il personaggio riesce ad utilizzare le sue tecniche in modo molto efficace. Il PG acquisisce un utilizzo extra dei talenti di combattimento Stile con due armi (questo escluso). Il secondo utilizzo così acquisito deve essere effettuato con l'arma secondaria.

REQUISITI: STILE CON DUE ARMI – AFFONDO DEL DUELLANTE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

III. Stile armi pesanti

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni un'arma a due mani o un'arma in asta.

STILE ARMI PESANTI - COLPO TRAVOLGENTE [combattimento]

Il personaggio sa come sfruttare armi di taglia grande per sbilanciare gli avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a due mani al quale aggiunge la chiamata SPINTA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE ARMI PESANTI – COLPO DEL BATTITORE [combattimento]

Il personaggio sa come colpire un avversario abbattendolo al suolo con violenza. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a due mani al quale aggiunge la chiamata INTRALCIA.

REQUISITI: STILE ARMI PESANTI – COLPO TRAVOLGENTE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

STILE ARMI PESANTI – POSSANZA [combattimento]

Il personaggio ha una resistenza unica e rocciosa. Il talento concede l'immunità a STORPIA.

REQUISITI: STILE ARMI PESANTI – COLPO DEL BATTITORE, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

STILE ARMI PESANTI – COLPO STRAZIANTE [combattimento]

Il personaggio raggiunge l'apice di questo stile, acquisendo la capacità di vibrare colpi capaci di spezzare le ossa del suo avversario. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale sostituisce la chiamata STORPIA.

REQUISITI: STILE ARMI PESANTI – POSSANZA, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 14



IV. Stile arma e scudo

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni uno scudo.

STILE ARMA E SCUDO – TENERE LA LINEA [combattimento]

Il personaggio non concede nessuno spiraglio ai propri nemici. Il talento concede l'immunità alle chiamate SPINTA e RICHIAMO.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 11

STILE ARMA E SCUDO - BOTTA E RISPOSTA [combattimento]

Il personaggio sa come sfruttare la potenza del proprio scudo. Una volta ogni 5 minuti, dopo aver dichiarato INEFFICACE a una qualsiasi chiamata, il PG può effettuare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata SPINTA.

REQUISITI: STILE ARMA E SCUDO – TENERE LA LINEA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMA E SCUDO – CHIUSURA DI SCUDO [combattimento]

Il personaggio è abile nel coprire parti vitali del proprio corpo e resistere a colpi micidiali. Una volta ogni 5 minuti, quando subisce un colpo in mischia, il PG può controchiamare "CHIUSURA" e ridurre a 1 l'ammontare di danni subiti.

REQUISITI: STILE ARMA E SCUDO – BOTTA E RISPOSTA, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE ARMA E SCUDO - FORTEZZA INESPUGNABILE [combattimento]

Il personaggio riesce a deviare i colpi che potrebbero esser per lui letali. Una volta al giorno il PG può dichiarare INEFFICACE ad una qualsiasi chiamata subita (purché non includa la chiamata ARTEFATTO). Al 10° livello questo talento può essere utilizzato due volte al giorno, ma mai più di una volta ogni 5 minuti.

REQUISITI: STILE ARMA E SCUDO – CHIUSURA DI SCUDO, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

V. Lama del Cacciatore (pugnale)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni un pugnale (un coltello da 20-60 cm).

LAMA DEL CACCIATORE – BRACCARE LA PREDIA [combattimento]

Con il suo fedele coltello il personaggio intimorisce la sua preda prima di ucciderla e estrarne trofei di guerra. Una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata PAURA e in aggiunta una volta al giorno può utilizzare il talento Raccogliere fetici.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

LAMA DEL CACCIATORE – SQUARTARE LA PREDIA [combattimento]

Il personaggio sa come provocare terribili ferite alla sua preda. Una volta al giorno il PG può utilizzare su se stesso la chiamata BONUS +1 AL DANNO CON IL PUGNALE PER TUTTO IL GIORNO. Al 9° livello il PG può utilizzare questo talento due volte al giorno.

REQUISITI: LAMA DEL CACCIATORE – BRACCARE LA PREDIA, personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7



LAMA DEL CACCIATORE – INTRAPPOLARE LA PREDA [combattimento]

Il personaggio sa come bloccare i movimenti della sua preda. Dopo aver usato il talento Lama del Cacciatore – Braccare la preda il PG può effettuare un attacco in mischia a cui sostituisce la chiamata PARALISI contro lo stesso bersaglio se questo non ha dichiarato INEFFICACE alla chiamata precedente; se invece il bersaglio ha dichiarato INEFFICACE il PG può disporre di una chiamata EVITA nei confronti di quel bersaglio nei successivi 5 minuti.

REQUISITI: LAMA DEL CACCIATORE – SQUARTARE LA PREDA, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VI. Artiglio del lupo (ascia a una mano)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni un'ascia a una mano.

ARTIGLIO DEL LUPO – RENDER PARIGLIA [combattimento]

Il personaggio sa difendere la propria posizione in battaglia e sfruttare al meglio le potenzialità della sua arma. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare INEFFICACE a una singola chiamata a scelta fra DISARMA o INTRALCIA subita in mischia e aggiungere immediatamente la stessa chiamata con il successivo colpo in mischia contro chi ha effettuato la chiamata.

REQUISITI: Personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

ARTIGLIO DEL LUPO – IMPETO TRAVOLGENTE [combattimento]

Il personaggio investe i propri avversari con colpi sempre più potenti. Al terzo colpo sferrato contro lo stesso bersaglio il PG aggiunge +1 al danno che supera il DCM. Per poter utilizzare questo talento i primi due colpi non devono necessariamente essere andati a segno.

REQUISITI: ARTIGLIO DEL LUPO – RENDER PARIGLIA, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

ARTIGLIO DEL LUPO – MORSO ATROCE [combattimento]

Il personaggio sa infliggere colpi che debilitano i suoi avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco in mischia al quale sostituisce la chiamata DOLORE oppure può controchiamare INEFFICACE a una chiamata DOLORE.

REQUISITI: ARTIGLIO DEL LUPO – IMPETO TRAVOLGENTE, personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

VII. Fauci del Lupo (ascia a due mani)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni un'ascia a due mani.

FAUCI DEL LUPO – SETE DI SANGUE [combattimento]

Il personaggio ottiene nuovo vigore dalla sconfitta dei suoi avversari. Dopo aver abbattuto un nemico, il PG può aggiungere la chiamata BEVISANGUE al successivo colpo in mischia.

REQUISITI: Personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

FAUCI DEL LUPO – FURIA [combattimento]

Il personaggio unisce forza e tecnica sferrando fendenti devastanti. Il personaggio aggiunge +1 ai danni effettuati con asce a due mani.

REQUISITI: FAUCI DEL LUPO – SETE DI SANGUE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9



FAUCI DEL LUPO – FENDENTI DEVASTANTI [combattimento]

Sfruttando al meglio le peculiarità della propria arma, il combattente è in grado di frantumare le difese nemiche. Una volta ogni 5 minuti, dopo aver sferrato due colpi contro lo stesso avversario (non è necessario che i colpi vadano a segno), il PG può chiamare SPACCA con il successivo colpo in mischia. Se il bersaglio dichiara INEFFICACE alla chiamata il PG può allora chiamare DOLORE CONTATTO con il successivo colpo in mischia.

REQUISITI: FAUCI DEL LUPO – FURIA, personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIII. Cuspide del Drago (lama dritta)

I talenti relativi a questo stile d'arme possono essere utilizzati da chiunque impugni una lama dritta a una mano.

CUSPIDE DEL DRAGO – PASSO ARCANO [combattimento]

Il personaggio sa unire la sua padronanza della magia alla sua abilità d'arme per difendersi. Una volta al giorno ogni 4 livelli (5°, 9°, 13°...) quando ferisce un avversario il PG può dichiarare "PASSO ARCANO" e quindi dichiarare SVANITO per un massimo di 10 passi. Questo talento non può essere usato più di una volta ogni 5 minuti.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

CUSPIDE DEL DRAGO – COLPO ARCANO [combattimento]

Il personaggio sa infondere il potere della magia in un singolo poderoso colpo. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un colpo in mischia che dichiara 4 MAGICO; questo danno non può essere modificato in nessun modo. A partire dal 10° livello la chiamata diviene 5 MAGICO, mentre dal 13° livello diviene 6 MAGICO.

REQUISITI: CUSPIDE DEL DRAGO – PASSO ARCANO, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

CUSPIDE DEL DRAGO – DISTORSIONE [combattimento]

Il personaggio sa come togliersi dalla portata dell'avversario. Una volta ogni 5 minuti il PG può controchiamare EVITA ad un colpo fisico.

REQUISITI: CUSPIDE DEL DRAGO – INFUSIONE MAGICA, personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

IX. Sperone del Drago (lama dritta a due mani)

I talenti relativi a questo stile d'arme possono essere utilizzati da chiunque impugni una lama dritta a due mani.

SPERONE DEL DRAGO – MANGIAMAGIA [combattimento]

Il personaggio riesce a dissipare le energie magiche quando colpisce. Dopo aver sferrato due colpi contro lo stesso avversario (non è necessario che i colpi vadano a segno), il PG può aggiungere la chiamata DISPEL ad un colpo in mischia.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

SPERONE DEL DRAGO – INFUSIONE MAGICA [combattimento]

Il personaggio sa infondere il potere della magia in ogni suo colpo. Il PG può aggiungere MAGICO ad ogni colpo in mischia.

REQUISITI: SPERONE DEL DRAGO – MANGIAMAGIA, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6



SPERONE DEL DRAGO – SANGUE DI DRAGO [combattimento]

Il personaggio unisce le sue tecniche di scherma al potere arcano insito in lui. Due volte al giorno il PG può dichiarare "SANGUE DI DRAGO" e ricevere la chiamata BONUS PER 5 MINUTI CHIAMI 5 MAGICO IN MISCHIA; questo danno non può essere modificato in nessun modo.

REQUISITI: SPERONE DEL DRAGO – INFUSIONE MAGICA, personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

X. Scaglie del Drago (quanto d'arme)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque indossi un guanto d'arme o un braccio armato di cuoio, metallo o plastazote. Questi devono coprire almeno tre locazioni a scelta tra mano, avambraccio, braccio e spalla.

SCAGLIE DI DRAGO – BRACCIO ARMATO [combattimento]

Il personaggio sa utilizzare il braccio armato per difendersi dagli attacchi. Il braccio scelto dal PG viene considerato a tutti gli effetti come uno scudo utilizzabile anche senza competenza (a eccezione del fatto che non si possono utilizzare i talenti di "stile Arma e Scudo"). Se il bersaglio subisce una chiamata SPACCA sul braccio armato perde i benefici di questo talento per i successivi 5 minuti. Al contrario degli scudi con il braccio armato si possono impugnare armi. **Per segnalare questo effetto di gioco il personaggio deve indossare un nastro rosso (come indicato a pag. 18 del Sistema di Gioco).**

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

SCAGLIE DI DRAGO – DIFESA IMPENETRABILE [combattimento]

Il talento concede l'immunità alla chiamata CONTATTO.

REQUISITI: SCAGLIE DI DRAGO – BRACCIO ARMATO, personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

SCAGLIE DI DRAGO – EGIDA DEL PENTARCA [combattimento]

Il personaggio padroneggia il braccio armato e può utilizzarlo sia in difesa che in attacco. Il personaggio può utilizzare i talenti di "stile arma e scudo". Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 5° (5°, 8°, 11°...) il PG può chiamare INEFFICACE ad una chiamata di AREA, CONO o LINEA.

REQUISITI: SCAGLIE DI DRAGO – DIFESA IMPENETRABILE, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

XI. Stile del Peregrino (armi e cappa)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque indossi una cappa (solitamente mantello che copra un lato del corpo) e una o più armi. Con questo stile non si può impugnare uno scudo ad eccezione del Braccio d'arme.

STILE DEL PEREGRINO – PARATA DI CAPPÀ [combattimento]

Dopo aver parato un colpo con l'ausilio della cappa il personaggio tenta di attorcigliarla attorno alla lama dell'avversario per strappargliela via. Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare EVITA su di un colpo subito sul braccio nel lato della cappa e può subito controchiamare DISARMA a bersaglio sull'avversario che lo ha colpito.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

STILE DEL PEREGRINO – ACCECARE [combattimento]

Il personaggio utilizza la cappa per accecare i suoi nemici. Una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio a partire dal 3° (3°, 6°, 9°, 12°) e non più di una volta ogni 5 minuti il PG può indicare un singolo bersaglio entro 4 m sul quale effettua la chiamata ACCECA.

REQUISITI: STILE DEL PEREGRINO – PARATA DI CAPPÀ, personaggio di 3° livello



COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE DEL PEREGRINO – ARMA CELATA [combattimento]

Il personaggio copre la sua arma con la cappa rendendo i suoi attacchi imprevedibili. Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere +1 FURTIVO con un attacco effettuato con l'arma sul lato della cappa. L'arma in questione deve essere corta da mischia, a una mano a distanza (balestrino, pugnale da lancio ecc.), arma da fuoco o Cléison. Inoltre la chiamata derivata da questo talento può essere usata ogni volta che sia possibile utilizzare il talento Colpo furtivo (*vedi pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.***).

REQUISITI: STILE DEL PEREGRINO – ACCECARE, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

XII. Stile del Lanciere (armi in asta)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque [impugni un'arma in asta](#).

STILE DEL LANCIERE – FALCIARE [combattimento]

Il personaggio è in grado di sbilanciare i suoi avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere la chiamata INTRALCIA a un colpo in mischia. Ogni volta che abbatte un avversario può utilizzare nuovamente questo talento.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

STILE DEL LANCIERE – COLPO DI PUNTA [combattimento]

Il personaggio è diventato un maestro nell'uso delle armi in asta. Il PG può aggiungere +1 al danno a tutti i colpi effettuati con armi in asta.

REQUISITI: STILE DEL LANCIERE – FALCIARE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

STILE DEL LANCIERE – ATTACCO TRAVOLGENTE [combattimento]

Il personaggio riesce a utilizzare la sua arma per spezzare le linee nemiche. Il personaggio aggiunge SPINTA ad ogni colpo in mischia effettuato con un'arma in asta.

REQUISITI: STILE DEL LANCIERE – COLPO DI PUNTA personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

XIII. Stile del Reggimento (armi in asta)

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque [impugni un'arma in asta](#).

STILE DEL REGGIMENTO – IMPALARE [combattimento]

Il personaggio utilizza l'arma in asta per infilzare i nemici in carica. Una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare una chiamata RICHIAMO a bersaglio. Il PG aggiunge +1 al danno ai colpi in mischia ogni volta che colpisce un nemico sotto l'effetto della chiamata RICHIAMO (questo bonus ai danni può superare il DCM).

REQUISITI: Personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE DEL REGGIMENTO – SFERZATA [combattimento]

Il personaggio e i suoi compagni usano le loro armi in asta per sbilanciare gli avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare "SFERZATA" su un bersaglio e quindi ottenere BONUS AGGIUNGI SPINTA A OGNI



COLPO CONTRO QUEL BERSAGLIO PER 5 MINUTI. Ogni volta che il PG sente la chiamata speciale "SFERZATA" può aggiungere SPINTA a ogni colpo contro il bersaglio della chiamata.

REQUISITI: STILE DEL REGGIMENTO – IMPALARE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE DEL REGGIMENTO – SINERGIA [combattimento]

Quando combattono in schiera il personaggio e i suoi compagni sono irriducibili. Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare su un bersaglio (**che non sia se stesso**) BONUS DICHIARA EVITA AL PRIMO COLPO IN MISCHIA SUBITO NEI SUCCESSIVI 5 MINUTI e può dichiarare lui stesso un EVITA al primo colpo subito (questo effetto non è da considerarsi bonus). Ogni volta che il personaggio effettua o subisce una chiamata BONUS guadagna la capacità di aggiungere BEVISANGUE a un colpo in mischia entro 5 minuti (questo effetto è cumulativo ma non può verificarsi più di tre volte ogni 5 minuti).

REQUISITI: STILE DEL REGGIMENTO – SFERZATA personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 15

XIV. Armi da tiro

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque utilizzi un'arma da tiro o da lancio.

STILE ARMI DA TIRO - TIRO DEL CECCHINO [combattimento]

Il personaggio è dotato di una mira eccezionale. Il PG aggiunge +1 DANNO a tutti gli attacchi effettuati con armi a distanza.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ARMI DA TIRO - TIRO DEL MAESTRO [combattimento]

Il personaggio sa come inchiodare a terra un bersaglio che colpisce con i suoi strali. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco con armi a distanza al quale aggiunge la chiamata INTRALCIA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMI DA TIRO - TIRO POTENTE [combattimento]

Il personaggio è in grado di scagliare letali strali che penetrano a fondo nel corpo degli avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco con armi a distanza al quale aggiunge la chiamata SPINTA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMI DA TIRO - TIRO INARRESTABILE [combattimento]

Il personaggio sa come penetrare la difesa nemica con i suoi strali. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco con armi a distanza al quale aggiunge +1 al danno CONTATTO. Questo talento può superare la DCM.

REQUISITI: Personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE ARMI DA TIRO - TIRO MICIDIALE [combattimento]

Il personaggio è in grado di scagliare micidiali strali e colpire i propri avversari in punti assai vulnerabili. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un attacco con armi a distanza al quale aggiunge +1 al danno e DOLORE. Questo talento può superare il DCM.

REQUISITI: TIRO DEL CECCHINO, TIRO INARRESTABILE, personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

STILE ARMI DA TIRO - TIRO ALLA TESTA [combattimento]



Il personaggio è in grado di scagliare un colpo particolarmente letale. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 7 (7°, 10°, 13°,...) il PG può sferrare un attacco con armi a distanza al quale sostituisce la chiamata MORTE.

REQUISITI: TIRO MICIDIALE, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10



2. TALENTI DI CONOSCENZE ARCAE

CONOSCENZE ARCAE [conoscenze arcane]

Il personaggio ha intrapreso studi eruditi sulle scienze arcane, ovvero tutto ciò che riguarda le materie occulte, i fenomeni fisici e metafisici della magia, la conoscenza delle bestie e mostri soprannaturali e molti altri concetti legati al mondo incantato. Sovente incantatori e alchimisti coltivano il sapere arcano come ulteriore loro prescienza nel mondo reale.

Questo talento permette al PG di decifrare i tesserini che trova in gioco e che richiedono un grado di conoscenze arcane pari o inferiore a quello da lui posseduto.

Esistono 2 gradi di conoscenza:

- **PRIMO GRADO (discepolo):** Conoscenze di base, talvolta padroneggiate anche da individui non eruditi.
- **SECONDO GRADO (maestro):** Conoscenze particolari e stimabili, spesso la maggioranza della popolazione non sa nemmeno di cosa si tratti.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 3; SECONDO GRADO: 8

VOCI E LEGGENDE ARCAE [conoscenze arcane]

Il personaggio studia con attenzione la zona in cui si propone di agire. Il PG all'inizio della sessione riceve un foglio contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

REQUISITI: CONOSCENZE ARCAE PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

3. TALENTI DI CONOSCENZE NATURA

CONOSCENZE NATURA [conoscenze natura]

Il personaggio ha intrapreso studi eruditi sulle scienze naturali. Esse riguardano i fondamenti dell'ecologia e dello studio di piante e animali; spesso si occupano anche dello studio dei fenomeni legate alle quattro radici della natura, ovvero i quattro Elementi (acqua, aria, fuoco e terra). Sciamani e alchimisti coltivano il sapere naturale per trarre maggior beneficio da flora e fauna con cui convivono.

Questo talento permette al PG di decifrare i tesserini che trova in gioco e che richiedono un grado di conoscenze arcane pari o inferiore a quello da lui posseduto.

Esistono 2 gradi di conoscenza:

- **PRIMO GRADO (discepolo):** Conoscenze di base, talvolta padroneggiate anche da individui non eruditi.
- **SECONDO GRADO (maestro):** Conoscenze particolari e stimabili, spesso la maggioranza della popolazione non sa nemmeno di cosa si tratti.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 3; SECONDO GRADO: 8

VOCI E LEGGENDE NATURA [conoscenze arcane]

Il personaggio studia con attenzione la zona in cui si propone di agire. Il PG all'inizio della sessione riceve un foglio contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

REQUISITI: CONOSCENZE NATURA PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

4. TALENTI DI CONOSCENZE CULTI

CONOSCENZE CULTI [conoscenze culti]

Il personaggio ha intrapreso studi eruditi sulle pratiche religiose. Queste si occupano di codificare le vie rituali e le celebrazioni ricorrenti nei vari culti. Sebbene molti la considerino priva di logica empirica, questa branca può spiegare molti oscuri avvenimenti legati alla volontà superiore delle entità soprannaturali.

Questo talento permette al PG di decifrare i tesserini che trova in gioco e che richiedono un grado di conoscenze arcane pari o inferiore a quello da lui posseduto.

Esistono 2 gradi di conoscenza:

- **PRIMO GRADO (discepolo):** Conoscenze di base, talvolta padroneggiate anche da individui non eruditi.
- **SECONDO GRADO (maestro):** Conoscenze particolari e stimabili, spesso la maggioranza della popolazione non sa nemmeno di cosa si tratti.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 3; SECONDO GRADO: 8

VOCI E LEGGENDE CULTI [conoscenze arcane]

Il personaggio studia con attenzione la zona in cui si propone di agire. Il PG all'inizio della sessione riceve un foglio contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

REQUISITI: CONOSCENZE CULTI PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

5. TALENTI DI CONOSCENZE STRADA

CONOSCENZE STRADA [conoscenze strada]

Queste conoscenze esulano dal normale bagaglio accademico; sono rappresentate da un elevato bagaglio di nozioni di attualità eterogenee: dalle dicerie popolari, dai pettegolezzi spifferati dai cortigiani altolocati e dalle chiacchiere udite nelle taverne. Questo sapere fornisce un punto di vantaggio inequivocabile per la supremazia politica e economica.

Questo talento permette al PG di decifrare i tesserini che trova in gioco e che richiedono un grado di conoscenze arcane pari o inferiore a quello da lui posseduto.

Esistono 2 gradi di conoscenza:

- **PRIMO GRADO (discepolo):** Conoscenze di base, talvolta padroneggiate anche da individui non eruditi.
- **SECONDO GRADO (maestro):** Conoscenze particolari e stimabili, spesso la maggioranza della popolazione non sa nemmeno di cosa si tratti.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 3; SECONDO GRADO: 8

VOCI E LEGGENDE STRADA [conoscenze arcane]

Il personaggio studia con attenzione la zona in cui si propone di agire. Il PG all'inizio della sessione riceve un foglio contenente informazioni, relative alla sua branca di conoscenza, attinenti all'attuale contesto di gioco.

REQUISITI: CONOSCENZE STRADA PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

6. TALENTI DI IMMUNITÀ

MENTE LUCIDA [immunità]

Il talento concede l'immunità a CHARME.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

MENTE MITE [immunità]

Il talento concede l'immunità a ODIO.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

METABOLISMO MIGLIORATO [immunità]

Il talento concede l'immunità a VELENO.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

SEMPRE ALLERTA [immunità]

Il talento concede l'immunità a SONNO.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

PIÈ VELOCE [immunità]

Il talento concede l'immunità a INTRALCIA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

PIÈ FERMO [immunità]

Il talento concede l'immunità a SPINTA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

PRESA D'ACCIAIO [immunità]

Il talento concede l'immunità a DISARMA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

CORAGGIOSO [immunità]

Il talento concede l'immunità a PAURA.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

MENTE DI ACCIAIO [immunità]

Il talento concede l'immunità a DOMINIO.

REQUISITI: personaggio di 9° livello, MENTE MITE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

INARRESTABILE [immunità]

Il talento concede l'immunità a PARALISI.

REQUISITI: personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

OCCHIO VIGILE [immunità]

Il talento concede l'immunità a ACCECA.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

PIÈ SALDO [immunità]

Il talento concede l'immunità a RICHIAMO.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

DIFESA GRANITICA [immunità]

Il talento concede l'immunità a SPACCA.

REQUISITI: personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

DURO A MORIRE [immunità]

Il talento concede l'immunità a MORTE.

REQUISITI: personaggio di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

RESISTENZA STOICA [immunità]

Il talento concede l'immunità a DOLORE.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

FORTUNATO [immunità]

Il talento concede l'immunità a MALEDIZIONE.

REQUISITI: personaggio di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12



7. TALENTI DI INCANTO

INCANTARE OGGETTI MERAVIGLIOSI [incanto]

Il personaggio può incantare una certa gamma di oggetti meravigliosi. I tipi di oggetti incantabili sono: anelli, amuleti, cappe o mantelli, cinture, stivali.

REQUISITI: alchimista o mistico di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

INCANTARE VESTIGIA DA GUERRA [incanto]

Il personaggio può incantare armi, armature e scudi.

REQUISITI: alchimista o mistico di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

8. TALENTI GENERICI

AMBIDESTRIA [generico]

Il personaggio è estremamente abile nel combattimento con due armi. Il PG può impugnare due armi per combattere, purché rientrino nelle categorie "armi corte" o "armi lunghe".

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

ARMAIOLO [generico]

Il personaggio è addestrato nella complessa lavorazione dei metalli:

- **GRADO UNO:** il PG può riparare armi e scudi rotti, purché disponga di arnesi da armaiolo (o di una loro riproduzione che è tenuto a procurarsi). Il PG deve mimare la riparazione dell'oggetto per 30 secondi consecutivi al termine dei quali l'oggetto si può considerare riparato.
- **GRADO DUE:** in aggiunta all'abilità precedente il PG può forgiare armi, corazze e scudi. L'armaiolo può effettuare una creazione al giorno dalla sua tabella.

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** ARMAIOLO GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 3
- **GRADO DUE:** 11

NB : Si vedano le note a pag. 23-24 del Sistema di Gioco per la creazione di oggetti in gioco.

CLÉISON: POUVOIR MYSTIQUE [generico]

Il personaggio è in grado di utilizzare le mistiche Cléison. Il PG in possesso di questo talento ottiene la possibilità di portare in gioco una singola cléison non munita di cartellino (a meno che non ne possieda già una, nel qual caso i poteri delle due si sommano); questa è una chiave mistica propria della tradizione valdemarita. Con la mano con cui si impugna la cléison è possibile formulare incantesimi come se fosse libera. Una volta ogni 5 minuti il PG può scegliere di utilizzare una delle seguenti chiamate mentre impugna la cléison:

- Chiama 2 CURA toccando una creatura con la cléison
- Può effettuare una chiamata 1 MAGICO a bersaglio
- Può effettuare una chiamata CHARME a bersaglio

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7



CLÉISON: RENFORCEMENT EXOTERIQUE [generico]

Il PG in possesso di questa abilità può utilizzare il talento Pouvoir mystique due volte ogni 5 minuti. In alternativa può rinunciare a questi due utilizzi per effettuare una chiamata DISARMA a bersaglio.

REQUISITI: CLÉISON: POUVOIR MYSTIQUE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

CLÉISON: ENCHÂSSER [generico]

All'inizio di una giornata di gioco il PG in possesso di questo talento può fondere la cléison in un'arma o in uno scudo e impugnare questo al posto di essa; se questa chiave possiede un cartellino questo deve essere associato all'arma, allo scudo o al braccio d'arme scelto. Se l'arma o lo scudo subisce una chiamata SPACCA la cléison diviene inutilizzabile finché non viene riparata. Ogni volta che viene contro-chiamato INEFFICACE a una chiamata effettuata con la cléison il personaggio guadagna un utilizzo del talento Pouvoir mystique.

REQUISITI: CLÉISON: RENFORCEMENT EXOTERIQUE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

COMBATTIMENTO SCORRETTO – DISARMARE [generico]

Il personaggio conosce subdoli espedienti per disarmare il suo avversario. Una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio (1°, 4°, 7°, ...), e non più di una volta ogni 5 minuti, il PG può dichiarare ad alta voce "COMBATTIMENTO SCORRETTO" e quindi sferrare un colpo in mischia all'avversario sostituendo ai danni la chiamata DISARMA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

COMBATTIMENTO SCORRETTO – IMPACCIARE I MOVIMENTI [generico]

Il personaggio conosce subdoli espedienti per intralciare i propri nemici ed è in grado di sfruttarli per avvantaggiarsi in combattimento. Una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio (1°, 4°, 7°, ...), 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 INTRALCIA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

COMBATTIMENTO SCORRETTO – COLPO BARCOLLANTE [generico]

Il personaggio sa come colpire i propri avversari in modo da far perdere loro l'equilibrio. Una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio (1°, 4°, 7°, ...), e non più di una volta ogni 5 minuti, il PG può dichiarare "COMBATTIMENTO SCORRETTO" e quindi sferrare un colpo in mischia sostituendo ai danni la chiamata SPINTA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

COMPETENZA ARMATURE LEGGERE [generico]

Il talento permette di indossare corazze leggere.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

COMPETENZA ARMATURE MEDIE [generico]

Il talento permette di indossare corazze medie.

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE LEGGERE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

COMPETENZA ARMATURE PESANTI [generico]

Il talento permette di indossare corazze pesanti.

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE MEDIE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8



COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi con coppa) [generico]

Le armi esotiche richiedono un iter di addestramento assai complesso per esser efficacemente utilizzate. Questo talento permette di parare i colpi con la coppa dell'arma senza subire danni.

NORMALE: Quando viene colpita la coppa dell'arma, il danno va considerato come se fosse andato a segno.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi doppie) [generico]

Le armi esotiche richiedono un iter di addestramento assai complesso per esser efficacemente utilizzate. Questo talento permette di poter utilizzare entrambe le estremità di un'arma doppia per sferrare colpi.

NORMALE: È possibile sferrare colpi solo con un'estremità dell'arma.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi in asta punta/taglio/contundente) [generico]

Le armi esotiche richiedono un iter di addestramento assai complesso per esser efficacemente utilizzate. Questo talento permette a chi brandisce armi in asta che sono atte a colpire in più di un modo dalla medesima estremità (punta/taglio/contundente, come le alabarde ad esempio), di sferrare colpi in due modi.

NORMALE: Queste armi possono essere utilizzate soltanto in uno dei due modi, che l'arbitro di gioco provvederà ad indicare al PG dopo il TEST a seconda delle caratteristiche dell'arma stessa.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

COMPETENZA ARMI ESOTICHE (spade bastarde e katane) [generico]

Le armi esotiche richiedono un iter di addestramento assai complesso per esser efficacemente utilizzate. Questo talento permette di impugnare tutte quelle **armi** che variano da una lunghezza di 100 cm a 120 cm, con una o due mani, così che quando l'arma viene brandita a una mano si possano utilizzare con essa i talenti specifici per le armi ad una mano, mentre quando viene brandita con due mani si possano utilizzare con essa i talenti specifici per le armi a due mani.

NORMALE: Sulle armi lunghe a una mano non è possibile applicare i talenti specifici per le armi a due mani nemmeno se si impugnano con due mani. Le armi a due mani non possono essere brandite a una mano.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

COMPETENZA SCUDI MEDI [generico]

Il talento permette di utilizzare al meglio uno scudo medio. Il personaggio può proteggersi con uno scudo medio impugnandolo con una sola mano.

NORMALE: Per proteggersi con uno scudo medio il personaggio deve impugnare tale scudo con entrambe le mani.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

COMPETENZA SCUDI GRANDI [generico]

Il talento permette di utilizzare al meglio uno scudo grande. Il personaggio può proteggersi con uno scudo grande impugnandolo con una sola mano.

NORMALE: Per proteggersi con uno scudo grande il personaggio deve impugnare tale scudo con entrambe le mani.

REQUISITI: COMPETENZA SCUDI MEDI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4



ELUDERE [generico]

Il personaggio è straordinariamente agile. Il PG riduce di 2 tutti i danni delle chiamate che includono AREA, LINEA o CONO. Per utilizzare questo talento il PG può indossare al massimo un'armatura leggera.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

ESAMINARE FERITE [generico]

Il personaggio ha acquisito conoscenze mediche basilari. Il personaggio deve dichiarare "ESAMINARE FERITE" e dopo 5 secondi può identificare con sicurezza tutti gli status negativi presenti sul bersaglio: PUNTI FERITA RESIDUI, effetti di tesserini rossi attivi, STORPIA, VELENO e tutti gli effetti di BONUS.

ESAMINARE FERITE su cadavere: dichiarando ESAMINARE FERITE su di un cadavere, il morto dovrà dichiarare la causa del decesso classificandolo come:

- Ferita da arma convenzionale (da taglio, penetrante o contundente);
- Ferita da arma non convenzionale (effetto di incantesimi, poteri soprannaturali o agenti aggressivi come fuoco, acido, gelo, ecc...);
- Morte per avvelenamento;
- Morte naturale (per vecchiaia).

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

FORZA ECCEZIONALE - FORZA DELL'OGRE [generico]

Il personaggio possiede un'eccezionale forza pari a quella di 2 uomini; il personaggio riceve l'immunità alla chiamata SPINTA

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

FORZA ECCEZIONALE - FORZA DEL TROLL [generico]

Il personaggio possiede un'eccezionale forza pari a quella di 4 uomini; il personaggio aggiunge +1 DANNO a tutti gli attacchi effettuati in mischia con armi a due mani.

REQUISITI: FORZA DELL'OGRE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 11

FORZA ECCEZIONALE - FORZA DEL GIGANTE [generico]

Il personaggio possiede un'eccezionale forza pari a quella di 6 uomini; il personaggio riceve l'immunità alle chiamate DISARMA e INTRALCIA ed è in grado di liberarsi dallo status di LEGATO dichiarando la propria forza.

REQUISITI: FORZA DEL TROLL

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 15

FORZA ECCEZIONALE - FORZA DEL DRAGO [generico]

Il personaggio possiede un'eccezionale forza pari a quella di 10 uomini; il personaggio aggiunge +1 DANNO (cumulabile con Forza del Troll) a tutti gli attacchi effettuati in mischia con armi a due mani. Inoltre riceve l'immunità alla chiamata RICHIAMO e la sua forza è tale da permettergli di sostituire al danno la chiamata SCHIANTO una volta al giorno.

REQUISITI: FORZA DEL GIGANTE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 25

GUARIGIONE RAPIDA [generico]

Il personaggio trae particolare beneficio da tutti gli effetti di guarigione. Il PG aumenta di 1 tutte le chiamate di CURA che riceve.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6



MERCATO NERO [generico]

Il personaggio sa sempre dove reperire ciò di cui ha bisogno per le sue creazioni. Se il personaggio crea un oggetto in gioco una volta per sessione può sostituire un singolo componente comune o raro (vegetale, minerale o feticcio) con un equivalente in monete, ovvero 20 idre per un componente comune e 50 idre per un componente raro.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

NATURALISTA [generico]

Il personaggio è cresciuto in ambienti naturali e ha imparato a riconoscere le piante e i minerali utili alla propria sopravvivenza. Il personaggio è in grado di raccogliere tesserini *vegetale* e *minerale* simulando per almeno 5 secondi le operazioni necessarie all'estrazione.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

NOBILTÀ MINORE [generico]

Il personaggio appartiene alle sfere minori della nobiltà di Caponord; quest'origine può essere dovuta ad un privilegio ereditario (vincolo di sangue) oppure ad un titolo acquisito (un blasone comprato dalla famiglia).

REQUISITI: solo personaggi di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

NUOVO VIGORE [generico]

Il personaggio può attingere a energie insospettabili. Tre volte al giorno (massimo una volta ogni 5 minuti) il personaggio può dichiarare "*NUOVO VIGORE*" e quindi chiamare su se stesso 2 CURA. Al 5° livello del personaggio tale chiamata diventa 4 CURA. Al 9° livello del personaggio la chiamata diventa 6 CURA. Questo talento non può essere utilizzato se il personaggio è *morente*.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

PERQUISIZIONE RAPIDA [generico]

Il personaggio è uno sciacallo dei campi di battaglia. Il personaggio può eseguire una perquisizione in soli 5 secondi.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

POLVO NIGRA: COMPETENZA NELLE ARMI DA FUOCO [generico]

Il personaggio è competente nell'uso delle armi a polvere nigra. Il PG in possesso di questo talento ottiene la possibilità di portare in gioco una singola pistola non munita di cartellino, il più elementare congegno a polvere nigra. L'arma deve misurare almeno 30 cm. Un colpo di tale congegno dichiara **1** tramite chiamata bersaglio; inoltre il PG può aggiungere la chiamata SPINTA su un singolo colpo con l'arma da fuoco ogni 5 minuti. Per utilizzare questo tipo di armi il PG deve essere in possesso di una riproduzione di arma da fuoco a avancarica a colpo singolo (es. pistola da duello) opportunamente modificata per l'utilizzo di fulminanti e/o inneschi e/o fulmicotone (*per ulteriori delucidazioni chiedere allo staff di gioco*). Il PG può sparare con l'arma e utilizzare la chiamata ad essa correlata a volontà: il colpo si considera sparato ogni qualvolta il fulminante/innesco/fulmicotone esplode correttamente, quindi non si può dichiarare la chiamata se il colpo fa cilecca.

NOTA BENE: Solo il PG in possesso di questo talento può ricaricare l'arma da fuoco.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

POLVO NIGRA: DUPLICAR LA CARGA [generico]

Il personaggio ha reperito molte armi da fuoco e sa come combinarle al meglio. Il limite di armi a polvo nigra non munite di cartellino che il PG può portare in gioco va da un minimo di uno a un massimo di quattro.



Acquisendo questo talento il PG entra automaticamente in possesso di tali pistole ma deve comunque procurarsi il giusto quantitativo di riproduzioni di arma da fuoco storica. Inoltre il PG aggiunge +1 al danno con le armi a polvere negra e può aggiungere una volta ogni 5 minuti la chiamata SPINTA ad un singolo colpo con l'arma da fuoco (cumulabile con il talento *Polvo nigra: Competenza nelle armi da fuoco*).

REQUISITI: POLVO NIGRA: COMPETENZA NELLE ARMI DA FUOCO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

POLVO NIGRA: TIRADOR SENSACIONAL [generico]

Il personaggio ha acquisito un'abilità unica nell'utilizzo delle proprie armi da fuoco. Una volta ogni 5 minuti ogni 3 livelli del PG (3°, 6°, 9°...) il PG può aggiungere una delle seguenti chiamate al danno della sua arma da fuoco:

- DISARMA
- ACCECA
- INTRALCIA
- +2 al danno che può superare la DCM

Il personaggio non può utilizzare due volte nell'arco dei cinque minuti la stessa chiamata.

REQUISITI: POLVO NIGRA: DUPLICAR LA CARGA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

RACCOGLIERE FETICCI [generico]

Il personaggio è addestrato nell'estrarre i feticci (sangue, ossa, pelle, scaglie, ecc.) di maggior valore dai corpi delle creature uccise in battaglia. Se una creatura uccisa porta un *tesserino feticcio*, il personaggio può dichiarare "RACCOGLIERE FETICCI" (simulando per almeno 5 secondi le operazioni necessarie all'estrazione) e quindi prelevare il tesserino.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

RETAGGIO DI ERIGAS [generico]

Il personaggio ha assimilato le antiche tradizioni erigassiane. Il PG deve scegliere uno dei seguenti effetti al momento dell'acquisizione del talento (l'effetto non può essere cambiato):

- **CALCAVIA:** il PG acquisisce il talento *Conoscenze strada I* e una volta al giorno può dichiarare INEFFICACE alla prima chiamata subito nell'arco della giornata in grado di limitare il movimento (SPINTA, RICHIAMO, INTRALCIA e PARALISI)
- **DUELLANTE:** il PG acquisisce i talenti *Competenza armi esotiche (armi con coppa)* e *Ambidestria*
- **LANCIERE:** il PG acquisisce i talenti *Competenza armi esotiche (armi in asta punta/taglio/contudente)* e una volta al giorno può effettuare una chiamata bersaglio RICHIAMO.

REQUISITI: Il talento non può essere acquisito insieme ad altri talenti di retaggio e può essere acquisito solo al 1°, al 5° o al 10° livello.

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

RETAGGIO DI KHARTAS [generico]

Il personaggio ha assimilato le antiche tradizioni khartasiane. Il PG deve scegliere uno dei seguenti effetti al momento dell'acquisizione del talento (l'effetto non può essere cambiato):

- **FORESTALE:** il PG acquisisce il talento *Conoscenze natura I* e una volta al giorno può sfruttare i benefici del talento *Naturalista* oppure *Raccogliere Feticci*.
- **TEMPRA INESTINGUIBILE:** la prima volta nell'arco di una giornata di gioco che il personaggio diventa *morente* e comincia la conta per lo stato, nel momento in cui arriva al decimo secondo termina la conta per lo stato e diventa automaticamente *svenuto*. Dopo 5 minuti, al termine dello stato *svenuto*, il PG ritorna a 1 PF.

REQUISITI: Il talento non può essere acquisito insieme ad altri talenti di retaggio e può essere acquisito solo al 1°, al 5° o al 10° livello.

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4



RETAGGIO DI VALDEMAR [generico]

Il personaggio ha assimilato le antiche tradizioni valdemarite. Il PG deve scegliere uno dei seguenti effetti al momento dell'acquisizione del talento (l'effetto non può essere cambiato):

- **ARCANUM:** una volta al giorno il PG può dichiarare "ARCANUM" e riguadagnare un utilizzo di Lanciare incantesimi I o II grado.
- **RICAMI DA BATTAGLIA:** il PG aggiunge 10 punti armatura al suo totale. Questo bonus può essere applicato fino a un massimo di 35 punti armatura.

REQUISITI: Il talento non può essere acquisito insieme ad altri talenti di retaggio e può essere acquisito solo al 1°, al 5° o al 10° livello.

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

ROBUSTEZZA POSSENTE [generico]

Il personaggio è benedetto da una robustezza straordinaria: il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale. Questo talento può essere acquisito per un massimo di due volte.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

SILKA DELLA CONTESSA [generico]

Il personaggio acquisisce un nuovo silka, ovvero una reliquia tipica della tradizione khartasiana ricavata da una preda abbattuta o dai resti di un antenato. Il silka può essere qualsiasi oggetto (arma, armatura, scudo, feticcio, monile, ecc...). Un silka non può avere più di un talento associato e non può avere cartellini associati. Se il silka è un'arma o uno scudo, nel momento in cui subisce una chiamata SPACCA su di esso, una volta al giorno il PG può controchiamare INEFFICACE e immediatamente ridurre i propri PF a 1. Qualora il silka venisse rotto il possessore non potrà utilizzare il talento relativo a quel silka finché esso non verrà riparato.

Il personaggio entra in risonanza con il suo silka quando riesce a primeggiare in un confronto. Ogni volta che controchiama INEFFICACE il PG può chiamare su se stesso 2 CURA.

Per acquisire questo silka è indispensabile che il PG creda in Volk'ar, Xoac, l'Esangue, il Furente o lo Straziato.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

SILKA DEL BRANCO [generico]

Il personaggio acquisisce un nuovo silka, ovvero una reliquia tipica della tradizione khartasiana ricavata da una preda abbattuta o dai resti di un antenato. Il silka può essere qualsiasi oggetto (arma, armatura, scudo, feticcio, monile, ecc...). Un silka non può avere più di un talento associato non può avere cartellini associati. Se il silka è un'arma o uno scudo, nel momento in cui subisce una chiamata SPACCA su di esso, una volta al giorno il PG può controchiamare INEFFICACE e immediatamente ridurre i propri PF a 1. Qualora il silka venisse rotto il possessore non potrà utilizzare il talento relativo a quel silka finché esso non verrà riparato.

Il portatore del silka entra in risonanza con esso nel momento in cui porta supporto ai suoi alleati. Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare su un bersaglio a scelta BONUS AGGIUNGI UN PUNTO FERITA PER CINQUE MINUTI. Quando il PG sente la chiamata speciale "RICHIAMO DEL BRANCO" subisce la chiamata 1 CURA e può segnalare immediatamente svanito e spostarsi di un massimo di 30 passi in direzione del PG che ha effettuato la chiamata.

Per acquisire questo silka è indispensabile che il PG creda in Shiva, il Pelagra o il Putrido.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

SILKA DELLA RISOLUTEZZA [generico]

Il personaggio acquisisce un nuovo silka, ovvero una reliquia tipica della tradizione khartasiana ricavata da una preda abbattuta o dai resti di un antenato. Il silka può essere qualsiasi oggetto (arma, armatura, scudo, feticcio, monile, ecc...). Un silka non può avere più di un talento associato non può avere cartellini associati. Se il silka è un'arma o uno scudo, nel momento in cui subisce una chiamata SPACCA su di esso, una volta al giorno il PG può controchiamare INEFFICACE e immediatamente ridurre i propri PF a 1. Qualora il silka venisse rotto il possessore non potrà utilizzare il talento relativo a quel silka finché esso non verrà riparato.



Il portatore del silka è immune alla chiamata PAURA. Ogni volta che subisce la chiamata PAURA il PG può aggiungere +1 DANNO alla successiva chiamata in mischia.

Per acquisire questo silka è indispensabile che il PG creda in Krasni-Volk, l'Indomito, Z'ver o lo Scarno.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TENACIA [generico]

Il personaggio resiste all'abbraccio della Morte. Il PG aggiunge 10 secondi al conteggio dello status MORENTE. Questo talento può essere acquisito fino a tre volte cumulabili fra loro.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

TRATTARE FERITE [generico]

Il personaggio utilizza le sue conoscenze nella medicina e nella chirurgia per lenire le ferite di una creatura:

- **GRADO UNO:** il PG può simulare di medicare una creatura per 30 secondi (utilizzando un kit da cerusico che il giocatore dovrà procurarsi all'inizio della sessione) chiamando TRATTARE FERITE, al termine dei quali può chiamare 1 CURA su di essa.
- **GRADO DUE:** Come sopra, ma la chiamata correlata diventa 2 CURA; in alternativa una volta al giorno ogni 3 livelli del personaggio (1°, 4°, 7°, ...) il PG può sostituire a questa la chiamata RIMUOVI VELENO.
- **GRADO TRE:** Come sopra, ma la chiamata correlata diventa 3 CURA; in alternativa una volta al giorno, 2 volte al 10 livello, il PG può sostituire a questa la chiamata RIMUOVI STORPIA.

REQUISITI: ESAMINARE FERITE

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 8
- **GRADO TRE:** 12

9. TALENTI SPECIALI

I. Speciali Alchimista

ALCHIMIA 1 [speciali alchimista]

Il personaggio conosce i rudimenti dell'Arte alchemica ed è in grado di analizzare le componenti di base delle varie sostanze. Il PG riceve una tabella di "**Identificazione delle componenti**" come documento di gioco (non cedibile o copiabile) e tramite questa può decifrare i codici-componente riportati sui tesserini delle varie "sostanze".

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

ALCHIMIA 2 [speciali alchimista]

Il personaggio approfondisce le sue conoscenze dell'Arte e può quindi identificare le sostanze più complesse. Il PG riceve una tabella di "**Identificazione delle sostanze**" come documento di gioco (non cedibile o copiabile) e tramite questa può decifrare i codici-sostanza riportati sui tesserini delle varie "sostanze" ([vedi pag. 23 del Sistema di gioco](#)).

REQUISITI: ALCHIMIA 1

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

PRODUZIONE ALCHEMICA [speciali alchimista]

Il personaggio ormai padroneggia i fondamenti dell'Arte alchemica e può quindi realizzare particolari sostanze tramite apposite attrezzature e materie prime.

La **produzione alchemica** si suddivide in 3 talenti distinti, ognuno dei quali permette al PG di realizzare **una volta per giornata di gioco** una certa categoria di prodotti alchemici. Le 3 "vie" della produzione alchemica sono:

- **Apotecario:** la via dell'apotecario permette di creare medicinali alchemici d'ogni sorta.
- **Artificiere:** la via dell'artificiere permette di creare ordigni alchemici basati su sostanze caustiche, infiammabili o esplosive.
- **Speciale:** la via dello speciale permette di creare droghe che alterano il fisico o la mente, oppure sostanze tossiche (veleni) d'ogni sorta.

REQUISITI: ALCHIMIA 1, Alchimista di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8 (per ogni "via" acquisita)

NB : Si vedano le note a pag. 23-24 del Sistema di Gioco per la [creazione di oggetti in gioco](#).

MASTRO APOTECARIO: RIMEDIO AMARO [speciali alchimista]

Il personaggio possiede la ricetta di un medicamento particolarmente efficace ma con un doloroso effetto collaterale. Una volta ogni 5 minuti il PG può mimare per 5 secondi di somministrare per ingestione il farmaco e quindi dichiarare al soggetto 6 CURA DOLORE (solo l'alchimista è in grado di somministrare tale rimedio).

REQUISITI: PRODUZIONE ALCHEMICA (APOTECARIO)

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

MASTRO APOTECARIO: SALI CORROBORANTI [speciali alchimista]

Il personaggio conosce ricette per creare sali alchemici formidabili e versatili. Un volta al giorno e impiegando un minuto di tempo il PG può creare dei sali corroboranti che possono essere usati solo dal PG anche su qualcun altro (questa creazione non rientra nei limiti giornalieri della creazione alchemica). I sali hanno i seguenti effetti:

- Dopo averli fatti annusare a un soggetto per almeno 5 secondi il PG può chiamare RIMUOVI KO
- Finché il PG ne è in possesso aggiunge 1 alle chiamate CURA effettuate tramite creazioni alchemiche



- Ingerendo i sali (rimuovendoli quindi dal gioco) il PG che li ha creati riceve immediatamente una chiamata GUARIGIONE

In ogni caso i sali corroboranti deperiscono e diventano inutili al termine della giornata di gioco.

REQUISITI: MASTRO APOTECARIO: RIMEDIO AMARO, Alchimista di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

MASTRO APOTECARIO: SEGRETO DELL'ARTE PERDUTA [speciali alchimista]

Il personaggio ha appreso i segreti più reconditi dell'Arte apotecaria. Il PG può consumare fino a un massimo di 3 impiastri lenitivi per giornata di gioco e quindi sostituire la chiamata ad essi associata AREA DI 8 CURA (solo l'alchimista è in grado di somministrare tale rimedio).

REQUISITI: MASTRO APOTECARIO: SALI CORROBORANTI, Alchimista di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

MASTRO ARTIFICIERE: SPUTAFUOCO A POLVO NIGRA [speciali alchimista]

Il personaggio è competente nell'uso della sputa fuoco, un tipo particolare di arma a polvere nigra. Il PG in possesso di questo talento ottiene la possibilità di portare in gioco una singola sputafuoco non munita di cartellino, un elaborato congegno a polvere nigra utilizzabile solo con entrambe le mani. L'arma deve misurare almeno 60 cm. Un colpo di tale congegno dichiara **2** tramite chiamata bersaglio. Per utilizzare questo tipo di armi il PG deve essere in possesso di una riproduzione di arma da fuoco a due mani a avvanca a colpo singolo (es. trombone o archibugio) opportunamente modificata per l'utilizzo di fulminanti e/o inneschi e/o fulmicotone (*per ulteriori delucidazioni chiedere allo staff di gioco*). Il PG può sparare con l'arma e utilizzare la chiamata ad essa correlata a volontà: il colpo si considera sparato ogni qualvolta il fulminante/innesco/fulmicotone esplose correttamente, quindi non si può dichiarare la chiamata se il colpo fa cilecca.

NOTA BENE: Solo il PG in possesso di questo talento può ricaricare l'arma da fuoco.

REQUISITI: PRODUZIONE ALCHEMICA (ARTIFICIERE)

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

MASTRO ARTIFICIERE: ESPERTO ARTIGLIERE [speciali alchimista]

Il personaggio è un esperto nel modificare e riassemblare le armi a polvo nigra. Una volta al giorno il PG può compiere un'opera di modifica su una singola arma a polvo nigra: tale atto segue le stesse regole di una normale opera di creazione alchemica. Il PG deve consultare la propria tabella di creazione per gli effetti applicabili alle armi e i prezzi. Un'arma da fuoco non può avere più di una modifica su di sé, ma l'arma può essere nuovamente modificata perdendo la modifica precedente.

REQUISITI: PRODUZIONE ALCHEMICA (ARTIFICIERE), MASTRO ARTIFICIERE: SPUTAFUOCO A POLVO NIGRO Alchimista di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

MASTRO ARTIFICIERE: ESTREMI RIMEDI [speciali alchimista]

Il personaggio ha ormai ottenuto una maestria leggendaria nell'uso delle armi da fuoco. Una volta al giorno il PG può riempire la sua arma a polvo nigra con tutto quello che ha a disposizione (polvere, pallini, pezzi di ferro, forchette ecc...) e quindi può sostituire la chiamata dell'arma con CONO DI 4 ACCECA o 8 FIAMMA (queste chiamate non possono essere modificate in alcun modo).

REQUISITI: MASTRO ARTIFICIERE: ESPERTO ARTIFICIERI Alchimista di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

MASTRO SPECIALE: ESPERTO DI VELENI [speciali alchimista]

Il personaggio assume quotidianamente piccole dosi di veleno finché il suo sangue diventa un vero e proprio fiele mortale. Il PG può una volta ogni 5 minuti aggiungere la chiamata VELENO ad un colpo in mischia e può contro-chiamare VELENO a bersaglio dopo un colpo in mischia subito. In aggiunta quando il personaggio avvelena un'arma (vedi **Avvelenare armi**) non è più costretto ad utilizzare la chiamata associata con il primo colpo in mischia ma può scegliere.

REQUISITI: PRODUZIONE ALCHEMICA (SPECIALE)



COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

MASTRO SPEZIALE: SFRUTTARE LA DOSE [speciali alchimista]

Il personaggio sa come sfruttare le debolezze create dalle sue tossine. Il PG aggiunge +1 ai danni quando colpisce le creature da lui avvelenate (tramite il talento esperto di veleni o qualsiasi veleno presente nella tabella). Questo effetto dura per i cinque minuti successivi all'avvelenamento.

REQUISITI: MASTRO SPEZIALE: ESPERTO DI VELENI, Alchimista di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

MASTRO SPEZIALE: DROGA MUTAGENA [speciali alchimista]

Il personaggio sa distillare tre formule di grande potere da usare singolarmente. Una volta al giorno il PG può assumere una singola pozione, i cui effetti durano sino alla fine della giornata:

- *Siero del vigore:* il PG riduce di 1 tutti i danni subiti (minimo 1);
- *Fiala della forza straordinaria:* il PG può dichiarare "FORZA DEL DRAGO" ad ogni duello di forza, per 3 volte ogni 5 minuti può aggiungere la chiamata SPINTA ad un colpo in mischia ed è immune alla chiamata RICHIAMO;
- *Siero dell'impavido:* il PG è immune alle chiamate PAURA e PARALISI.

REQUISITI: MASTRO SPEZIALE: SFRUTTARE LA DOSE, Alchimista di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIA DEGLI ELEMENTI: LAMA DEGLI ELEMENTI [speciali alchimista]

L'alchimista sa far appello con facilità alle energie elementali e può sprigionarne l'energia dalle armi che impugna. Una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere +1 AL DANNO (che può superare il DCM) e una delle seguenti chiamate elementali (scelta a sua discrezione) ad un colpo in mischia effettuato con un arma: "ACIDO" o "FIAMMA" o "FOLGORE" o "GELO".

REQUISITI: ALCHIMIA 1

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

VIA DEGLI ELEMENTI: CORPO ELEMENTALE [speciali alchimista]

L'alchimista aumenta sempre di più la sua affinità con le energie elementali, riuscendo ad estinguerle quando stanno per nuocere al suo corpo. Una volta al giorno ogni 3 livelli da alchimista a partire dal 4° (4°, 7°, 10° ...) può contro chiamare INEFFICACE ad una chiamata che include FIAMMA, GELO, ACIDO o FOLGORE.

REQUISITI: VIA DEGLI ELEMENTI: LAMA DEGLI ELEMENTI, Alchimista di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEGLI ELEMENTI: ALITO DI DRAGO [speciali alchimista]

L'alchimista padroneggia ormai alla perfezione le energie elementali. Ogni volta che utilizza il talento Lama degli Elementi il PG può aggiungere una delle seguenti chiamate al corrispettivo elemento:

- GELO → PARALISI
- FIAMMA → DOLORE
- ACIDO → SPACCA
- FOLGORE → ACCECA

REQUISITI: VIA DEGLI ELEMENTI, CORPO ELEMENTALE, Alchimista di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIA DELLA TRASCENDENZA: SCAMBIO DELL'ETHER [speciali alchimista]

L'alchimista sfrutta la sua peculiare conoscenza dello spirito *Ether* (forza vitale alla base del Creato) per ceder parte della propria essenza ad un altro tramite il noto principio dello *scambio equivalente*. Una volta ogni 5 minuti il PG può toccare una creatura e quindi chiamare "SCAMBIO DELL'ETHER". Subito dopo il PG può chiamare l'effetto guaritore di 1-5 CURA subendo al contempo l'ammontare di PF curati come danni.

REQUISITI: ALCHIMIA 1

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3



VIA DELLA TRASCENDENZA: STRALE DELL'ETHER [speciali alchimista]

L'alchimista sfrutta la sua peculiare conoscenza dello spirito *Ether* (forza vitale alla base del Creato) per lanciare un dardo di pura energia. Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare "STRALE DELL'ETHER". Subito dopo può subire da 1 a 4 danni e quindi chiamare X MAGICO come chiamata bersaglio dove X è il numero dei danni subiti.

REQUISITI: VIA DELLA TRASCENDENZA: SCAMBIO DELL'ETHER

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

VIA DELLA TRASCENDENZA: RISTABILIRE L'EQUILIBRIO [speciali alchimista]

L'alchimista sfrutta la sua peculiare conoscenza dello spirito *Ether* (forza vitale alla base del Creato) e della materia per trasmutare le energie tramite il noto principio dello *scambio equivalente*. Due volte al giorno dopo aver subito una chiamata di "AREA/LINEA/CONO" che include "X DANNO" il PG può controchiamare "AREA DI X CURA" dove X è uguale ai danni della chiamata subita.

REQUISITI: VIA DELLA TRASCENDENZA: STRALE DELL'ETHER

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

II. Speciali Combattente

AGILE SCHERMIDORE [speciali combattente]

Il personaggio diviene un duellante estremamente agile in grado di attenuare i colpi più pericolosi. Il PG ottiene +3 PF; questi non sono in nessun modo cumulabili con armature.

REQUISITI: combattente di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

BERSERK [speciali combattente]

Il personaggio conosce la più temuta via marziale delle arti belliche; cadendo in uno stato di astio e furia viscerale ottiene una forza belluina, una fiera tenacia e una mente di acciaio.

Il personaggio può cadere in stato di berserk urlando a gran voce "BERSERK"; ottiene una chiamata BONUS che dura 5 minuti e concede i seguenti benefici:

- **PRIMO GRADO:** Una volta al giorno - Il personaggio riceve BONUS +2 PF e immunità alle chiamate CHARME e PAURA.
- **SECONDO GRADO:** Una volta al giorno - Il personaggio riceve BONUS +1 al DANNO in mischia, +2 PF e immunità alle chiamate CHARME e PAURA.
- **TERZO GRADO:** Due volte al giorno - Il personaggio riceve BONUS +1 al DANNO inflitto in mischia, +4 PF e riceve l'immunità alle chiamate CHARME, PAURA, SONNO e DOMINIO.
- **QUARTO GRADO:** Due volte al giorno - Il personaggio riceve BONUS +2 al DANNO inflitto in mischia, +4 PF e riceve l'immunità alle chiamate CHARME, PAURA, SONNO, DOMINIO.

REQUISITI:

- **PRIMO GRADO:** -
- **SECONDO GRADO:** BERSERK PRIMO GRADO, combattente di 3° livello
- **TERZO GRADO:** BERSERK SECONDO GRADO, combattente di 5° livello
- **QUARTO GRADO:** BERSERK TERZO GRADO, combattente di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **PRIMO GRADO:** 4 - **SECONDO GRADO:** 8 - **TERZO GRADO:** 12 - **QUARTO GRADO:** 16

BERSERK REATTIVO [speciali combattente]

Il personaggio è in grado di reagire al meglio nelle peggiori situazioni. Quando subisce una chiamata alla quale sarebbe immune sotto BERSERK, può dichiarare inefficace e cadere OBBLIGATORIAMENTE subito dopo



in berserk (quindi questo talento può essere usato solo se si possiedono ancora utilizzi giornalieri di BERSERK).

REQUISITI: BERSERK PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

CICATRICI DEL VETERANO [speciali combattente]

Le innumerevoli battaglie combattute dal personaggio hanno reso la sua pelle particolarmente coriacea. Il talento conferisce 2 PF aggiuntivi.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

COMPETENZA SUPERIORE NELLE ARMATURE [speciali combattente]

Il personaggio sa come sfruttare al meglio la protezione offerta dalla sua armatura. Il PG può aggiungere 5 punti armatura al suo totale. Questo talento può essere acquisito fino a tre volte.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

ESTREMITA' AFFILATA [speciali combattente]

Il personaggio tiene le sue armi sempre nelle migliori condizioni. Se il PG mima di affilare la sua arma da mischia con una cote per 10 secondi può aggiungere +1 al danno al successivo colpo, questo talento può superare la DCM. Il combattente può affilare una sola delle sue armi. Questo talento può essere preso due volte: così facendo è possibile affilare un'arma aggiuntiva.

REQUISITI: combattente di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

GUARIGIONE MIGLIORATA [speciali combattente]

Il personaggio trae particolare beneficio da tutti gli effetti di guarigione. Il PG aumenta di 1 tutte le chiamate di CURA che riceve.

REQUISITI: combattente di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

PERIZIA D'ARME [speciali combattente]

Il personaggio ha ormai raggiunto la piena padronanza nell'utilizzo delle armi. Ogni volta che non mette a segno un colpo che utilizza una delle chiamate conferitegli dai Talenti di combattimento e Talenti speciali combattente che possiede, il PG può ripeterli una volta.

Le contro-chiamate EVITA e INEFFICACE non sono considerati colpi mancati.

REQUISITI: combattente di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

PRIMA LINEA - ATTIRARE L'ATTENZIONE [speciali combattente]

Il personaggio incita il suo nemico a incalzarlo. Una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare una chiamata RICHIAMO a bersaglio.

REQUISITI:

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

PRIMA LINEA - SCHERNIRE [speciali combattente]

Il personaggio una volta ingaggiato l'avversario fa perdere le staffe al suo avversario. Il personaggio può aggiungere la chiamata ODIO a un colpo in mischia sul bersaglio su cui ha usato efficacemente il talento Attirare l'attenzione. Il personaggio riduce di 1 i danni (minimo 1) da ogni colpo subito dalle creature sotto l'effetto della chiamata ODIO.

REQUISITI: PRIMA LINEA - ATTIRARE L'ATTENZIONE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7



PRIMA LINEA - COMBATTERE SULLA DIFENSIVA [speciali combattente]

Il personaggio si chiude in difesa dopo aver attirato l'attenzione di un avversario su di sé. Dopo aver utilizzato il talento ATTIRARE L'ATTENZIONE per i successivi 5 minuti il personaggio riduce di 1 i danni (minimo 1) da ogni colpo subito dall'avversario prescelto.

REQUISITI: PRIMA LINEA - SCHERNIRE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

SPECIALIZZAZIONE in un tipo di arma [speciali combattente]

Il personaggio ha acquisito un'encomiabile abilità nell'uso di una categoria di arma. Il PG deve selezionare una categoria tra **armi corte, lunghe, a due mani, in asta** oppure **a distanza**.

Il PG infligge così 1 danno aggiuntivo con tutte le armi della categoria selezionata.

NB: Questo talento può essere acquistato più volte, ma ogni volta deve essere selezionata una categoria di armi differente.

REQUISITI: combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TEMPRA DEL VETERANO [speciali combattente]

Il personaggio è temprato da mille battaglie. Il PG diviene immune alle chiamate MORTE e DOLORE.

REQUISITI: combattente di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 16

III. Speciali mistico

LANCIARE INCANTESIMI [speciali mistico]

Il personaggio può formulare incantesimi. Il PG acquisisce la capacità di lanciare un incantesimo (tra quelli che conosce) ogni 5 minuti. Ogni grado permette di formulare un incantesimo del livello posseduto. Ad esempio: *"La provetta incantatrice Kaireen possiede il talento Lanciare Incantesimi primo grado e secondo grado, quindi può formulare un singolo incantesimo di primo livello e un singolo incantesimo di secondo livello ogni 5 minuti. Non può quindi lanciare due incantesimi di primo livello o due di secondo."* **Consultare il par. 2.4 del Sistema di Gioco per le regole di lancio degli incantesimi.**

REQUISITI PRIMO GRADO: - **SECONDO GRADO:** LANCIARE INCANTESIMI I, mistico di 3° livello -

TERZO GRADO: LANCIARE INCANTESIMI II, mistico 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO PRIMO GRADO: 3 - **SECONDO GRADO:** 9 - **TERZO GRADO:** 16

CONOSCERE INCANTESIMI I [speciali mistico]

Il personaggio apprende un incantesimo di primo livello. Questo talento si può acquisire più volte.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

CONOSCERE INCANTESIMI II [speciali mistico]

Il personaggio apprende un incantesimo di secondo livello. Questo talento si può acquisire più volte.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI SECONDO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

CONOSCERE INCANTESIMI III [speciali mistico]

Il personaggio apprende un incantesimo di terzo livello. Questo talento si può acquisire più volte.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI TERZO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

LANCIARE EXTRA [speciali mistico]



Il personaggio può formulare un incantesimo aggiuntivo ogni 5 minuti del primo livello di lancio.

I REQUISITI: mistico di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

CLÉISON ANCESTRAL - DOMMAGE AMELIORÉ [speciali mistico]

Il personaggio è in grado di utilizzare un particolare e raro tipo di Cléison. Il PG in possesso di questo talento ottiene la possibilità di portare in gioco una singola cléison non munita di cartellino (a meno che non ne possieda già una, nel qual caso i poteri delle due si sommano); questa è una chiave mistica propria della tradizione valdemarita. Con la mano con cui si impugna la Cléison è possibile formulare incantesimi come se fosse libera. Il PG può aggiungere un danno a tutti gli incantesimi che hanno una chiamata di danno.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI SECONDO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

CLÉISON ANCESTRAL - CANALISATION [speciali mistico]

Il personaggio è in grado di accumulare energie magiche all'interno della sua Cléison. Una volta al giorno ogni 4 livelli a partire dal 4° (4°, 8°, 12°) il PG può dichiarare "INFUSIONE" e a quel punto un qualunque personaggio può lanciare un qualsiasi incantesimo di primo o secondo livello sulla Cléison del PG e comunicare l'effetto associato al PG. Dopo questo atto in qualsiasi momento durante la giornata il PG può dichiarare "RILASCIO" e quindi dichiarare gli effetti dell'incantesimo come se l'avesse lanciato lui. Il PG non può avere più di un incantesimo infuso nella Cléison contemporaneamente.

REQUISITI: CLÉISON ANCESTRAL - DOMMAGE AMELIORÉ, mistico di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

CLÉISON ANCESTRAL - DISSIPER [speciali mistico]

Il personaggio è in grado di disperdere le energie mistiche in modo distruttivo. Il PG una volta al giorno può chiamare DISPEL PERPETUO.

REQUISITI: CLÉISON ANCESTRAL - CANALISATION, mistico di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

CONCENTRAZIONE FERREA [speciali mistico]

Tramite la meditazione e il raccoglimento il personaggio ha reso la propria mente estranea agli strazi del corpo. Il PG può terminare la formulazione di un sortilegio anche se subisce danni ai PF.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

INCANTATORE IN COMBATTIMENTO [speciali mistico]

L'incantatore è capace di intessere le trame della magia anche se oberato dal peso di una corazza. Il PG può usare gli incantesimi anche se indossa un'armatura.

REQUISITI: COMPETENZE NELLE ARMATURE (QUALSIASI)

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

INCANTESIMO INNATO [speciali mistico]

Il personaggio sceglie uno degli incantesimi che conosce e da quel momento egli deve solo chiamare il nome del sortilegio, invece di pronunciare la sua formula verbale completa, quando vuole lanciarlo. Questo talento può essere acquisito un massimo di tre volte, scegliendo un incantesimo di 1°, uno di 2° e uno di 3° livello.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO PRIMO GRADO: 3 - **SECONDO GRADO:** 6 - **TERZO GRADO:** 12

IRIS – MANTELLO DELLA CHIMERA [speciali mistico]

L'incantatore riesce a manipolare la vista di chi è intorno a lui per celarsi. Il PG può dichiarare "Per l'Iris, la Chimera ti nasconde agli occhi dei nemici" e chiamare BONUS SEGNALA CELATO PER 5 MINUTI una volta al giorno ogni 4 livelli a partire dal 3° (3°, 7°, 11°, ...).



REQUISITI: mistico di 3° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

IRIS – SGUARDO DELLA CHIMERA [speciali mistico]

L'incantatore è capace di spezzare ogni forma di illusione. Il PG può dichiarare *"Per l'Iris, svela ai miei occhi tutto ciò che mi viene celato!"* e per i successivi 5 minuti diviene capace di vedere le creature che segnalano CELATO. Il PG può usare questo talento una volta al giorno ogni 4 livelli a partire dal 5° (5°, 9°, 13°).

REQUISITI: mistico di 5° livello, IRIS – MANTELLO DELLA CHIMERA
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

IRIS – TRANSIZIONE ETEREA [speciali mistico]

L'incantatore è capace di nascondersi negli spazi nascosti tra le varie realtà. Una volta al giorno il PG può dichiarare *"Per l'Iris, tra le Chimere mi nascondo oltre le pieghe di questo mondo!"* e per i successivi 5 minuti il PG può segnalare SVANITO. A partire dal 10° livello questo talento può essere utilizzato due volte al giorno.

REQUISITI: mistico di 7° livello, IRIS – SGUARDO DELLA CHIMERA, RETAGGIO DI ERIGAS
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

LANCIO IN MOVIMENTO [speciali mistico]

Tramite severi allenamenti il personaggio ha imparato ad armonizzare le componenti somatiche degli incantesimi con fluidi movimenti del proprio corpo. Il PG può camminare (non correre) mentre sta formulando un incantesimo.

REQUISITI: -
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

NEDRAMAG – SUGGERIZIONE [speciali mistico]

L'incantatore riesce a manipolare le emozioni umane. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare *"Per il Nedramag, che la rabbia infiammi il tuo spirito"* e quindi può chiamare ODIO a bersaglio. Inoltre quando subisce una chiamata di ODIO una volta al giorno il PG può contro-chiamare AREA DI RIMUOVI ODIO. Se fa uso di questa abilità, il PG non può più utilizzare questo talento per il resto della giornata di gioco.

REQUISITI: mistico di 3° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

NEDRAMAG – PREDATORE DELLE EMOZIONI [speciali mistico]

L'incantatore è capace di rinvigorirsi a contatto con le emozioni. Ogni volta che effettua o subisce una chiamata mentale il PG può chiamare su se stesso 2 CURA.

REQUISITI: mistico di 5° livello, NEDRAMAG - SUGGERIZIONE
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

NEDRAMAG – ASPETTO TERRIFICANTE [speciali mistico]

L'incantatore conosce a fondo i malefici occulti ed è quindi in grado di proteggersi da essi. Una volta al giorno il PG può dichiarare *"Per il Nedramag, non è sol paura, non è sol timore, di ogni creatura io sono il terrore"* e per i successivi 5 minuti il PG può contro-chiamare PAURA a ogni colpo fisico subito; in aggiunta durante questi 5 minuti il PG può effettuare una singola chiamata MORTE a bersaglio, ma l'utilizzo di questa chiamata mette termine all'altro effetto.

REQUISITI: mistico di 7° livello, NEDRAMAG – PREDATORE DELLE EMOZIONI, RETAGGIO DI KHARTAS
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 15

NUMEN – SCUDO DEL NUMEN [speciali mistico]



L'incantatore è capace di convertire le energie mistiche in una forza protettiva impenetrabile. Quando il PG subisce danni può dichiarare "SCUDO DEL NUMEN" e quindi consumare un utilizzo del talento *Lanciare incantesimi* di I, II o III grado, riducendo quindi rispettivamente i danni di 1, 2 o 3 per quel singolo attacco (se così facendo i danni venissero ridotti a 0 il PG deve dichiarare INEFFICACE).

REQUISITI: mistico di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

NUMEN – LAMA DEL NUMEN [speciali mistico]

L'incantatore può rafforzare il suo ferro tramite le energie mistiche. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 5° (5°, 8°, 11°) il PG può dichiarare "Per il Numen, che la mia energia ti avvolga e renda letale la tua lama!" e chiamare BONUS +1 AL DANNO E MAGICO PER 5 MINUTI.

REQUISITI: mistico di 5° livello, NUMEN – SCUDO DEL NUMEN

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

NUMEN – APOTEOSI MISTICA [speciali mistico]

L'incantatore riesce a incantare le armi dei suoi alleati sprigionando un immenso potere. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 7° (7°, 10°, 13°) il PG può dichiarare "Per il Numen, si pieghi l'arcano secondo mia sponda, da che ero fruitore divengo la fonte" e chiamare MASSA DI BONUS AGGIUNGI MAGICO A OGNI COLPO PER 5 MINUTI; in aggiunta durante questi 5 minuti il PG diventa immune alla chiamata SPACCA.

REQUISITI: mistico di 7° livello, NUMEN – LAMA DEL NUMEN, RETAGGIO DI VALDEMAR

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

SCRUTARE LA MAGIA [speciali mistico]

L'incantatore ha una conoscenza approfondita degli oggetti incantati. A volontà il PG può analizzare le proprietà magiche di un oggetto incantato, mimando di studiare il manufatto per 30 secondi.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

SILKA DEL DUELLO [speciali mistico]

Gli effetti di questo talento si sommano a quelli del talento *Silka della contesa*: quindi questo talento non concede un nuovo silka.

Il personaggio è estremamente concentrato quando è ingaggiato in battaglia. Una volta al giorno dopo aver subito una chiamata il PG può dichiarare "SILKA DEL DUELLO" e ricevere la chiamata BONUS CONTROCHIAMA INEFFICACE A «CHIAMATA SUBITA» PER CINQUE MINUTI.

REQUISITI: SILKA DELLA CONTESA, mistico di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

SILKA DEL CAPOBRANCO [speciali mistico]

Gli effetti di questo talento si sommano a quelli del talento *Silka del branco*: quindi questo talento non concede un nuovo silka.

Il portatore del silka ha un forte ascendente sui propri compagni. Una volta al giorno il PG può effettuare la chiamata speciale "RICHIAMO DEL BRANCO".

REQUISITI: SILKA DEL BRANCO, mistico di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

SILKA DELLA PERSEVERANZA [speciali mistico]

Gli effetti di questo talento si sommano a quelli del talento *Silka della risolutezza*: quindi questo talento non concede un nuovo silka.

Il portatore del silka è particolarmente coriaceo. Un volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 7° (7°, 10°, 13°) quando verrebbe ridotto a 0 punti-ferita il PG può dichiarare "IRRIDUCIBILE" e rimanere a 1 punto-ferita.

REQUISITI: SILKA DELLA RISOLUZIONE, mistico di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

**TRASCENDENZA - ESPERTO DELL'OCULTO [speciali mistico]**

L'incantatore conosce a fondo i malefici occulti ed è quindi in grado di proteggersi da essi. Una volta al giorno ogni 4 livelli a partire dal 3° livello (3°, 7°, 11°) il PG può dichiarare *"Io mondo da questo corpo l'occulta piaga"* e quindi chiamare RIMUOVI MALEDIZIONE a tocco.

REQUISITI: mistico di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

TRASCENDENZA - RISANARE [speciali mistico]

L'incantatore impara a guarire i traumi più violenti. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 5° livello (5°, 8°, 11°, 14°) il PG può dichiarare *"Al tuo corpo martoriato dono nuova linfa vitale"* e quindi chiamare RIMUOVI STORPIA a tocco.

REQUISITI: mistico di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TRASCENDENZA - PANACEA [speciali mistico]

L'incantatore diviene un maestro dell'arte lenitiva. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 7° livello (7°, 10°, 13°) il PG può dichiarare *"Io scaccio l'oscura ombra della morte e ti dono nuova vita"* e quindi chiamare GUARIGIONE a tocco.

REQUISITI: mistico di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

SCIAMANESIMO – RADICI INTRALCIANTI [speciali mistico]

Il personaggio sa invocare la flora per bloccare i propri avversari. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare *"Per la natura che la terra fermi il tuo passo"* e quindi chiamare INTRALCIA a bersaglio.

REQUISITI: mistico di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

SCIAMANESIMO – SPIRITO DELLE FIERE [speciali mistico]

Il personaggio diviene capace di infondere nel suo corpo lo spirito delle creature totemiche della natura. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 5° (5°, 8°, 11°, 14°) il PG può dichiarare SPIRITO DELLE FIERE e quindi scegliere uno dei seguenti effetti:

- *Spirito del puma:* il PG può segnalare SVANITO e spostarsi di 10 passi consecutivi prima di tornare visibile;
- *Spirito del lupo:* il PG può chiamare su sé stesso BONUS AGGIUNGI SPINTA AD OGNI COLPO IN MISCHIA PER 5 MINUTI;
- *Spirito del serpente:* il PG può effettuare un singolo attacco di tocco che chiami PARALISI CONTATTO.

REQUISITI: mistico di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

SCIAMANESIMO - PIOGGIA LENITIVA [speciali mistico]

Il personaggio diventa un maestro nella manipolazione dell'ether, tanto da condensarlo in piccole gocce di pura essenza vitale. Due volte al giorno il PG può chiamare AREA DI 5 CURA.

REQUISITI: mistico di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

SCRIVERE GRIMORI [incanto]

Il personaggio può infondere un incantesimo di sua conoscenza in una pergamena. L'incantesimo deve essere di 1° o 2° cerchio. Questa abilità può essere utilizzata tre volte al giorno.

Livello della pergamena	Costo della creazione	Costo di mercato
1°	2 idre d'argento	4 idre d'argento

2°

5 idre d'argento

10 idre d'argento

REQUISITI: -**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 5

IV. Speciali ramingo

ABILE INVESTIGATORE [speciali ramingo]

Il personaggio è in possesso di un formidabile intuito. Una volta al giorno il PG può dichiarare "COLPO DI GENIO" e leggere un qualunque tesserino oggetto di tipo indizio che richieda come prerequisito:

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

REQUISITI: -**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 4

ARTISTA DELLA FUGA [speciali ramingo]

Il personaggio è in grado di liberarsi dallo stato di *legato* (sempre che non ci siano tesserini SERRATURE su ciò che lo imprigiona).

REQUISITI: -**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 2

CACCIATORE DI CANAGLIE [speciali ramingo]

Il personaggio conosce le tecniche appropriate per contrastare i combattenti più sleali. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare INEFFICACE ad una qualunque chiamata di COMBATTIMENTO SCORRETTO.

REQUISITI: ramingo di 3° livello**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 5

COLPO INCAPACITANTE [speciali ramingo]

Il personaggio è un esperto di tecniche non letali, che sfrutta per catturare vive le proprie prede. Una volta al giorno il PG può effettuare un attacco in mischia e sostituire al danno la chiamata KO.

REQUISITI: ramingo di 9° livello**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 10

ELUDERE MIGLIORATO [speciali ramingo]

Il personaggio è straordinariamente agile. Il PG riduce ulteriormente di 2 tutti i danni delle chiamate che includono AREA, LINEA o CONO. Per utilizzare questo talento il PG può indossare al massimo un'armatura leggera.

REQUISITI: ELUDERE, ramingo di 7° livello**COSTO IN PUNTI-TALENTO:** 9

ESPERTO DI MECCANISMI [speciali ramingo]

Il personaggio è un esperto di meccanismi come serrature e trappole.

- **PRIMO GRADO:** Il PG può dichiarare "RIMUOVERE TRAPPOLE" e quindi rimuovere una trappola contenuta all'interno di un tesserino oggetto trovato in gioco, mimando per 30 secondi di manomettere la trappola relativa. Il personaggio in possesso di questo talento non è in grado di rimuovere trappole magiche. Inoltre il PG che disattiva una trappola meccanica può conservarne il



cartellino e strapparlo per effettuare una chiamata a bersaglio INTRALCIA su un avversario. Questo utilizzo è limitato a una volta ogni 5 minuti.

- **SECONDO GRADO:** Il PG può dichiarare "RIMUOVERE TRAPPOLE MAGICHE" e quindi rimuovere una trappola (anche se magica) contenuta all'interno di un tesserino oggetto trovato in gioco, mimando per 30 secondi di manomettere la trappola relativa. Inoltre il PG che disattiva una trappola magica può conservarne il cartellino e strapparlo per effettuare una chiamata a bersaglio 3 MAGICO su un avversario. Questo utilizzo è limitato a una volta ogni 5 minuti.

Ogni trappola, meccanica o magica, ha un valore indicato nel cartellino e può essere venduta dal PG ai mercanti interessati.

REQUISITI PRIMO GRADO: - SECONDO GRADO: ESPERTO DI MECCANISMI PRIMO GRADO
COSTO IN PUNTI-TALENTO PRIMO GRADO: 6 - SECONDO GRADO: 7

MAESTRO DEI VELENI [speciali ramingo]

Il personaggio è in grado di sfruttare al meglio le dosi di veleno in suo possesso. Una volta al giorno il PG può sfruttare una dose di un veleno in suo possesso senza strappare il cartellino relativo.

REQUISITI: ramingo di 5° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

MENTE SFUGGENTE [speciali ramingo]

Il personaggio sa come custodire al meglio le sue preziose informazioni. Il PG riceve l'immunità alle chiamate CHARME, DOMINIO e ODIO.

REQUISITI: ramingo di 5° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 14

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI: GRIMORI [speciali ramingo]

Il personaggio può utilizzare grimori mistici, senza necessitare dei normali requisiti.

REQUISITI: ramingo di 3° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL CACCIATORE – INCHIODARE A TERRA [speciali ramingo]

Il personaggio sa come bloccare i movimenti dell'avversario utilizzando la potenza del suo arco. Una volta ogni 4 livelli a partire dal 3° livello (3°, 7°, 11°...) e massimo una volta ogni 5 minuti il PG può scegliere di chiamare CONO DI INTRALCIA o di scagliare un colpo con l'arco a cui sostituisce la chiamata 5 INTRALCIA. Questo talento può essere utilizzato solo se il PG impugna un'arma da tiro.

REQUISITI: ramingo di 3° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

VIA DEL CACCIATORE – STRALE FATALE [speciali ramingo]

Il personaggio sa come incendiare le sue frecce. Il PG infligge +1 danno e aggiunge la chiamata FIAMMA ad ogni colpo con tutte le armi da tiro.

REQUISITI: VIA DEL CACCIATORE – INCHIODARE A TERRA, ramingo di 5° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIA DEL CACCIATORE – STRALE FANTASMA [speciali ramingo]

Il personaggio sa come colpire l'avversario in modo ineluttabile. Il PG aggiunge la chiamata CONTATTO ad ogni colpo con un'arma da tiro.

REQUISITI: VIA DEL CACCIATORE – STRALE FATALE, ramingo di 7° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DELL'OMBRA - MOVIMENTO FURTIVO [speciali ramingo]



Il personaggio sa come sfruttare ombre e coperture per muoversi nascosto. Un personaggio che indossa un'armatura media o pesante non è in grado di sfruttare questa abilità.

- **PRIMO GRADO:** Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare "*MOVIMENTO FURTIVO*" e quindi segnalare CELATO per massimo 5 minuti. Il PG deve rimanere immobile sul posto. Nel momento in cui decide di uscire dalle ombre può effettuare al massimo tre passi consecutivi prima di diventare visibile.
- **SECONDO GRADO:** Questo talento sostituisce il precedente. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare "*MOVIMENTO FURTIVO*" e quindi segnalare CELATO per massimo 5 minuti entro i quali può muoversi fino a 20 passi senza perdere lo status di CELATO. Nel momento in cui decide di uscire dalle ombre può effettuare al massimo tre passi consecutivi prima di diventare visibile.
- **TERZO GRADO:** Una volta al giorno ogni 4 livelli a partire dal 5° livello (5°, 9°, 13°...) il PG può dichiarare "*FONDERSI NELLE OMBRE*" e nei 5 minuti successivi diviene CELATO.

REQUISITI:

- **PRIMO GRADO:** -
- **SECONDO GRADO:** MOVIMENTO FURTIVO PRIMO GRADO
- **TERZO GRADO:** MOVIMENTO FURTIVO SECONDO GRADO, ramingo di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **PRIMO GRADO:** 5
- **SECONDO GRADO:** 12
- **TERZO GRADO:** 8

VIA DELL'OMBRA - COLPO FURTIVO [speciali ramingo]

Il personaggio sa come colpire le vittime che sorprende in punti assai vulnerabili. Il PG deve impugnare obbligatoriamente armi corte o armi da lancio e può effettuare un colpo furtivo solo nei seguenti casi:

- Quando effettua un SINGOLO attacco uscendo dallo stato di CELATO o SVANITO;
- Quando effettua un SINGOLO attacco contro una creatura accecata, addormentata, svenuta, paralizzata o legata.

- **PRIMO GRADO:** Quando il personaggio effettua questo attacco, aggiunge la chiamata FURTIVO e +1 al DANNO.
- **SECONDO GRADO:** Quando il personaggio effettua questo attacco, aggiunge la chiamata FURTIVO e +2 al DANNO.
- **TERZO GRADO:** Quando il personaggio effettua questo attacco, aggiunge la chiamata FURTIVO e +3 al DANNO.

REQUISITI:

- **PRIMO GRADO:** MOVIMENTO FURTIVO
- **SECONDO GRADO:** COLPO FURTIVO PRIMO GRADO, ramingo di 5° livello
- **TERZO GRADO:** COLPO FURTIVO SECONDO GRADO, ramingo di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 5 - SECONDO GRADO: 7 - TERZO GRADO: 9

VIA DELL'OMBRA - COLPO BASSO [speciali ramingo]

Il personaggio sa come ledere punti particolarmente vulnerabili quando effettua colpi furtivi. Quando effettua un COLPO FURTIVO, una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere la chiamata DOLORE a FURTIVO.

REQUISITI: COLPO FURTIVO SECONDO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DELL'OMBRA - COLPO ALLA GOLA [speciali ramingo]

Il personaggio sa come ledere punti vitali quando effettua colpi furtivi. Quando effettua un colpo FURTIVO, una volta ogni 5 minuti il PG può aggiungere la chiamata CONTATTO a quella di FURTIVO.

REQUISITI: COLPO FURTIVO TERZO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

