LE MASNADE

(VERSIONE 4.0)

Associazione Le Terre degli Angeli

Introduzione

Le **Masnade** sono compagnie di ventura che lavorano al soldo degli Altomastri. Ogni Masnada è guidata da un **Alfiere**, che tiene i rapporti con gli Altomastri, affiancato da un **Cadetto**, fidato braccio destro. Intorno ad Alfiere e Cadetto ruotano i membri dell'**Élite**: i gregari più stimati della compagnia, la cui fedeltà è stata dimostrata attraverso rimarchevoli prove di devozione nei confronti dell'Alfiere e dei suoi ideali. Le tre Masnade principali sono la Masnada dello **Spiantato**, la Masnada del **Crepuscolo** e la Masnada del **Sussurro**. Attorno alle Masnade orbita la **Marmaglia**, uomini e donne che si sono da poco uniti alla compagnia e che al momento devono guadagnarsi la fiducia degli Alfieri, oppure avventurieri privi di vessillo che offrono i loro servigi al miglior offerente.

Addestramento nelle Masnade

Ogni PG può chiedere un addestramento particolare a un Alfiere o a un Cadetto indipendentemente dalla sua affiliazione a una Masnada o alla Marmaglia. Per ottenerlo, al PG saranno chieste delle **chiavi**, particolari manufatti reperibili sulle vie di ventura o dati come premio ai più meritevoli. Il numero di chiavi richieste è variabile: Alfieri e Cadetti chiederanno meno chiavi ai membri dell'Élite della propria Masnada, mentre ne chiederanno di più alla Marmaglia o a Élite di altre Masnade.

Costo in chiavi	Élite della propria Masnada	Membro della Marmaglia	Élite di un'altra Masnada
Potere di 1° grado	2	3	4
Potere di 2° grado	3	4	5
Potere di 3° grado	5	6	Non consentito

Per ottenere un grado, il PG deve essere in possesso del grado precedente e del livello richiesto per quel potere:

- Potere di 1° grado: livello 3
- Potere di 2° grado: livello 6
- Potere di 3° grado: livello 9

NB: un PG NON può ottenere due addestramenti nello stesso livello: se consegnasse le chiavi necessarie per l'addestramento in due poteri ne otterrebbe solo uno per il suo attuale livello, mentre prenderebbe l'altro al livello successivo.

Potere passivo dell'Élite

Quando un PG entra a far parte dell'Élite di una Masnada ottiene la capacità di reagire agli ordini impartiti dalle guide di quel gruppo. I PG membri di un Élite ottengono quindi un potere che si attiva SOLO quando sentono una particolare chiamata, diversa per ogni Masnada. I Non è necessario che i PG abbiano poteri legati agli addestramenti della Masnada per ricevere tale chiamata, in quanto solo l'affiliazione all'Élite è sufficiente.

Masnada del Crepuscolo

Potere passivo dell'Élite: SI VIS PACEM PARA BELLUM

Quando un PG sente la chiamata SI VIS PACEM PARA BELLUM può scegliere uno dei seguenti effetti:

- effettuare un tocco di 4 CURA entro la fine del combattimento su un'altra creatura
- aggiungere la chiamata BEVISANGUE su un singolo colpo fisico entro la fine del combattimento

Via del Cerusico	
I° grado	**Medicina amara** Una volta a combattimento il PG può simulare di somministrare un medicamento ad una creatura e quindi chiamare **6 CURA DOLORE**.
II° grado	**Scarsella da cerusico** Una volta a combattimento il PG può mimare di rovistare nella scarsella e poi dichiarare un tocco di **RIMUOVI** a una chiamata a scelta (fra SILENZIO, DEBOLEZZA, VELENO, ACCECA, DOLORE, PARALISI, CHARME, PAURA, DOMINIO, ODIO, MALUS, KO, SANGUINA).
III° grado	**Allontanare la morte** 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento) il PG può chiamare **BONUS 2 CURA OGNI 5 SECONDI**; può inoltre effettuare la chiamata **SI VIS PACEM PARA BELLUM** una volta al giorno.

Via dell'Armigero	
I° grado	**Colpo squassante** Una volta a combattimento il PG può aggiungere **BEVISANGUE CONTATTO** a un colpo fisico.
II° grado	**Colpo feroce** Una volta a combattimento il PG può aggiungere +2 al danno a un colpo fisico, anche superando il DMC; il PG aumenta di 1 le cure ricevute dalla chiamata BEVISANGUE.
III° grado	**Far breccia** Una volta al giorno il PG riceve la chiamata **BONUS: AGGIUNGI + 1 AL DANNO E BEVISANGUE OGNI COLPO**; può inoltre effettuare la chiamata **SI VIS PACEM PARA BELLUM** una volta al giorno.

Masnada dello Spiantato

Potere passivo dell'Élite: PER ASPERA AD ASTRA

Quando un PG sente la chiamata PER ASPERA AD ASTRA può scegliere uno dei seguenti effetti:

- ridurre a 1 il successivo danno subito entro la fine del combattimento
- controchiamare EVITA a una chiamata CHARME, DOMINIO, ODIO o PAURA entro la fine del combattimento

Via dello Scudiero	
I° grado	**Rinsaldare la schiera** 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento) il PG può dichiarare **BONUS +2 PF** a se stesso e fino a 2 creature toccate.
II° grado	**Grido di battaglia** 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento) il PG può effettuare la chiamata AREA DI MORALE.
III° grado	**Egida della fede** Una volta al giorno il PG può dichiarare **BONUS: RIDUCI A 0 TUTTI I DANNI SUBITI FINCHÉ SEI ENTRO 4 METRI DA ME** su una creatura toccata, quindi subisce la chiamata 2 ARTEFATTO ogni 5 secondi e non subisce gli effetti delle chiamate BONUS; questo effetto dura fino a quando non diviene morente, fino alla fine del combattimento o se volesse interrompere il legame. In questi casi DOVRA' chiamare **RIMUOVI BONUS** sul bersaglio. Può inoltre effettuare la chiamata **PER ASPERA AD ASTRA** una volta al giorno.

Via del Passo Fine	
I° grado	**Spauracchio** Una volta al giorno il PG può segnalare CELATO per un minuto rimanendo immobile; in questo lasso di tempo può dichiarare **PAURA** a bersaglio (tornando visibile).
II° grado	**Tecniche di spionaggio** Una volta al giorno il PG può segnalare CELATO per 5 minuti e chiamare su un altro PG **BONUS SEGNALA CELATO PER 5 MINUTI E CONTINUA A VEDERMI**; i due PG possono vedersi a vicenda.
III° grado	**Manto del galeotto** Una volta al giorno il PG può dichiarare **AREA DI BONUS SEGNALA CELATO PER UN MINUTO**. Può inoltre effettuare la chiamata **PER ASPERA AD ASTRA** una volta al giorno.

Masnada del Sussurro

Potere passivo dell'Élite: MEMENTO MORI

Quando un PG sente la chiamata MEMENTO MORI può scegliere uno dei seguenti effetti:

- ricevere immediatamente 1 CURA
- aggiungere CONTATTO con il prossimo attacco in mischia entro la fine del combattimento

Via della Signora	
I° grado	**Riserve delle salmerie** Il PG inizia la giornata con 3 creazioni alchemiche. Il PG guadagna 30 secondi durante lo status di morente.
II° grado	**Beffare la morte** Una volta al giorno, mentre è nello status di morente, il PG può ricevere la chiamata **4 CURA.**
III° grado	**Un altro ballo con la signora** Il tempo dello status di morente del PG diventa 5 minuti; 3 volte al giorno il PG quando diviene morente può segnalare SVANITO per 5 secondi e spostarsi prima di cominciare il conteggio. Può inoltre effettuare la chiamata MEMENTO MORI una volta al giorno.

Via del Tagliagole	
I° grado	**Avvelenare armi** Il PG parte con 3 Spezie. Una volta al giorno quando usa l'effetto base di una Spezia Il PG può aggiungere la chiamata **SILENZIO** alla chiamata associata.
II° grado	**Combattimento scorretto** 3 volte al giorno (non più di una volta a combattimento) il PG può effettuare un colpo fisico a cui sostituisce la chiamata **INTRALCIA**, **ACCECA**, **VELENO** o **PARALISI**.
III° grado	**Dritto al cuore** Quando il PG usa una chiamata derivante dai primi due poteri di questa via, se a tale chiamata non viene chiamato EVITA o INEFFICACE, il PG può aggiungere per il successivo colpo fisico +2 al danno che superi la DCM; questo effetto può essere usato non più di 3 volte per combattimento. Può inoltre effettuare la chiamata MEMENTO MORI una volta al giorno.