

REGOLAMENTO BASE PER IL GRV

(Versione 4.1)



Associazione Le Terre degli Angeli



CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO GIOCANTE

Sommario

1. Concetti di base	2
2. Scelta della razza e del carattere	2
Scelta della razza	2
Equipaggiamento iniziale.....	4
Scelta del carattere	4
3. Scelta della classe	7
Acquisire livelli in una classe	7
4. Scelta dei talenti	9
TALENTI GENERICI	9
I. Talenti di base	9
II. Retaggio delle Lande Selvagge	12
III. Talenti di medicina	12
IV. Talenti di conoscenza	14
V. Stile arma a una mano	15
VI. Stile arma a due mani	16
VII. Stile arma e scudo.....	16
VIII. Stile con due armi	17
IX. Stile armi a distanza	17
X. Talenti di immunità	18
TALENTI SPECIALI	20
XI. Speciali Adepto	20
XII. Speciali Alchimista	23
XIII. Speciali Combattente	26
XIV. Speciali ramingo	29



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 del **livello del personaggio (PG)**. L'aumento del livello del personaggio permette al PG di disporre di numerose risorse quali nuovi talenti. Ogni PG parte di 1° livello; il livello del PG aumenta di 1 per ogni evento giocato. Un PG di 1° livello inizia con una quota di **3 PF**.

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

- Scelta della razza e del carattere
- Equipaggiamento iniziale
- Scelta della classe
- Scelta dei talenti

2. Scelta della razza e del carattere

Scelta della razza

Un nuovo personaggio deve per prima cosa scegliere la sua razza. Per maggiori informazioni sulle razze e sulle etnie si consiglia di fare riferimento anche ai capitoli a esse dedicati nell'**Ambientazione di gioco**. Una razza non-umana richiede dettagli minimi di cosmesi e trucco!

ELFI DELLE SELVE (SILVANI)

Gli elfi appartengono all'ancestrale progenie dei Longevi e questo spiega perché gran parte della loro stirpe si sia allontanata dai reami del vecchio mondo. Gli alteri elfi dell'isola fatata di Whallia non sono che un pallido ricordo, gli schivi elfi dell'arido Deserto Grigio si muovono come ombre fugaci ai margini della civiltà e i devianti elfi scuri (*drow*) sortiscono dalle tenebre del Sottomondo solo per pascersi del dolore altrui. Tra tutti gli esponenti di questa razza, solo quelli che trovarono dimora nelle più floride foreste di Whanel allacciarono proficui contatti con la società degli uomini. D'indole curiosa e mercuriale, gli elfi delle selve, o semplicemente i *silvani*, amano sopra ogni cosa prender parte ad ardite avventure o epiche cerche. I *silvani* spesso trovano validi compagni tra gli ambiziosi umani ma presto o tardi il loro eclettico spirito li porta a perdere interesse negli scopi attuali. Quando inevitabilmente subentra il sentimento della *leamha* (trad. noia), il *silvano* abbandona ogni proprietà o legame per cercar altre ispirazioni. Un atteggiamento così irrequieto suscita tanto fascino quanto diffidenza, rendendo i *silvani* figure assai controverse. Nella Scacchiera è raro imbattersi in un esponente dei *silvani* ma alcuni loro tendono a fare la spola tra i Vichi, talvolta godendo dell'ospitalità di quanti apprezzano il loro estro e altre volte alzando i tacchi per sfuggire alla persecuzione di chi li considera "*dissennati egocentrici*".

Il tipico *silvano* tende ad avere un fisico aggraziato e longilineo. Allo stesso modo alcuni peculiari tratti, quali orecchie a punta, viso affilato e mani con lunghe dita affusolate, li rendono riconoscibili al primo sguardo. I *silvani* possono vivere per alcuni secoli e gira la voce che solo quanti si abbandonano alla *leamha*, tendano a invecchiare, da cui il detto "*stadas air chall*" che può essere tradotto nell'espressione popolare "*chi si ferma è perduto*". Il nome originale di un *silvano* appartiene alla misconosciuta lingua dei *gruach*, loro primordiali consanguinei, e poiché questo è pressoché impronunciabile nella lingua umana, spesso prendono l'abitudine di presentarsi con appellativi di elementi o creature naturali (es. bruma, giaietto, iris, sparviero, etc.).

MEZZ'ELFI (FIGLI DELL'IGNOTO)

L'unione di uomini ed elfi raramente è feconda ma in alcuni casi, più facilmente se la madre è umana, questa genera una prole che reca il retaggio di entrambe le razze. Contrariamente al pensiero comune, il retaggio elfico (*longevo*) non si manifesta necessariamente nei figli diretti bensì può restare sopito per molte generazioni e quindi manifestarsi in un neonato concepito da due genitori (apparentemente) umani. Le civiltà umane tendono ad additare i pargoli con tratti elfici come "*prole dell'ignoto*" e la paura o la vergogna spesso inducono ad abbandonarli. Molti infanti sono semplicemente gettati in luoghi sperduti, altri affidati a presunte opere pie (es. i rigidi monasteri di clausura nei Ducati o gli inquietanti orfanotrofi nelle Contee dove i fanciulli sono avviati a un austero regime di lavoro e privazioni) e solo



pochi trovano l'amore di una famiglia. Da ciò si evince come i mezz'elfi siano in molti casi destinati a vivere ai margini della società, sviluppando un atteggiamento timoroso, solitario e al limite della paranoia. Al pari di molti reietti, i *figli dell'ignoto* trovano una collocazione naturale nelle eccentriche comunità della Scacchiera dove il loro acume e spirito di sopravvivenza possono fruttargli un ruolo preminente. In genere un mezz'elfo concede la propria fiducia solo a un gruppo ristretto, quale una compagnia d'arme o la borgata di un Vico, mostrandosi invece freddo nei confronti degli altri. Al primo sguardo un *figlio dell'ignoto* appare in tutto e per tutto simile a un umano. Il loro retaggio si distingue a malapena nelle orecchie appuntite o nei sensi particolarmente sviluppati come vista e udito. I mezz'elfi in salute possono vivere qualche decade in più rispetto agli uomini più longevi ma se, come capita spesso, la loro gioventù è andata soggetta ad aspre condizioni, spesso capita che siano logorati da malattie croniche come la consunzione (tisi). I nomi dei *figli dell'ignoto* sono di origine umana e spesso tendono a cambiarli per lasciarsi un passato scomodo alle spalle.

MEZZ'ORCHI (OMBROSI)

Una fosca leggenda vuole che gli orchi siano nati presso le Lande Selvagge dopo che alcuni pellegrini umani si smarrirono e cercarono rifugio nelle cupe caverne del Sottosuolo. In quei meandri gli sventurati viandanti divennero pedine di un sadico gioco concepito da sconosciuti "*folletti*". Per giorni vagarono nel buio udendo sussurri che li mettevano l'uno contro l'altro, giungendo così a scannarsi tra loro. In seguito, prostrati dai morsi della fame, i superstiti furono costretti a nutrirsi con le salme dei propri compagni. Pare che solo in cinque sortirono fuori da quell'incubo: i loro tratti si erano fatti grotteschi, lo sguardo era ferito dalla luce diurna e in loro ardeva un'insanabile ferocia. Incapaci di formare una società, gli orchi sono tuttora relegati nelle zone più remote e procacciano le proprie risorse tramite la razzia. L'occasionale convivenza con uomini o donne che detestano la civiltà al pari loro, come i druidi o le cricche fuorilegge della Scacchiera, porta alla nascita dei robusti meticcii detti mezz'orchi o *ombrosi*. Nella maggior parte dei casi il sangue umano stempera il furore di quello orchesco, facendo di loro instancabili lavoratori in grado di sopportare qualunque impegno senza storcere il naso. Sebbene il loro intelletto sia meno brillante della media, una volta appreso un compito specifico tendono a mostrare un'eccezionale caparbietà e perizia nel portarlo a termine. Simili qualità rendono gli *ombrosi* molto apprezzati presso le schiere o le botteghe della Scacchiera. Purtroppo la *druah* (trad. ombra) che è sopita in loro talvolta si ridesta, causando terribili scoppi d'ira anche a seguito di blande provocazioni; non è infrequente che ciò li porti a macchiarsi di sanguinosi crimini, finendo così per esser inquadrati nei ranghi delle compagnie penali.

La stazza e corporatura degli *ombrosi* è un segno evidente del loro retaggio. Allo stesso modo i loro connotati mostrano deformità tipiche degli orchi come zanne inferiori simili a quelle dei cinghiali, naso porcino o mascella sporgente. La longevità è leggermente inferiore rispetto alla media umana ma un mezz'orco in genere conserva il suo eccezionale vigore e forza sino ai sessant'anni di età. I nomi degli *ombrosi* sono spesso derivati dal secco e gutturale slang tipico delle sacche tribali dell'ovest (es. Agra, Bagrun, Dregga, Kriek, Morra, Ralla, Rolf, Shamma, Zarok).

RATKIN

Nei secoli dell'Era Arcaica un nero asteroide cadde nei malsani acquitrini del sud-ovest, detti Paludi Fosche. Al suo interno era relegato un oscuro demonio che era stato esiliato dai nefandi numi della Piaga. L'entità, chiamata Treltal-Skivar, rimase per lunghi secoli nascosto nelle viscere della terra, contemplando le schive e viscide creature che strisciavano nel Sottomondo. Infine egli riconobbe negli umili ratti una prolifica stirpe il cui famelico istinto li portava a diffondersi dalle zone più primitive sino ai villaggi degli uomini. Così il demonio infuse nei ratti il suo subdolo ingegno e questi crebbero sino a divenire infidi esseri antropomorfi. Lontano dallo sguardo del mondo, i *ratkin* costruirono un vasto nido attorno alla dimora del proprio patrono e quindi presero a spandere i propri cunicoli sino a eguagliare l'estensione della Megalopoli *drow*. Quando infine la Piaga apprese l'esistenza della progenie che l'esule aveva generato, gettò su di essa un maleficio, sigillandola nel nucleo del proprio dominio. I *ratkin* rimasero a lungo prigionieri, costretti a sfamare il demonio con parte dell'abbondante prole che ogni nidiata produceva. Al termine dell'Era dei Quattro, l'armata ribelle ruppe i sigilli che tenevano relegati i *ratkin* e questi stipularono un singolare sodalizio con i futuri condottieri della civiltà umana. Sebbene i *ratkin* decisero di mantenere le proprie tane nel Sottomondo, i proficui scambi commerciali intrattenuti con le razze di superficie e le loro prestazioni come mercenari, gli consentirono di prosperare rispetto alle altre creature sotterranee. Nella Scacchiera i *ratkin* orbitano attorno ai 'bassifondi' di ogni Vico e per quanto tendano a mantenere un basso profilo, ciò che sono in grado di procacciare, udire o colpire con un guizzo di lama può far comodo a molti.

Il tipico *ratkin* ha una statura paragonabile a quella degli umani ma la vita trascorsa nei cunicoli spesso l'induce a procedere con la schiena leggermente incurvata. Il muso è prominente e dotato di lunghe zanne superiori come quello di un ratto, il corpo coperto di una fitta peluria bruna, nera o, in rarissimi casi, albina. La maggior parte dei *ratkin* non supera i cinquant'anni ma, al pari dei mezz'orchi, il loro fisico e la loro mente restano efficienti sino agli ultimi anni di vita.



UMANI

Definita persino come “*stirpe eletta*” nel corso dell’epoca imperiale, la razza umana prevale nettamente sulle altre in buona parte del vecchio mondo. Nel corso della storia lo spirito flessibile e intraprendente ha consentito agli uomini d’adattarsi a ogni territorio, edificando i maggiori reami di Whanel. Allo stesso modo la società umana ha saputo allacciare prosperi contatti con le altre stirpi, mutuando il meglio in fatto di arti, scienze e risorse. Nondimeno l’ambizione e la bramosia hanno spesso avvelenato la civiltà degli uomini, facendola indulgere negli orrori della guerra e della miseria. Un’antica espressione dei Longevi sottintende che ogni umano abbia un “*teshik ochko'z*” (trad. buco vorace) al posto del cuore. Nella Scacchiera gli umani costituiscono oltre i nove decimi della popolazione insediata nei Vichi o nelle zone limitrofe e la loro presenza regge nel bene o nel male le sorti della regione.

I tratti degli uomini variano sensibilmente secondo il reame di provenienza. L’eccezionale abnegazione delle genti dei Ducati rende fiero il loro portamento ma porta molti a invecchiare precocemente. I nativi delle Piane passano la maggior parte della loro esistenza errando come nomadi e il loro fisico è spesso segnato dalla vita all’aria aperta. I cittadini delle Contee traggono profitto dallo sfarzo della “*bella società*” ma al contempo tendono a soccombere agli stravizi di questa.

Equipaggiamento iniziale

Al momento della creazione del proprio personaggio ogni giocatore dispone di una somma di **1 ferrata**, armature, 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 1 ferrata aggiuntiva (es.: un giocatore che crea un personaggio di 4° livello avrà quindi 4 ferrate).

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 scrivete le risposte poiché avranno l’unico scopo di facilitarvi nel plasmare al meglio il carattere del personaggio.

Ecco alcuni suggerimenti di carattere:

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?

GUERRIERO

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.

Combattetate 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?

LIGIO

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 disposto 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 disposto 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.

Acquisire livelli in una classe

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

- **Personaggio di 1° livello:** un PG di 1° livello parte con **24 punti talento (PT)**.
- **Livelli in più classi (PG multiclasse):** un PG può suddividere i suoi livelli AL MASSIMO tra 2 classi.
- **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.

ADEPTO

Un vivido bagliore affiora nello sguardo, dita grifagne versano cenere sul cranio di un gatto, un'instancabile penna traccia simboli contorti su un grimorio di cartapeccora. Temuti come stregoni o additati come ciarlatani, gli adepti aspirano ad afferrare i sottili portenti dell'arte mistica. Alcuni percepiscono per caso le occulte essenze mentre altri trascorrono intere decadi prima di riuscirci. Quando l'adepto riesce a invocare i più rudimentali sortilegi, la sua persona è subito cinta da quell'aura soprannaturale che è destinata a influenzare il resto della sua esistenza. Nell'austera società dei Ducati l'esercizio della stregoneria desta grande diffidenza ed è spesso soggetto a vincoli legali come la concessione di licenze. Le sconfinite vie delle Piane ospitano un gran numero di schivi eremiti che concedono i propri 'miracoli' a chi gli fornisce provvigioni o servizi. La tumultuosa civiltà delle Contee è un fiorire di umili fattucchieri, stravaganti prestigiatori e pomposi asceti che mettono a frutto le loro scarse capacità magiche, mascherandole con un vasto repertorio di sotterfugi e spiccate doti di persuasione.

Nella Scacchiera l'essenza mistica sembra favorire solo gli ostili druidi, custodi dei misteri del Totem. Gli adepti che popolano i Vichi e le zone selvagge riescono al massimo a praticare blande fatture che s'ispirano alla tradizione sciamanica e ai reami del Creato (Minerale, Vegetale e Animale). Ciò nonostante, in una realtà madida di perigli che non possono esser affrontati con lame affilate o solide corazze, molti cercano l'ausilio di quanti riescono a cogliere il "mondo disincarnato".

ALCHIMISTA

Quando i Titani forgiarono le lande terrene, essi affidarono a tre discepoli umani i segreti della più antica tra le scienze. L'Alchimia realizza un'intima comunione di materia, essenza ed energia; nell'antico concetto essa è descritta come un iter che tramite la purificazione della sostanza porta alla purificazione dell'anima. La maggior parte delle teorie alchemiche sono codificate in complessi linguaggi allegorici che solo pochi sapienti, detti Magister, sanno interpretare. Allo stesso modo gli alchimisti credono nell'approccio empirico, il quale li porta a variare più e più volte i cimenti passati con l'intento di migliorarli. In genere la disciplina è suddivisa in tre "vie": la Via Secca, basata su violente trasformazioni ottenute tramite l'esposizione dei reagenti a calori elevati, la Via Liquida, che ottiene il medesimo effetto con l'impiego di potenti acidi (vetrioli), e la Via Mista, basata sull'affinamento dei reagenti per mezzo di lunghe distillazioni. Allo stesso modo le pratiche alchemiche si distinguono per i loro prodotti: l'Artificio, che realizza potenti ordigni in cui è infuso il "fuoco segreto", l'Apoteca, che realizza provvidenziali medicinali, e la Spezia, che realizza letali veleni o droghe in grado d'influenzare psiche e corpo.

Gli alchimisti trovano nella Scacchiera un luogo ideale in cui coltivare la propria arte, restando al riparo dai clamori della civiltà. Spesso affidano ad apprendisti o gregari il compito di barattare ciò che producono, restando così liberi di perseguire in prima persona le loro ardue cerche.

COMBATTENTE

L'urlo rabbioso dei barbari che fuoriescono dalla selva con le armi in pugno, la marcia regolare dei fanti protetti da una spessa panoplia, il gesto misurato dello spadaccino che trafigge il cuore dell'avversario. Lungo la via di ventura la brutalità attende dietro ogni svolta e poco importa che si palesi come silenziosi tagliagole, spietati armigeri o voraci troll: in quei casi non resta altra scelta se non combattere. Alcuni apprendono la via d'arme per scelta, altri per esigenza ma questa



insegna a tutti come un singolo errore in battaglia possa sancire la differenza tra la vita e la morte. La vasta arte dei combattenti non si limita al saper tirare di scherma o sventolare un'ascia sulla testa altrui, nel corso dei secoli i più fini strateghi hanno ponderato ogni singolo dettaglio affinché la loro tattica potesse assicurargli un vantaggio contro i nemici. Nei feudi dei Ducati ognuno, dal villico al Vassallo, riceve un addestramento formale affinché sia in grado di presidiare la propria contrada. Nella desolazione delle Piane molti combattenti militano nei ranghi della Regia Armata oppure sono reduci che hanno venduto cara la propria pelle contro gli aguzzini imperiali. Nelle cittadine delle Contee l'arte d'arme è spesso coltivata per diletto da chi possiede denaro o praticata senza scrupoli da chi vuole procurarselo.

Un combattente che giunge alle porte della Scacchiera deve solo scegliere se sostare all'ombra dei vessilli di qualche Masnada oppure se vender ogni dì il ferro al miglior offerente. Per alcuni l'apice della fortuna è divenire un maestro d'arme al servizio di qualche ricco possidente, altri invece aspirano a radunare una schiera di leali compagni pronti ad acclamarli come propri condottieri. Per certo pochi combattenti giungono alla vecchiaia ma del resto questa è l'ultima delle loro preoccupazioni.

RAMINGO

Un'avvenente cortigiana che assorbe con discrezione i segreti spifferati dal damerino che le sta innanzi, un gioviale vinaio che smercia aceto come se fosse nettare prelibato, un losco figuro col volto macchiato di carbone che attende la vittima nell'ombra del suo alloggio. Quanti non hanno la pazienza di coltivare un mestiere o sufficiente forza bruta per imporre i propri voleri, riescono a prosperare solo affidandosi a scaltri espedienti. Vista la tendenza a vagabondare in cerca di occasioni propizie, la società si riferisce a costoro come raminghi e sebbene la loro fama sia spesso associata ad azioni illegittime, in molti casi giungono a ricoprire ruoli prestigiosi. Alcuni preferiscono affinare una singola abilità come il camuffamento, l'eloquenza, la furtività, l'intimidazione o lo scasso ma è assai più frequente che cerchino di avere parecchi 'assi' nella propria manica. L'intransigente civiltà dei Ducati mal sopporta chi vive a spese degli altri, pertanto i raminghi finiscono spesso in umide celle da cui sortiscono solo rimettendo i loro talenti al servizio delle compagnie penali. Nelle Piane chi ha dovuto nascondersi dalle crudeli rappresaglie falconite saprebbe sfuggire alla morte stessa o persino metterla nel sacco. Presso le Contee i raminghi hanno saputo manipolare la società a tal punto da creare cosche organizzate, dette dei *galantuomini*, che esercitano i propri poteri su intere città.

Lo spirito di adattamento dei raminghi si concilia bene con la realtà in continua evoluzione della Scacchiera. Quando la maggior parte dei bifolchi indulge a lungo nella pigrizia per poi lagnarsi delle disgrazie che gli piovono addosso, pochi individui sapranno trarne profitto e gli altri non potranno far altro che interrogarsi sulle origini della loro fortuna.



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 PT ad ogni avanzamento di livello, con i quali può acquistare i vari talenti rispettando le limitazioni di classe/livello e gli eventuali prerequisiti

Ogni talento viene descritto nella forma che segue:

NOME DEL TALENTO [categoria del talento]

- descrizione del talento -

FREQUENZA: - numero di volte a combattimento o al giorno in cui si può utilizzare il talento; se la frequenza non è specificata il talento è sempre attivo -

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

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

TALENTI GENERICI

I. TALENTI DI BASE

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 a una mano".

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

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:** una volta a combattimento il PG può riparare un'arma o uno scudo in 5 secondi. In aggiunta, l'utilizzo dell'abilità del grado precedente non interrompe il periodo di **riposo**.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** una volta a combattimento

REQUISITI:

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

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 2
- **GRADO DUE:** 4

ATTACCATO ALLA VITA [generico]

La prima volta al giorno in cui, durante il conteggio per lo status di *morente*, il PG raggiunge il 10° secondo, riceve immediatamente la chiamata 1 CURA.

FREQUENZA: una volta al giorno

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4



CACCIATORE [generico]

Il personaggio è in grado di raccogliere *feticci* simulando per almeno 5 secondi le operazioni necessarie all'estrazione.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMATURE LEGGERE [generico]

Il talento permette di indossare corazze leggere.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMATURE MEDIE [generico]

Il talento permette di indossare corazze medie.

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE LEGGERE – personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

COMPETENZA ARMI A UNA MANO [generico]

Il personaggio può utilizzare armi a una mano.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMI A DUE MANI [generico]

Il personaggio può utilizzare armi a due mani.

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMI A DISTANZA [generico]

Il personaggio può utilizzare armi da lancio e da tiro.

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi con coppa) [generico]

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: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi doppie) [generico]

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: COMPETENZA ARMI A DUE MANI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

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

Questo talento permette di colpire in più di un modo dalla medesima estremità (punta/taglio/contundente, come le alabarde ad esempio).

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

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

**COMPETENZA ARMI ESOTICHE (armi bastarde) [generico]**

Questo talento permette di impugnare un'arma a una mano con due mani. Quando l'arma viene brandita a una mano si possono utilizzare con essa i talenti specifici per le armi a una mano, mentre quando viene brandita con due mani si possono utilizzare con essa i talenti specifici per le armi a due mani.

NORMALE: Sulle armi 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 in alcun modo.

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A DUE MANI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

COMPETENZA BROCCIERE [generico]

Il talento permette di utilizzare al meglio un brocciere. Il personaggio può proteggersi con un brocciere impugnandolo con una sola mano o assicurandolo al braccio.

NORMALE: Per proteggersi con un brocciere il personaggio deve impugnare tale scudo con entrambe le mani.

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: COMPETENZA BROCCIERE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

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: 5

MINATORE [generico]

Il personaggio è in grado di raccogliere *minerali* simulando per almeno 5 secondi le operazioni necessarie all'estrazione.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

NATURALISTA [generico]

Il personaggio è in grado di raccogliere *vegetali* simulando per almeno 5 secondi le operazioni necessarie all'estrazione.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

TENACIA [generico]

Il personaggio resiste all'abbraccio della Morte. Il PG aggiunge 60 secondi al conteggio dello status MORENTE.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4



II. RETAGGIO DELLE LANDE SELVAGGE

RETAGGIO ANIMALE – PREDATORE DELLE EMOZIONI

Quando il PG subisce gli effetti di una chiamata ODIO, CHARME, PAURA o DOMINIO, può effettuare un colpo fisico a cui aggiunge la chiamata BEVISANGUE entro la fine del combattimento.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

RETAGGIO ANIMALE – ASPETTO SPAVENTOSO

Quando il PG subisce un danno ai PF, può controchiamare PAURA contro chi gli ha inferto quel danno.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

RETAGGIO MINERALE – PELLE CORIACEA

Il PG aggiunge 10 punti armatura al suo totale o +1 PF se non indossa armature.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

RETAGGIO MINERALE – CACCIATORE DI TROLL

Il PG può aggiungere la chiamata FIAMMA o ACIDO a un colpo fisico in mischia o a distanza.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

RETAGGIO VEGETALE – LINFA VITALE

Il PG aumenta di 2 una singola chiamata di CURA ricevuta quando è nello status di *morente*.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

RETAGGIO VEGETALE – BACCHE BENEFICHE

Il PG riceve la chiamata 1 CURA; tale chiamata è ripetuta ogni 5 secondi per massimo 2 volte; l'effetto termina se durante questo tempo il PG diviene *morente*.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

III. TALENTI DI MEDICINA

ANTITOSSINA [generico]

Il PG riconosce immediatamente gli effetti della chiamata VELENO nel momento in cui essa viene dichiarata. In aggiunta può, una volta a combattimento, dichiarare istantaneamente RIMUOVI VELENO a contatto.

FREQUENZA: a volontà/ una volta a combattimento

REQUISITI: TRATTARE FERITE GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

INIEZIONE RINVIGORENTE [generico]

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di una siringa. Simulando di utilizzare la siringa, può dichiarare 3 CURA al bersaglio toccato.



FREQUENZA: una volta a combattimento
REQUISITI: TRATTARE FERITE GRADO UNO
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

INIEZIONE EXTRA [generico]

Il PG dispone di un uso aggiuntivo a combattimento del talento INIEZIONE RINVIGORENTE.

REQUISITI: INIEZIONE RINVIGORENTE
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

INIEZIONE EXTRA II [generico]

Il PG dispone di un uso aggiuntivo a combattimento del talento INIEZIONE RINVIGORENTE, cumulabile con quello dato da INIEZIONE EXTRA.

REQUISITI: INIEZIONE EXTRA, personaggio di 3° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

OSPEDALE DA CAMPO [generico]

Il PG deve disporre di una riproduzione adatta al gioco di un ospedale da campo portatile (che comprenda bende, attrezzi da cerusico, stola). Il personaggio deve simulare di trattare le ferite di un bersaglio immobile per 1 minuto utilizzando gli attrezzi descritti. Al termine può dichiarare GUARIGIONE sul bersaglio trattato. Per ogni personaggio che aiuta attivamente durante il trattamento, il PG può effettuare la chiamata su un pari numero di bersagli aggiuntivi (quindi chi aiuta non può essere anche un bersaglio). Il numero massimo di aiutanti può essere 3. L'utilizzo di questo talento non interrompe il periodo di **riposo** del personaggio.

REQUISITI: TRATTARE FERITE GRADO TRE, personaggio di 5° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

SALI CORROBORANTI [generico]

Il PG può chiamare a volontà RIMUOVI KO simulando di far annusare sali o altra sostanza per 5 secondi al bersaglio; in aggiunta con la stessa modalità tre volte al giorno può chiamare RIMUOVI DEBOLEZZA a contatto.

FREQUENZA: a volontà/tre volte al giorno
REQUISITI: TRATTARE FERITE GRADO DUE, personaggio di 7° livello
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 utilizzare la chiamata ESAMINARE FERITE a volontà. In aggiunta una volta a combattimento può simulare di medicare una creatura *morente* con entrambe le mani per 5 secondi in cui non può intraprendere alcun altro tipo di azione; potrà quindi dichiarare 1 CURA.
- **GRADO DUE:** il PG può chiamare TRATTARE FERITE e simulare (utilizzando un kit da cerusico e presentando particolare cura nell'interpretazione) di medicare una creatura per 30 secondi e quindi dichiarare 2 CURA. L'utilizzo di questo talento non interrompe il periodo di **riposo**.
- **GRADO TRE:** il PG aumenta di 1 tutte le chiamate CURA effettuate.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** a volontà/ una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** a volontà
- **GRADO TRE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** TRATTARE FERITE GRADO UNO
- **GRADO TRE:** TRATTARE FERITE GRADO DUE

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 5
- **GRADO TRE:** 8



IV. TALENTI DI CONOSCENZA

CONOSCENZE ARCANE [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:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** CONOSCENZE ARCANE GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 2; SECONDO GRADO: 4

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 culti 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:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** CONOSCENZE CULTI GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 2; SECONDO GRADO: 4

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 natura 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:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** CONOSCENZE NATURA GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 2; SECONDO GRADO: 4

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 strada 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:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** CONOSCENZE STRADA GRADO UNO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: PRIMO GRADO: 2; SECONDO GRADO: 4

VOCI E LEGGENDE ARCANI [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 ARCANI PRIMO GRADO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

VOCI E LEGGENDE CULTI [conoscenze culti]

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

VOCI E LEGGENDE NATURA [conoscenze natura]

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

VOCI E LEGGENDE STRADA [conoscenze strada]

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

V. STILE ARMA A UNA MANO

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni solo un'arma a una mano, quindi non si possono usare questi talenti se nella seconda mano viene impugnato uno scudo medio o grande o un'altra arma.

STILE ARMA AD UNA MANO - AZZOPPARE

Il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a una mano al quale sostituisce la chiamata INTRALCIA oppure può controchiamare EVITA a una chiamata INTRALCIA.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMA AD UNA MANO – FENDENTE PRODIGIOSO

Il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a una mano al quale sostituisce la chiamata 3 MAGICO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE ARMA AD UNA MANO – AZZOPPARE, personaggio di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8



STILE ARMA AD UNA MANO – FALCIARE LE DIFESE

Il PG può aggiungere la chiamata CONTATTO a un colpo in mischia; questo talento può essere usato anche su talenti dello STILE ARMA A UNA MANO e TECNICHE ARMA A UNA MANO in cui viene specificato di sostituire una chiamata.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE ARMA AD UNA MANO – FENDENTE PRODIGIOSO, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VI. STILE ARMA A DUE MANI

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

STILE ARMI A DUE MANI – SETE DI SANGUE

Dopo che il PG ha abbattuto un nemico, può aggiungere BEVISANGUE a un colpo in mischia in questo combattimento.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A DUE MANI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMI A DUE MANI – MAESTRIA NELLE ARMI A DUE MANI

Il PG aggiunge +1 danno a tutti i colpi con armi a due mani.

REQUISITI: STILE ARMI A DUE MANI - COLPO TRAVOLGENTE, personaggio di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ARMI A DUE MANI – COLPO DEVASTANTE

Il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a due mani al quale sostituisce la chiamata SPACCA oppure controchiamare EVITA a una chiamata SPACCA.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE ARMI A DUE MANI – MAESTRIA NELLE ARMI A DUE MANI, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VII. STILE ARMA E SCUDO

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni uno scudo medio o pesante e un'arma a una mano. La DCM dell'arma a una mano impugnata diviene 1.

STILE ARMA E SCUDO – POSSANZA

Il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale.

REQUISITI: COMPETENZA SCUDI MEDI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMA E SCUDO - PROVOCARE

Il PG può chiamare RICHIAMO a bersaglio oppure può controchiamare EVITA a una chiamata RICHIAMO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE ARMA E SCUDO – POSSANZA, personaggio di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ARMA E SCUDO – POSIZIONE DIFENSIVA

Il PG può chiamare solo su sé stesso BONUS RIDUCI DI 1 TUTTI I DANNI PER QUESTO COMBATTIMENTO (minimo 1).

FREQUENZA: 3 volte al giorno

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

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10



VIII. STILE CON DUE ARMI

I talenti relativi a questo stile d'arma possono essere utilizzati da chiunque impugni due armi a una mano o un'arma a una mano e una pistola contemporaneamente, quindi non si possono usare questi talenti se non si impugnano due armi. La DCM dell'arma a una mano impugnata diviene 1.

STILE CON DUE ARMI – AFFONDO DEL DUELLANTE

Il PG può sferrare un colpo in mischia al quale sostituisce la chiamata 2; se alla chiamata viene dichiarato EVITA, il PG può utilizzare nuovamente questo talento per una singola volta all'interno dello stesso combattimento.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: AMBIDESTRIA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE CON DUE ARMI – BOTTA E RISPOSTA

Dopo che il PG ha subito un danno ai PF in mischia, può effettuare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata 3 BEVISANGUE entro la fine del combattimento.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE CON DUE ARMI – AFFONDO DEL DUELLANTE, personaggio di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE CON DUE ARMI – ACCECARE

Il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a una mano al quale sostituisce la chiamata ACCECA oppure può controchiamare EVITA a una chiamata ACCECA; se alla chiamata viene dichiarato EVITA, il PG può utilizzare nuovamente questo talento per una singola volta all'interno dello stesso combattimento.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE CON DUE ARMI – BOTTA E RISPOSTA, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

IX. STILE ARMI A DISTANZA

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

STILE ARMI A DISTANZA - TIRO DEL MAESTRO

Il PG può sferrare un colpo con un'arma da lancio o da tiro al quale aggiunge una chiamata a scelta tra INTRALCIA o SPINTA.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: COMPETENZA ARMI A DISTANZA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE ARMI A DISTANZA - TIRO DEL CECCHINO

Il PG aggiunge +1 danno a tutti gli attacchi effettuati con armi da lancio o da tiro.

REQUISITI: STILE ARMI DA TIRO - TIRO DEL MAESTRO, personaggio di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ARMI A DISTANZA – MIRA INFALLIBILE

Il PG aggiunge la chiamata CONTATTO a tutti gli attacchi effettuati con armi da lancio o da tiro.

REQUISITI: STILE ARMI DA TIRO - TIRO DEL CECCHINO, personaggio di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10



X. TALENTI DI IMMUNITÀ

MENTE LUCIDA [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata CHARME.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata CHARME.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

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

MENTE MITE [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata ODIO.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata ODIO.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

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

PIÈ VELOCE [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata INTRALCIA.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata INTRALCIA.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** -
- **GRADO DUE:** personaggio di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

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

PIÈ FERMO [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata SPINTA.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata SPINTA.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** personaggio di 4° livello
- **GRADO DUE:** personaggio di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4



CORAGGIOSO [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata PAURA.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata PAURA.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** personaggio di 6° livello
- **GRADO DUE:** personaggio di 8° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4

PIÈ SALDO [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata RICHIAMO.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata RICHIAMO.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** personaggio di 4° livello
- **GRADO DUE:** personaggio di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4

RESISTENZA STOICA [immunità]

- **GRADO UNO:** Il PG può chiamare EVITA a una chiamata DOLORE.
- **GRADO DUE:** Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata DOLORE.

FREQUENZA:

- **GRADO UNO:** una volta a combattimento
- **GRADO DUE:** -

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** personaggio di 4° livello
- **GRADO DUE:** personaggio di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4

LANCIARE INCANTESIMI [speciali adepto]

Il personaggio può formulare incantesimi. Il PG acquisisce una riserva di 2 punti potere: questi punti potere possono essere spesi per lanciare gli incantesimi che conosce ogni combattimento. I punti poteri spesi in combattimento vengono recuperati al termine di un'azione di riposo. Consultare il [par. 2.3 del Sistema di Gioco per le regole di lancio degli incantesimi](#).

REQUISITI: adepto di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

APPRENDERE INCANTESIMI I [speciali adepto]

Il personaggio apprende un incantesimo di primo livello e la sua relativa versione potenziata. Questo talento si può acquisire più volte.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 2

APPRENDERE INCANTESIMI II [speciali adepto]

Il personaggio apprende un incantesimo di secondo livello e la sua relativa versione potenziata. Questo talento si può acquisire più volte.

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI, adepto di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

LANCIARE EXTRA [speciali adepto]

- **GRADO UNO:** il PG aggiunge 2 punti potere alla sua riserva.
- **GRADO DUE:** il PG aggiunge 2 punti potere alla sua riserva, cumulabili con quelli precedenti.

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** LANCIARE INCANTESIMI, adepto di 4° livello
- **GRADO DUE:** LANCIARE EXTRA GRADO UNO, adepto di 8° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 5
- **GRADO DUE:** 5

LANCIO SPONTANEO [speciali adepto]

Il PG può lanciare un incantesimo conosciuto come innato spendendo un punto potere extra.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: LANCIARE INCANTESIMI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

OCCHIO VIGILE [speciali adepto]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata ACCECA.

REQUISITI: adepto di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE ANIMALE – VIATICO DELLA NATURA [speciali adepto]

Il PG deve essere in possesso di un focus legato al Regno Animale per poter utilizzare questo talento. Quando il PG lancia un incantesimo del Regno Animale può toccare un bersaglio utilizzando il proprio focus e dichiarare una chiamata X CURA, dove X è pari al numero di punti potere spesi per l'incantesimo.

REQUISITI: adepto di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE ANIMALE – SACRIFICIO DELLA BESTIA [speciali adepto]



Il PG può pagare il costo in punti potere di un incantesimo del Regno Animale consumando 2 punti ferita per ogni punto potere necessario. Questi Punti Potere non contano come spesi ai fini del talento STILE ANIMALE – VIATICO DELLA NATURA.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE ANIMALE – VIATICO DELLA NATURA, adepto di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE ANIMALE – SUPREMAZIA FERALE [speciali adepto]

Il PG aumenta di 2 tutte le cure derivanti dal talento STILE ANIMALE – VIATICO DELLA NATURA.

REQUISITI: STILE ANIMALE – SACRIFICIO DELLA BESTIA, adepto di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE MINERALE – ESSENZA DI PIETRA LAVICA [speciali adepto]

Quando il PG usa un incantesimo del Regno Minerale può toccare un bersaglio e chiamare BONUS AGGIUNGI +1 DANNO E MAGICO AL SUCCESSIVO COLPO FISICO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: adepto di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE MINERALE – PRESA D'ACCIAIO [speciali adepto]

Quando il PG usa un incantesimo del Regno Minerale può toccare un bersaglio e chiamare BONUS DICHIARA EVITA ALLA PROSSIMA CHIAMATA DISARMA O SPACCA CHE SUBISCI.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE MINERALE – ESSENZA DI PIETRA LAVICA, adepto di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE MINERALE – APOTEOSI DELLA FORGIA [speciali adepto]

Il PG aumenta di 1 tutti i valori numerici delle chiamate degli incantesimi del Regno Minerale.

REQUISITI: STILE MINERALE – PRESA D'ACCIAIO, adepto di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE VEGETALE – PASSO DELLA DRIADE [speciali adepto]

Il PG può recitare la formula degli incanti del regno Vegetale anche mentre è CELATO o SVANITO, senza dover tornare visibile.

REQUISITI: adepto di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE VEGETALE – INNESTO ARCANO [speciali adepto]

Quando il PG lancia un incantesimo del Regno Vegetale può lanciare la versione base di quell'incantesimo senza usare punti potere entro la fine del combattimento.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE VEGETALE – PASSO DELLA DRIADE, adepto di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE VEGETALE – PRODIGIO DELLA FLORA [speciali adepto]

Il PG può lanciare la versione potenziata degli incanti del regno Vegetale senza spendere il Punto Potere extra.

REQUISITI: STILE VEGETALE – INNESTO ARCANO, adepto di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DEL CUSTODE DEI SEGRETI– ACCEDERE ALLO SCIBILE [speciali adepto]



Il PG può lanciare un qualsiasi incantesimo del *Libro degli incantesimi*, conosciuto o meno, spendendo un punto potere in più di quelli richiesti. Non è possibile cambiare in alcun modo i punti potere spesi in questo modo.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: adepto di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL CUSTODE DEI SEGRETI – TERZO OCCHIO [speciali adepto]

Il PG può ridurre di 1 la sua quota di punti potere massimi per il resto della giornata per utilizzare uno dei seguenti effetti:

- Chiamare a tocco RIMUOVI MALEDIZIONE;
- Consultare un qualsiasi cartellino come se avesse i requisiti richiesti;
- Percepire (non vedere) le creature che indicano CELATO, quindi non sa indicarne il numero, la direzione o la distanza, per il resto della giornata;
- Se l'effetto precedente è attivo può porvi fine e chiamare MASSA DI RIMUOVI CELATO.

REQUISITI: VIA DEL CUSTODE DEI SEGRETI – ACCEDERE ALLO SCIBILE, adepto di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL CUSTODE DEI SEGRETI – FILATTERIO INCANTATO [speciali adepto]

Il PG aggiunge 2 punti potere alla sua riserva. Inoltre può ridurre di 1 la sua quota di punti potere massimi per il resto della giornata per ricevere la chiamata 4 CURA durante il conteggio per lo status di *morente*.

REQUISITI: VIA DEL CUSTODE DEI SEGRETI – TERZO OCCHIO, adepto di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIA DEL DUELLANTE MISTICO – INCANALARE [speciali adepto]

Il PG non perde l'incantesimo se subisce danni durante il lancio; inoltre con la frequenza indicata può lanciare come innato un incantesimo a bersaglio singolo di 1° livello nella sua versione base sostituendo la chiamata associata al successivo colpo fisico senza spendere punti potere.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: adepto di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL DUELLANTE MISTICO – INCANTATORE DA BATTAGLIA [speciali adepto]

Il PG può indossare armature leggere se ne è competente senza perdere la possibilità di lanciare incantesimi; inoltre aggiunge +1 danno a tutti gli incantesimi lanciati tramite il talento precedente.

REQUISITI: VIA DEL DUELLANTE MISTICO - INCANALARE, adepto di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL DUELLANTE MISTICO – SCHIVATA ARCANA [speciali adepto]

Il PG aggiunge MAGICO ad ogni colpo fisico. Inoltre può controchiamare EVITA ad una chiamata subita spendendo 2 punti potere.

REQUISITI: VIA DEL DUELLANTE MISTICO – INCANTATORE DA BATTAGLIA, adepto di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

VIA DELL'ELEMENTALISTA– ESSENZA ELEMENTALE [speciali adepto]

Il PG aggiunge una chiamata a scelta tra FIAMMA, ACIDO, GELO o FOLGORE quando lancia uno dei suoi incantesimi: se la chiamata originale includeva MAGICO, questa viene sostituita.

REQUISITI: adepto di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

VIA DELL'ELEMENTALISTA – FIGLIO DEL CALDERONE [speciali adepto]

Il PG può chiamare a contatto BONUS CHIAMA INEFFICACE A <chiamata a scelta tra FIAMMA, ACIDO, GELO o FOLGORE> PER IL RESTO DELLA GIORNATA.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DELL'ELEMENTALISTA – ESSENZA ELEMENTALE, adepto di 6° livello



COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DELL'ELEMENTALISTA – VAMPATA PRIMORDIALE [speciali adepto]

Il PG può chiamare CONO DI 4 <chiamata a scelta tra FIAMMA, ACIDO, GELO o FOLGORE>.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DELL'ELEMENTALISTA – FIGLIO DEL CALDERONE, adepto di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VOCE TONANTE [speciali adepto]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata SILENZIO.

REQUISITI: adepto di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

XII. SPECIALI ALCHEMISTA

COAGULAZIONE RAPIDA [speciali alchimista]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata SANGUINA.

REQUISITI: alchimista di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

COMPETENZA ALCHEMICA [speciali alchimista]

Il PG può portare in gioco fino a 5 creazioni alchemiche a scelta tra *Apoteca*, *Artificio* e *Spezia* (vedi capitolo 2.2.6 - *Creazioni di base* nel Sistema di gioco) in ogni combinazione di esse; il PG è tenuto a portare in gioco una riproduzione fisica degli oggetti, a cui dovrà unire i simboli che troverà stampabili nella sua scheda online.

REQUISITI: alchimista di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

MAESTRIA ALCHEMICA [speciali alchimista]

Il PG può portare in gioco 3 creazioni alchemiche aggiuntive a quelle concesse dal talento COMPETENZA ALCHEMICA.

REQUISITI: alchimista di 5° livello, COMPETENZA ALCHEMICA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

METABOLISMO MIGLIORATO [speciali alchimista]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata VELENO.

REQUISITI: alchimista di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE DELL'APOTECARIO – TOCCO RIGENERANTE [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Apoteca* e quindi può chiamare 4 CURA su un bersaglio toccato.

REQUISITI: alchimista di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE DELL'APOTECARIO – INCENSO LENITIVO [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Apoteca* e quindi può chiamare AREA DI 3 CURA.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE DELL'APOTECARIO – TOCCO RIGENERANTE, alchimista di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE DELL'APOTECARIO – SEGRETO DELL'ARTE PERDUTA [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Apoteca* e quindi può chiamare GUARIGIONE su un bersaglio toccato.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)



REQUISITI: STILE DELL'APOTECARIO – INCENSO LENITIVO, alchimista di 10° livello
COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE DELL'ARTIFICIERE– MISCELA MIGLIORATA [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Artificio* e quindi raddoppia la chiamata di danno effettuata con esso.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: alchimista di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

STILE DELL'ARTIFICIERE – PROIETTILE A SPARGIMENTO [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Artificio* e quindi può ripetere per 3 volte la chiamata base della creazione.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: STILE DELL'ARTIFICIERE – MISCELA MIGLIORATA, alchimista di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

STILE DELL'ARTIFICIERE – ALITO DI DRAGO [speciali alchimista]

Quando il PG consuma una dose di *Artificio*, aggiunge una chiamata a seconda dell'elemento scelto:

- GELO → SILENZIO
- FIAMMA → DOLORE
- ACIDO → DISARMA
- FOLGORE → ACCECA

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: STILE DELL'ARTIFICIERE – PROIETTILE A SPARGIMENTO, alchimista di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE DELLO SPEZIALE – TOSSINA AGGRESSIVA [speciali alchimista]

Il PG deve mimare per 5 secondi di cospargere l'arma e quindi può sostituire la chiamata VELENO al successivo colpo in mischia.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: alchimista di 1° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

STILE DELLO SPEZIALE – VELENO EMOLITICO [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Spezia* e quindi può sostituire 2 SANGUINA al successivo colpo in mischia.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: STILE DELLO SPEZIALE – TOSSINA AGGRESSIVA, alchimista di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

STILE DELLO SPEZIALE – TOSSINA DEBILITANTE [speciali alchimista]

Il PG consuma una dose di *Spezia* e quindi può sostituire DEBOLEZZA al successivo colpo in mischia.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: STILE DELLO SPEZIALE – VELENO EMOLITICO, alchimista di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DEL FILOSOFO – SCAMBIO EQUIVALENTE [speciali alchimista]

Il PG può toccare una creatura (che non può essere sé stesso) per 5 secondi e chiamare 2 CURA subendo al contempo 2 danni non riducibili in alcun modo.

REQUISITI: alchimista di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

**VIA DEL FILOSOFO – TRASFUSIONE TRASCENDENTALE [speciali alchimista]**

Il PG può toccare una creatura e chiamare BONUS AGGIUNGI BEVISANGUE A UN COLPO ENTRO LA FINE DEL COMBATTIMENTO; il PG riceve la stessa chiamata.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: VIA DEL FILOSOFO – SCAMBIO EQUIVALENTE, alchimista di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL FILOSOFO – RISTABILIRE L'EQUILIBRIO [speciali alchimista]

Il PG dopo aver subito una chiamata che include X danni e che non contenga ARTEFATTO può controchiamare "AREA DI X CURA" dove X è uguale ai danni della chiamata subita ed egli stesso subisce tale chiamata; questo talento può essere utilizzato anche se i danni ricevuti renderebbero il PG *morente*.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: VIA DEL FILOSOFO – TRASFUSIONE TRASCENDENTALE, alchimista di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DEL MUTAGENO – DROGA DA BATTAGLIA [speciali alchimista]

Il PG può chiamare a contatto BONUS +1 PUNTO FERITA E CHIAMA EVITA AL PRIMO COLPO FISICO SUBITO ENTRO LA FINE DEL COMBATTIMENTO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: alchimista di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL MUTAGENO – STIMOLANTE SENSORIALE [speciali alchimista]

Il personaggio è in grado di percepire (non vedere) le creature che indicano CELATO, quindi non sa indicarne il numero, la direzione o la distanza.

REQUISITI: VIA DEL MUTAGENO – DROGA DA BATTAGLIA, alchimista di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL MUTAGENO – PANACEA ADATTIVA [speciali alchimista]

Il PG può chiamare a contatto BONUS CONTROCHIAMA INEFFICACE A <CHIAMATA A SCELTA> FINO ALLA FINE DEL COMBATTIMENTO. La chiamata deve essere scelta tra INTRALCIA, CHARME, DOMINIO, ODIO, SPINTA, RICHIAMO, PAURA o DOLORE.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: VIA DEL MUTAGENO – STIMOLANTE SENSORIALE, alchimista di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL PICARO – COMPETENZA NELLE ARMI DA FUOCHI [speciali alchimista]

Il PG ottiene la competenza nelle armi da fuoco e la possibilità di portare in gioco una singola arma da fuoco a scelta tra una pistola e un fucile. La pistola può chiamare 1 FIAMMA a bersaglio, mentre il fucile può chiamare 2 FIAMMA a bersaglio. Una volta a combattimento il PG può aggiungere +1 danno a un singolo colpo effettuato con un'arma da fuoco.

FREQUENZA: a volontà/ una volta a combattimento

REQUISITI: alchimista di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL PICARO – APRIRE IL FUOCO [speciali alchimista]

Dopo aver sparato con un'arma da fuoco, il PG può sostituire 2 FIAMMA DOLORE al prossimo colpo in mischia effettuato con un'arma a una mano se impugna una pistola o invece chiamare CONO DI 2 FIAMMA SPINTA se impugna un fucile.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: VIA DEL PICARO – COMPETENZA NELLE ARMI DA FUOCO, alchimista di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

**VIA DEL PICARO – RADDOPPIARE LA CARICA [speciali alchimista]**

Il PG può raddoppiare la chiamata di danno di uno degli effetti dei talenti precedenti.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: VIA DEL PICARO – APRIRE IL FUOCO, alchimista di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

XIII. SPECIALI COMBATTENTE

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE LEGGERE [speciali combattente]

Il PG può controchiamare EVITA a un danno subito che lo manderebbe a 0 punti ferita. Questo talento può essere utilizzato solamente se si indossa un'armatura leggera.

FREQUENZA: tre volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE LEGGERE – combattente di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE MEDIE [speciali combattente]

Il PG può dichiarare su se stesso la chiamata 4 CURA. Questo talento può essere utilizzato solamente se si indossa un'armatura media.

FREQUENZA: tre volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE MEDIE – combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

ADDESTRAMENTO NELLE ARMATURE PESANTI [speciali combattente]

Il PG può controchiamare INEFFICACE a un colpo fisico che infligga un danno pari a 3 o superiore. Questo talento può essere utilizzato solamente se si indossa un'armatura pesante.

FREQUENZA: tre volte al giorno (non più di una volta a combattimento)

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE PESANTI – combattente di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

ASSALTARE [speciali combattente]

Il PG aggiunge CONTATTO al primo colpo in mischia sferrato in ogni combattimento.

REQUISITI: combattente di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

COMPETENZA ARMATURE PESANTI [speciali combattente]

Il talento permette di indossare corazze pesanti.

REQUISITI: COMPETENZA NELLE ARMATURE MEDIE – combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

DIFESA GRANITICA [speciali combattente]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata SPACCA.

REQUISITI: combattente di 7° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

FISICO GAGLIARDO [speciali combattente]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata DEBOLEZZA.

REQUISITI: combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

GUERRIERO RANCOROSO [speciali combattente]

Dopo aver subito la prima ferita in combattimento il PG può aggiungere DOLORE al successivo colpo in mischia contro chi ha inflitto il danno.



REQUISITI: combattente di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

MAESTRIA NELLE ARMI [speciali combattente]

Il PG aggiunge +1 danno a tutti i colpi con le armi in cui è competente.

REQUISITI: combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

ROBUSTEZZA POSSENTE [speciali combattente]

- **GRADO UNO:** il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale se indossa un'armatura.
- **GRADO DUE:** il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale se indossa un'armatura, cumulabile con quello precedente.

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** combattente di 4° livello
- **GRADO DUE:** ROBUSTEZZA POSSENTE GRADO UNO, combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4

TECNICHE ARMA A UNA MANO - COLPO PRECISO [speciali combattente]

Il PG può sferrare un colpo con un'arma a una mano a cui sostituisce la chiamata 2 DOLORE. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA A UNA MANO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: combattente di 1° livello, COMPETENZA ARMI A UNA MANO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

TECNICHE ARMA A UNA MANO - DISARMARE [speciali combattente]

Il PG può sferrare un attacco in mischia con un'arma a una mano al quale sostituisce la chiamata DISARMA oppure può controchiamare EVITA a una chiamata DISARMA. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA A UNA MANO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: TECNICHE ARMA A UNA MANO - COLPO PRECISO, combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICHE ARMA A UNA MANO - STOCCATA [speciali combattente]

Il PG può sferrare un colpo in mischia con un'arma a una mano a cui sostituisce la chiamata MORTE oppure può controchiamare EVITA a una chiamata MORTE. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA A UNA MANO.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (massimo una volta per combattimento)

REQUISITI: TECNICHE ARMA A UNA MANO - DISARMARE, combattente di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

TECNICHE A DUE MANI - FORZA DEL TROLL [speciali combattente]

Il PG aggiunge +1 danno a tutti i colpi con armi a due mani.

REQUISITI: combattente di 1° livello, COMPETENZA ARMI A DUE MANI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

TECNICHE A DUE MANI - COLPO TRAVOLGENTE [speciali combattente]

Il PG può aggiungere la chiamata SPINTA a tutti i colpi effettuati con armi a due mani.

REQUISITI: TECNICHE A DUE MANI - FORZA DEL TROLL, combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

**TECNICHE A DUE MANI - COLPO DEL BATTITORE [speciali combattente]**

Il PG può sferrare un colpo in mischia con un'arma a due mani a cui sostituisce la chiamata SCHIANTO.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (massimo una volta per combattimento)

REQUISITI: TECNICHE A DUE MANI - COLPO TRAVOLGENTE, combattente di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

TECNICHE ARMA E SCUDO - TENERE LA POSIZIONE [speciali combattente]

Il PG può controchiamare EVITA a una chiamata INTRALCIA o SPINTA. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA E SCUDO. Questo talento può fungere da prerequisito per i talenti PIÙ VELOCE e PIÙ FERMO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: combattente di 1° livello, COMPETENZA SCUDI MEDI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

TECNICHE ARMA E SCUDO - CHIUSURA DI SCUDO [speciali combattente]

Il PG può controchiamare INEFFICACE a un colpo fisico ricevuto sullo scudo che includa la chiamata CONTATTO. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA E SCUDO.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: TECNICHE ARMA E SCUDO - TENERE LA POSIZIONE, combattente di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICHE ARMA E SCUDO - FORTEZZA INESPUGNABILE [speciali combattente]

Il PG può controchiamare INEFFICACE a una qualsiasi chiamata. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE ARMA E SCUDO.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (massimo una volta per combattimento)

REQUISITI: TECNICHE ARMA E SCUDO - CHIUSURA DI SCUDO, combattente di 10° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

TEMPRA INESTINGUIBILE [speciali combattente]

Il PG può ricevere gli effetti della chiamata MORALE una volta aggiuntiva; non può utilizzare l'uso aggiuntivo su un talento che ne abbia già beneficiato in precedenza.

REQUISITI: combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

VIA DEL CONDOTTIERO – SPRONARE I CADETTI [speciali combattente]

Tre volte al giorno il PG può chiamare MORALE su un PG toccato e ricevere la stessa chiamata.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: combattente di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL CONDOTTIERO – ATTENTO, CADETTO! [speciali combattente]

Il PG può chiamare BONUS CONTROCHIAMA EVITA AL PROSSIMO COLPO FISICO su un alleato e ricevere lo stesso BONUS.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: VIA DEL CONDOTTIERO – SPRONARE I CADETTI, combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL CONDOTTIERO – IN POSIZIONE, CADETTI! [speciali combattente]

Il PG può chiamare AREA DI RIMUOVI PAURA o AREA DI RIMUOVI ODIO o AREA DI RIMUOVI RICHIAMO o AREA DI RIMUOVI CHARME o AREA DI RIMUOVI DOMINIO. Il PG può usare il talento anche sotto l'effetto di una di tali chiamate ricevendo i benefici di questo talento.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DEL CONDOTTIERO – ATTENTO, CADETTO!, combattente di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

**VIA DEL GLADIATORE – SPORCHI TRUCCHI [speciali combattente]**

Il PG può dichiarare a bersaglio ACCECA, INTRALCIA o RICHIAMO.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (massimo una volta a combattimento)

REQUISITI: combattente di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

VIA DEL GLADIATORE – PARATA SCONSIDERATA [speciali combattente]

Il PG a inizio giornata sceglie una delle sue braccia: da quel momento DEVE controchiamare EVITA al primo colpo subito su quel braccio in ogni combattimento e quindi può chiamare DISARMA a bersaglio contro chi gli ha inferto il colpo.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: VIA DEL GLADIATORE – SPORCHI TRUCCHI, combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL GLADIATORE – VITTORIA O MORTE [speciali combattente]

Quando il PG diviene *morente* può continuare ad agire normalmente per 5 secondi; durante questo periodo di tempo DEVE controchiamare INEFFICACE a ogni chiamata subita (comprese quelle positive) e può aggiungere la chiamata SANGUINA CONTATTO a un singolo colpo in mischia.

FREQUENZA: tre volte al giorno (massimo una volta a combattimento)

REQUISITI: VIA DEL GLADIATORE – PARATA SCONSIDERATA, combattente di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL MAESTRO D'ARME - RISOLUTEZZA [speciali combattente]

Il PG può dichiarare INEFFICACE a una chiamata DISARMA o PAURA.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: combattente di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

VIA DEL MAESTRO D'ARME – PERIZIA D'ARME [speciali combattente]

Il PG può ripetere una singola chiamata su un colpo fisico che non è andata a segno o a cui è stato dichiarato EVITA o INEFFICACE.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DEL MAESTRO D'ARME – RISOLUTEZZA, combattente di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL MAESTRO D'ARME – COLPO STRAORDINARIO [speciali combattente]

Il PG può aggiungere +2 al danno e ARTEFATTO a una colpo in mischia che include solo danno.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: VIA DEL MAESTRO D'ARME – PERIZIA D'ARME, combattente di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

XIV. SPECIALI RAMINGO

AGILE ESPLORATORE [generico]

- **GRADO UNO:** il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale se indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.
- **GRADO DUE:** il PG aggiunge 1 PF extra alla sua quota totale se indossa un'armatura leggera, cumulabile con quello precedente o nessuna armatura.

REQUISITI:

- **GRADO UNO:** ramingo di 4° livello
- **GRADO DUE:** AGILE ESPLORATORE GRADO UNO, ramingo di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO

- **GRADO UNO:** 4
- **GRADO DUE:** 4

**DIFESA ESPERTA [speciali ramingo]**

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata DISARMA.

REQUISITI: ramingo di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

ELUDERE [speciali ramingo]

- **PRIMO GRADO:** Il PG riduce di 2 tutti i danni delle chiamate che includono AREA, CONO o MASSA e di 1 tutte le chiamate a bersaglio. Per utilizzare questo talento il PG può indossare al massimo un'armatura leggera.
- **SECONDO GRADO:** Questo talento sostituisce il grado precedente. Il PG riduce di 4 tutti i danni delle chiamate che includono AREA, CONO o MASSA e di 2 tutte le chiamate a bersaglio. Per utilizzare questo talento il PG non può indossare alcuna armatura.

REQUISITI:

- **PRIMO GRADO:** ramingo di 3° livello
- **SECONDO GRADO:** ramingo di 6° livello, ELUDERE

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **PRIMO GRADO:** 8
- **SECONDO GRADO:** 8

GRANDE CACCIATORE [speciali ramingo]

Il PG aggiunge +1 danno a tutti i colpi con armi da tiro (ovvero archi o balestre).

REQUISITI: ramingo di 5° livello, COMPETENZA ARMI A DISTANZA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

INARRESTABILE [speciali ramingo]

Il PG può chiamare INEFFICACE alla chiamata PARALISI.

REQUISITI: ramingo di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

MOVIMENTO FURTIVO [speciali ramingo]

Per utilizzare questo talento il PG può indossare al massimo un'armatura leggera.

- **PRIMO GRADO:** Il PG deve mimare di nascondersi per 5 secondi e quindi può segnalare CELATO per un minuto. Il PG deve rimanere immobile sul posto. Nel momento in cui decide di uscire dallo status di CELATO può muoversi per 5 secondi prima di diventare visibile.
- **SECONDO GRADO:** Quando usa il grado precedente il PG è libero di muoversi senza perdere lo status di CELATO. L'utilizzo del talento non interrompe più il tempo di riposo.
- **TERZO GRADO:** In aggiunta ai gradi precedenti, 3 volte al giorno (massimo una volta a combattimento) il PG può segnalare CELATO per un minuto senza dover mimare di nascondersi. In più il PG deve controchiamare INEFFICACE al primo colpo subito durante lo status di CELATO.

FREQUENZA:

- **PRIMO/SECONDO GRADO:** una volta a combattimento
- **TERZO GRADO:** 3 volte al giorno (massimo una volta a combattimento)

REQUISITI:

- **PRIMO GRADO:** -
- **SECONDO GRADO:** MOVIMENTO FURTIVO PRIMO GRADO, ramingo di 3° livello
- **TERZO GRADO:** MOVIMENTO FURTIVO SECONDO GRADO, ramingo di 5° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO:

- **PRIMO GRADO:** 6
- **SECONDO GRADO:** 8
- **TERZO GRADO:** 8

TECNICHE ARMI DA TIRO - PERIZIA DEL MAESTRO [speciali ramingo]

Il PG aggiunge +1 danno a tutti i colpi con armi da tiro (ovvero archi o balestre).

REQUISITI: ramingo di 1° livello, COMPETENZA ARMI A DISTANZA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6



TECNICHE ARMI DA TIRO - RIPOSIZIONARSI [speciali ramingo]

Il PG può controchiamare EVITA a un colpo fisico e segnalare SVANITO per 5 secondi.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: ramingo di 5° livello, TECNICHE ARMI DA TIRO - PERIZIA DEL MAESTRO

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICHE ARMI DA TIRO - FRECCIA DELLA MORTE [speciali ramingo]

Il PG può impiegare 5 secondi per prendere la mira e tirare un colpo con un'arma da tiro al quale sostituisce la chiamata MORTE.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: ramingo di 10° livello, TECNICHE ARMI A DISTANZA - RIPOSIZIONARSI

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

TECNICHE CON DUE ARMI - LAME GEMELLE [speciali ramingo]

Il PG può aggiungere +1 al danno ad un colpo in mischia; questo talento può superare la DCM e se alla chiamata viene dichiarato EVITA, il PG può utilizzare nuovamente questo talento per una singola volta all'interno dello stesso combattimento. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE CON DUE ARMI.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: ramingo di 1° livello, AMBIDESTRIA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

TECNICHE CON DUE ARMI - STRAZIARE [speciali ramingo]

Il PG può sferrare un colpo in mischia al quale sostituisce la chiamata 3 DOLORE; se alla chiamata viene dichiarato EVITA, il PG può utilizzare nuovamente questo talento per una singola volta all'interno dello stesso combattimento. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE CON DUE ARMI.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: ramingo di 5° livello, TECNICHE CON DUE ARMI - LAME GEMELLE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICHE CON DUE ARMI - COLPO ALLA NUCA [speciali ramingo]

Il PG può sferrare un colpo in mischia al quale sostituisce la chiamata KO oppure controchiamare EVITA a una chiamata KO. Per usare questo talento si seguono le regole dello STILE CON DUE ARMI.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: ramingo di 10° livello, TECNICHE CON DUE ARMI - STRAZIARE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DEL VAGABONDO – ESPEDIENTI DI VITA [speciali ramingo]

Il PG può controchiamare EVITA al primo colpo fisico subito. Inoltre può aprire oggetti chiusi da cartellini serrature impiegando 30 secondi per simulare l'operazione.

FREQUENZA: una volta a combattimento

REQUISITI: ramingo di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL VAGABONDO – COLPO DI GENIO [speciali ramingo]

Il PG può consultare qualsiasi cartellino come se avesse i requisiti richiesti.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DEL VAGABONDO – ESPEDIENTI DI VITA, ramingo di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

**VIA DEL VAGABONDO – TRUFFALDINO AFFASCINANTE [speciali ramingo]**

Il PG può chiamare DOMINIO con il comando DIFENDIMI a bersaglio.

FREQUENZA: 3 volte al giorno

REQUISITI: VIA DEL VAGABONDO – COLPO DI GENIO, ramingo di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

VIA DEL SEGUGIO – TRANELLO [speciali ramingo]

Una volta a combattimento il PG può chiamare INTRALCIA CONTATTO a bersaglio. Inoltre il PG può rimuovere un cartellino TRAPPOLA MECCANICA senza subirne gli effetti e raccoglierlo, impiegando 30 secondi per simulare l'operazione di disinnescamento della trappola.

FREQUENZA: una volta a combattimento/ a volontà

REQUISITI: ramingo di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

VIA DEL SEGUGIO – INGABBIARE [speciali ramingo]

Il PG aggiunge +1 danno che supera il DCM ai primi tre colpi contro un bersaglio che abbia subito gli effetti di una sua chiamata INTRALCIA o PARALISI.

REQUISITI: VIA DEL SEGUGIO – TRANELLO, ramingo di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL SEGUGIO – TRAPPOLA MORTALE [speciali ramingo]

3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento) il PG può chiamare PARALISI CONTATTO a bersaglio. Inoltre il PG può rimuovere un cartellino TRAPPOLA MAGICA senza subirne gli effetti e raccoglierlo, impiegando 30 secondi per simulare l'operazione di disinnescamento della trappola.

FREQUENZA: 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento)/ a volontà

REQUISITI: VIA DEL SEGUGIO – INGABBIARE, ramingo di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL TAGLIAGOLE – COLPO FURTIVO [speciali ramingo]

Il PG aggiunge +1 danno al primo colpo in mischia effettuato uscendo dallo status di CELATO. Questo incremento di danno può superare la DCM. Questo talento non può essere utilizzato con un'arma a due mani.

REQUISITI: ramingo di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 4

VIA DEL TAGLIAGOLE – LAMA DELL'OMBRA [speciali ramingo]

Questo talento sostituisce il precedente. Il PG aggiunge +2 danni e CONTATTO al primo colpo in mischia effettuato uscendo dallo status di CELATO. Questo incremento di danno può superare la DCM. Questo talento non può essere utilizzato con un'arma a due mani.

REQUISITI: VIA DEL TAGLIAGOLE – COLPO FURTIVO, ramingo di 6° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

VIA DEL TAGLIAGOLE – OMBRA DANZANTE [speciali ramingo]

Questo talento sostituisce il precedente. Il PG aggiunge +2 danni e PARALISI CONTATTO al primo colpo in mischia effettuato uscendo dallo status di CELATO: se a questo attacco viene chiamato INEFFICACE il PG può segnalare SVANITO per 5 secondi. Questo incremento di danno può superare la DCM. Questo talento non può essere utilizzato con un'arma a due mani.

REQUISITI: VIA DEL TAGLIAGOLE – LAMA DELL'OMBRA, ramingo di 9° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10