

Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

– Tomo II –

REGOLE AVANZATE: ABILITÀ E INCANTESIMI



Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

info@bollaverdelive.it

www.bollaverdelive.it

Change Log

V 1.0	Prima edizione 2025
V 1.1	● Capitolo 3: specificato meglio il significato del costo Giornaliero. ● Arte del Rubare 2: corretta (i cartellini non usati NON si cumulano) ● Incantesimo Porta Dimensionale: corretta la descrizione ● Novizio Fabbro: aggiunta la spiegazione di come possono essere applicati Tagli e Placcature. ● Novizio, Esperto, e Maestro Artimagico: aggiunta la spiegazione di come possono essere inseriti gli Incantesimi nei Grimori. ● Litanie di Guarigione: aggiunta la specifica di come si rimuove il cordoncino. ● Runista: aggiunta nella descrizione la possibilità che il bersaglio di una Runa sia un oggetto. ● Aggiunto prerequisito consentito Armi da Mischia a tutte le abilità che prevedono una delle abilità acquisibili tramite Armi da Mischia. ● SILENZIO! con Armi Corte, Mana 1, DISARMO! con Armi a Una Mano, Mana 1, A TERRA! con Armi a Due Mani, Mana 1: diventano tutte abilità "Attacco: <X>". ● Golem Sperimentale: specificato che il bersaglio mantiene le proprie abilità di Mana. ● Manifestazione: <X>, aggiunta specifica che non è possibile utilizzare altre litanie o incantesimi durante la Manifestazione. ● Incantesimo Totem dell'Entropia: aggiunta specifica che l'incantesimo si conclude dopo due ore. ● Applicare Veleni su Armi da Tiro e Applicare Veleni su Armi da Lancio: corretta la descrizione, che prevede l'aggiunta della chiamata VELENO! indipendentemente dalla chiamata sul cartellino. ● Incantesimo Disarmare: raggio corretto è "a distanza". ● Armi da Lancio: modificata la specifica sulle dimensioni. ● Buckler, Scudo, e Scudo Grande: chiarito meglio cosa è possibile avere, impugnare e usare.
V 1.2	● Paragrafo 3.2, modificata gittata delle armi da tiro. ● Paragrafo 3.4, modifica all'abilità "Seconda possibilità" ● Paragrafo 3.5, modifica all'abilità "Litania di guarigione"
V 1.3 (i cambiamenti nel testo del documento sono evidenziati in colore rosso)	● paragrafo 4.1, specifica cordoncino per l'abilità "vita da gatto" ● Paragrafo 3.5, specifica all'abilità "Litania di guarigione" ● Paragrafo 3.4. specifica alle abilità "Scassinare 2" e "Scassinare 3" ● Paragrafo 5.1.3, corretto refuso sull'incantesimo totem della gravità ● Aggiornato il nome delle abilità "Novizio XXX", "Esperto XXX", e "Maestro XXX". Ai fini del gioco, i nomi precedenti e attuali sono perfettamente interscambiabili.

Indice

1 LE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO	4
1.1 ABILITÀ GENERICHE E DI CREAZIONE	4
1.2 LE ACCADEMIE	4
2 INCANTESIMI E LITANIE	5
2.1 COME SI LANCIANO GLI INCANTESIMI E LE LITANIE	5
2.2 CARATTERISTICHE DEGLI INCANTESIMI	7
2.3 CARATTERISTICHE DELLE LITANIE	8
3 LE LISTE DELLE ABILITÀ	9
3.1 ABILITÀ DI CREAZIONE	10
3.2 ABILITÀ DI ATTACCO	11
3.3 ABILITÀ DI DIFESA	15
3.4 ABILITÀ DI UTILITÀ	19
3.5 ABILITÀ MAGICHE	27
4 LE ABILITÀ DI ACCADEMIA	37
4.1 LE NUOVE FRONTIERE	37
4.2 LA DOGMA PURPUREA	41
4.3 LA CASERMA D'ACCIAIO	45
4.4 LA LOGGIA DI CRISTALLO	48
5 LISTA INCANTESIMI	53
5.1 LISTA DEGLI INCANTESIMI COMUNI DEI MAGHI	53
5.1.1 INCANTESIMI DI PRIMA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI	53
5.1.2 INCANTESIMI DI SECONDA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI	55
5.1.3 INCANTESIMI DI TERZA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI	57
5.1.4 INCANTESIMI DI QUARTA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MAGGIORI	59
5.1.5 INCANTESIMI DI QUINTA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MAGGIORI	61

1 LE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO

1.1 ABILITÀ GENERICHE E DI CREAZIONE

Abbiamo visto nel Tomo I che le abilità sono ciò che il tuo personaggio può fare in termini di gioco e che il modo normale di imparare un'abilità è quello di "comprarla" spendendo tra un evento e l'altro i punti esperienza accumulati durante i raduni.

Le abilità generiche possono solitamente essere apprese da tutti, ammesso che il personaggio abbia i necessari punti esperienza da spendere e i giusti requisiti. Per motivi pratici le abilità generiche sono divise in quattro categorie: abilità di attacco, di difesa, di utilità e di magia.

Ci sono inoltre abilità che devono essere acquistate in fase di creazione: sono le abilità innate del personaggio che fanno parte della sua storia, come la nobiltà oppure le caratteristiche del "Cuor d'Alium".

Dal momento della tua scelta in poi, sulla pagina del sito internet dell'associazione dedicata alla gestione del personaggio, il così detto Portale, appariranno le nuove abilità e sarà possibile selezionarle. Ti consigliamo di segnalarci ad aggiornapg@bollaverdelive.it quando ritieni che ci siano problematiche ad usare tali opzioni.

In definitiva, un personaggio può investire i propri punti esperienza in abilità generiche, di creazione e specifiche di accademia, sempre come preferisce.

1.2 LE ACCADEMIE

Le Accademie sono strutture in modo da godere di una certa indipendenza dal Regno e si configurano come un agglomerato di quattro potenze distinte, caratterizzate da una propria identità e una missione ben definita. Le accademie sono:

- **Nuove Frontiere (Accademia Esploratori):** la fucina di esploratori e creazionisti.
- **Dogma Purpurea (Accademia Chierici):** il bastione del culto, fulcro di fede e potere spirituale.
- **Caserma d'Acciaio (Accademia Guerrieri):** la fortezza dove il ferro incontra il fuoco del combattimento.
- **Loggia di Cristallo (Accademia Maghi):** il santuario degli incantatori, custodi di antichi e potenti segreti.

Le Accademie sono un passaggio obbligato per chiunque voglia eccellere in una specialità, difatti solo al suo interno si possono apprendere capacità e abilità che portano l'arte di ogni personaggio alla sua massima espressione. Tutti aspirano a farne parte e le Accademie sono ben felici di accogliere nuovi membri in modo da mantenere il proprio status.

Anche se create dal popolo per il popolo, le Accademie accettano anche i nobili. Tuttavia per regolamento interno i nobili possono accedere al sapere ma non possono svolgere ruoli attivi al suo interno.

Solo dopo essere entrati in un'Accademia è possibile procedere con l'acquisto delle abilità che questa custodisce; ovviamente è possibile accedere ad una e una sola accademia.

2 INCANTESIMI E LITANIE

Incantesimi e Litanie indicano due aspetti della magia molto differenti, seguono meccaniche di gioco diverse e peculiari che descrivono gli aspetti differenti della loro natura.

Gli Incantesimi vengono appresi attraverso lo studio dell'arcano, mentre le Litanie indicano delle suppliche e delle preghiere che si rivolgono alla divinità.

In questo capitolo tutto quanto è scritto si riferisce agli Incantesimi e Litanie più conosciuti; è plausibile che ne esistano anche altri ma sono gelosamente custoditi da grandi maestri e per questo poco conosciuti.

2.1 COME SI LANCIANO GLI INCANTESIMI E LE LITANIE

Nel Capitolo 6 del Tomo I abbiamo visto che alcune meccaniche di gioco sono comuni sia agli Incantesimi, che alle Litanie, che alle altre abilità che funzionano "bruciando" il Mana. Le approfondiamo qui di seguito:

1 - Ogni Incantesimo o Litanìa brucia un solo Mana, se non diversamente indicato nella sua descrizione. Se il costo richiesto è "Giornaliero" non è richiesto di spendere alcun Mana in aggiunta.

2 - Il Mana bruciato torna attivo trascorsi almeno 5 minuti dall'utilizzo, se non ci sono combattimenti in vista, se il personaggio è cosciente, se non è in stato di MORENTE e se non è nascosto o pietrificato.

3 - Il Mana bruciato che viene usato per tenere attivo un Incantesimo a Concentrazione o una Litanìa non può essere recuperato in nessun modo (nemmeno con le normali regole di recupero Mana), pena la perdita dell'Incantesimo o della Litanìa che quel Mana sta alimentando.

4 - È possibile ripetere la chiamata di un Incantesimo o Litanìa evidentemente non udita dal destinatario senza bruciare altro Mana.

5 - Quando si lancia un Incantesimo o una Litanìa non è necessario girare il cartellino Mana, che il giocatore deve comunque portare con sé come promemoria del potere disponibile. Se il giocatore desidera farlo per sua comodità, gli è ovviamente consentito farlo.

Ricorda: tutti gli Incantesimi e le Litanie devono sempre essere pronunciati ad alta voce in modo chiaramente udibile a parecchi metri di distanza, indipendentemente dalla formula utilizzata, a meno di specifiche descritte dall'Incantesimo stesso: il potere del soprannaturale si manifesta in modo molto riconoscibile nel mondo di gioco.

6 - Per poter lanciare un Incantesimo, un personaggio deve possedere l'abilità Cerchia Magica a cui appartiene l'Incantesimo, sia che egli abbia acquistato lo slot che contiene questo Incantesimo con la relativa spesa di PX, sia che abbia un'abilità speciale che gli consente di lanciare tale Incantesimo, sia che possieda un Grimorio che contiene tale Incantesimo. Solo lanciando l'Incantesimo da pergamena non è richiesto conoscere la Cerchia Magica a cui appartiene l'Incantesimo. Per poter lanciare una Litanìa, invece, è necessario avere acquistato l'abilità specifica.

7 - Il personaggio, al momento della formulazione dell'Incantesimo o di una Litania, può indossare un'armatura della categoria massima concessagli dalle proprie abilità, oppure qualsiasi tipo di armatura che non copra mai più di una locazione: quindi si può indossare ad esempio uno ed uno solo spallaccio particolare. **Ricorda che non è mai possibile coprire in questo caso la locazione petto.**

8 - Il personaggio che lancia l'Incantesimo deve avere la mano principale (o una mano qualsiasi se possiede l'abilità Ambidestria) libera da oggetti o armi. Se il personaggio lancia un Incantesimo contenuto in un Grimorio, egli deve tenere con una mano il Grimorio e usare la mano principale libera per il lancio dell'Incantesimo. Per iniziare una Litania non è necessario avere mani libere; naturalmente, però, poiché sia le Benedizioni che le Invocazioni richiedono di toccare uno o più bersagli con le mani libere perché abbiano un qualche effetto, non avere mani libere le rende inefficaci (ma non le interrompe automaticamente).

9 - Il personaggio deve recitare l'esatta formula corrispondente all'Incantesimo o alla Litania che si desidera lanciare e deve portare a termine la formula senza essere incapacitato. Il personaggio deve interrompere l'Incantesimo o la Litania (e non può quindi pronunciare la chiamata associata, se prevista) se mentre recita la formula subisce una chiamata che lo porta allo stato di MORENTE oppure se in qualunque modo gli viene impedito di portare a termine la formula (ad esempio con le chiamate SONNO!, PARALISI!, SILENZIO!, PIETRIFICAZIONE!, etc.).

10 - Un Incantesimo ha effetto solamente al termine della formulazione completa. Una Litania inizia a manifestare i suoi effetti solamente a partire dal termine della prima formulazione completa, dopodiché continua a funzionare fino a quando il personaggio che la pronuncia non smette di pronunciarla (perché zittito, privo di fiato, perché sta bevendo una pozione, diventa morente, paralizzato: per qualunque ragione). È consentito soltanto interrompere la formulazione per effettuare chiamate. **Attenzione! Le chiamate sono consentite perché sono "FUORI GIOCO!". Se però per effettuare le chiamate un personaggio deve parlare (ad esempio, pronunciando un Incantesimo) ciò interrompe la Litania.** Se invece sono semplici chiamate che può effettuare (perché concesse dalla Litania stessa, o perché il personaggio ha ad esempio una spada infuocata che può dichiarare FUOCO!) allora il giocatore può pronunciarle senza per questo interrompere la formula.

Esempio: Rhak sta pronunciando una Invocazione (un tipo di Litania) che gli permette di effettuare la chiamata SACRO! con le armi in corpo a corpo. Dopo averla pronunciata per intero una volta e avere speso un Mana, può dichiarare con le armi SACRO! quante volte vuole, e può anche dichiarare il CIOP! che gli è permesso dalla sua spada, così come può dichiarare IMMUNE! a MAGICO! in virtù della Runa che sta indossando; ma al di là di queste interruzioni, deve continuamente ripetere l'Invocazione: se si ferma, anche solo per pochi istanti, la Litania ha termine e per rifarla dovrà spendere un nuovo Mana e ripetere di nuovo tutta la formulazione.

Ricorda: se durante il lancio dell'Incantesimo o della Litania il personaggio viene interrotto perché reso Morente o zittito, l'Incantesimo o la Litania non produce effetti e il cartellino Mana non viene bruciato.

Ricorda: come indicato nelle relative abilità (che ti invitiamo a leggere attentamente)

- un personaggio non può formulare un Incantesimo se indossa un'Armatura Leggera o superiore;
- un personaggio non può utilizzare abilità "Abilità Furtiva: <X>" se indossa un'Armatura Media o superiore;
- un personaggio non può formulare una Litania se indossa un'Armatura Pesante.

2.2 CARATTERISTICHE DEGLI INCANTESIMI

Gli Incantesimi sono raggruppati in Cerchie Magiche: più alta è la Cerchia più potente di norma è l'Incantesimo.

- ❖ Gli incantesimi minori sono quelli che vanno dalla prima alla terza cerchia.
- ❖ Gli Incantesimi maggiori sono quelli dalla quarta cerchia in su.

Incantesimi minori e maggiori si distinguono per la diversa formula iniziale e devono perciò essere lanciati tramite le formule specifiche:

- ❖ **“Evoco l'Antico Potere: ...”**, oppure, se stai utilizzando una Metamagia per lanciare l'Incantesimo, **“Evoco l'Antico MetaPotere: ...”**, per gli Incantesimi minori;
- ❖ **“Evoco l'Antico Potere Maggiore: ...”**, oppure, se stai utilizzando una Metamagia per lanciare l'Incantesimo, **“Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore: ...”**, per gli Incantesimi maggiori.

Gli Incantesimi si distinguono per Durata:

- **Istantaneo**: il loro effetto è immediato e si applica al termine della formula.
- **Concentrazione**: questi Incantesimi vengono attivati utilizzando il Mana necessario e il personaggio entra nello stato di Concentrato; per indicarlo, deve tenere due dita di una mano libera a sua scelta (anche quella secondaria) sulla tempia. Se per qualsiasi ragione il personaggio toglie le dita dalla tempia, lo stato di Concentrato si dissolve e l'Incantesimo termina. Esiste un limite fisico alla quantità di Incantesimi a concentrazione che si possono attivare contemporaneamente, ed è ovviamente dettato dall'uso contemporaneo delle due mani sulle tempie. Durante l'Incantesimo a concentrazione il personaggio può usare l'altra mano come preferisce (anche per lanciare un Incantesimo diverso, se può farlo), salvo che non siano entrambe impegnate nel mantenere due Incantesimi a concentrazione attivi. Quando si ha attivo un Incantesimo a Concentrazione non è possibile recuperare Mana tramite Mantra o per normale rigenerazione. Quando un personaggio viene colpito da una chiamata Incapacitante (PIETRIFICAZIONE!, PARALISI!, SONNO!), se è bersaglio delle chiamate CREPA! o DISINTEGRAZIONE!, se subisce la chiamata DISGIUNZIONE! oppure se entra nello stato di MORENTE, l'Incantesimo a Concentrazione cessa di essere attivo.

Gli Incantesimi si distinguono anche per il Raggio:

- **A distanza (10m)**: l'Incantesimo ha effetto su uno o più bersagli entro una distanza di dieci metri.
- **Tocco**: l'Incantesimo ha effetto su un (o più) bersaglio se questo viene toccato, ovvero se il suo corpo o un oggetto da lui portato ed a contatto diretto con il suo corpo (ad eccezione delle armi e dello scudo) viene toccato dal Mago.
- **Solo il Mago**: l'Incantesimo ha effetto solamente sul mago che lo lancia.

Gli Incantesimi con più bersagli, possono essere lanciati anche su un numero di bersagli inferiore al numero di bersagli indicato, ma devono sempre essere bersagli differenti (se non diversamente specificato).

Infine, esiste una particolare categoria di Incantesimi chiamati **TOTEM**. Questi Incantesimi si distinguono chiaramente per via del fatto che nel loro nome è indicata esplicitamente la dicitura TOTEM. Un Incantesimo Totem segue le normali regole degli Incantesimi a Concentrazione (di cui è una sottocategoria), con la differenza che il personaggio non può muoversi o essere spostato dal luogo in cui si trova: se per qualsiasi motivo il personaggio dovesse spostarsi dal luogo in cui si trova mentre utilizza l'Incantesimo Totem, esso si interrompe (a meno che sia specificato diversamente nello stesso).

2.3 CARATTERISTICHE DELLE LITANIE

Le Litanie sono il modo in cui un personaggio adopera il potere divino. Per iniziare una Litania è necessario avere il Mana disponibile per lanciarla, come per gli Incantesimi. Tuttavia il chierico deve continuare ad intonare la cantilena oppure l'effetto si interrompe.

Fintanto che il personaggio intona una Litania, non è possibile recuperare Mana tramite Mantra o per normale rigenerazione.

Esistono due tipologie di Litanie, le Benedizioni e le Invocazioni.

Benedizioni: il chierico può utilizzare le proprie mani per difendere fino a due compagni d'arme, o se stesso e un compagno, semplicemente toccandoli mentre intona le sue cantilene.

Il sacerdote "intercetta" i colpi diretti ai compagni d'arme che sta proteggendo dichiarando IMMUNITÀ! alla chiamata opportuna quando quella chiamata colpisce un bersaglio che lui sta toccando con una mano libera. Un personaggio può essere protetto da più di un sacerdote, e quindi bersaglio di più Litanie contemporaneamente.

RICORDA: il personaggio protetto dalla Litania del chierico non è tenuto a sapere l'effetto di quella particolare Litania, è responsabilità del chierico difenderlo. Se quest'ultimo si distrae e non "intercetta" il colpo, il personaggio subisce l'effetto della chiamata anche se sente su di sé la mano del chierico. Non è quindi consentito al bersaglio decidere autonomamente di dichiarare una immunità al posto del personaggio che sta intonando la Litania.

Invocazioni: il chierico dovrà con una mano toccare se stesso e con l'altra brandire l'arma. Ogni due o tre colpi portati con l'arma deve necessariamente riprendere la formula della litania: non può evitare di ripetere l'Invocazione semplicemente continuando all'infinito ad effettuare chiamate.

Una Benedizione o una Invocazione rimane attiva anche se il personaggio cambia i bersagli toccati, o non tocca nessuno: semplicemente, la Litania tornerà ad avere un qualche tipo di effetto quando ci sarà almeno un bersaglio valido toccato.

3 LE LISTE DELLE ABILITÀ

Le abilità seguono tutte questo formato:

- ✓ **NOME:** è il nome dell'abilità.
- ✓ **COSTO PX:** indica la cifra espressa in punti esperienza (abbreviati in PX) che ogni abilità costa.
- ✓ **COSTO:** indica se attivare l'abilità richieda che venga bruciato del Mana attivo come spiegato nel Tomo 1. Laddove si trovi la dicitura "All-In" significa che attivare l'abilità comporta che il personaggio debba consumare tutto il Mana residuo (almeno uno). Questo è un costo di attivazione, non una conseguenza dell'uso dell'abilità, pertanto questo effetto non può essere prevenuto in alcun modo. Laddove si trovi la dicitura "Giornaliero" significa che attivare l'abilità comporta che il personaggio debba consumare un cartellino potere Giornaliero, senza altri costi di Mana. Questo vale anche per gli Incantesimi o le Litanie.
- ✓ **PREREQUISITI:** alcune abilità richiedono che se ne posseggano altre per essere apprese ed alcune possono richiedere un livello minimo di esperienza dei personaggi. Se così fosse, qui sarà indicato il nome di queste altre abilità o il livello del personaggio richiesto. Non è possibile apprendere l'abilità senza avere già comprato anche quella indicata o se non si è raggiunto almeno il livello indicato. Questa voce è presente solo se un prerequisito viene richiesto.
- ✓ **LIMITAZIONI:** alcune abilità non possono essere apprese se sono già state apprese altre abilità o se sono in atto alcune condizioni. Se è questo il caso, qui sarà indicato il nome delle altre abilità o delle condizioni che precludono l'acquisto dell'abilità. Questa voce è presente solo se vi è una limitazione.
- ✓ **DESCRIZIONE:** qui viene illustrato il funzionamento dell'abilità. Ogni giocatore deve conoscere almeno le abilità che il proprio personaggio è in grado di usare.

Sei pronto ad investire i tuoi primi PX per questa nuova avventura? E allora, cosa aspetti? Vai!

3.1 ABILITÀ DI CREAZIONE

Le abilità di creazione possono essere scelte soltanto alla creazione del personaggio o, se si tratta di un personaggio “cartellino bianco”, dopo il primo raduno cui il personaggio partecipa. Queste abilità sono abilità innate del personaggio e fanno parte della sua storia.

Mancino

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo creazione	
Il personaggio che possiede questa abilità è mancino. Questa abilità specifica che il personaggio considera come mano principale la mano sinistra. Può quindi utilizzare la mano sinistra, e questa solo, per lanciare Incantesimi o per combattere con armi. Un personaggio privo di questa abilità considera mano principale la mano destra, che può usare come un personaggio mancino usa la sinistra.			

Bargigia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo creazione	
Il personaggio possiede una bargigia.			

Pistolino

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo creazione	
Il personaggio possiede un pistolino.			

Nobiltà

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
10		Solo creazione	
Il personaggio è NOBILE. Oneri e onori sono descritti nel TOMO 1. Per ogni personaggio al suo seguito, il personaggio con questa abilità riceverà una volta l'anno (al primo live dell'anno in corso o al primo live a cui partecipa nell'anno in corso) una rendita composta da una predeterminata quantità di monete. Queste monete devono essere riscosse all'Emporio IG. Se nel corso dell'anno subentrano altri seguaci può reclamare delle integrazioni. Personaggi al seguito del nobile inattivi per 4 raduni vengono esclusi dal calcolo della rendita. In assenza del nobile al raduno solo un personaggio con l'abilità “Mercante” può riscuotere soldi per conto del suo nobile.			

Difetto: Cuor d'Alium

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo creazione	
Il personaggio è nato con la possibilità di maneggiare e utilizzare oggetti con l'Alium, ma di contro perde ogni possibilità di acquisire capacità magiche (Cerchia Magica), Litanie e Immunità. È però capace di utilizzare l'elemento Alium in specifiche tecniche di creazione che gli permettono di realizzare Oggetti di tipo “Supporto d'Alium”, che possono accogliere in sé un numero variabile di “Gemme d'Alium”, le quali conferiscono dei poteri difensivi non comuni. Nota: l'utilizzo di questi oggetti e la loro creazione deve essere scoperto In Gioco! Nota: questo difetto blocca l'acquisto di diverse abilità del Tomo 2, ricordati di controllare bene le limitazioni di ogni abilità!			

3.2 ABILITÀ DI ATTACCO

Armi Corte			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma della lunghezza totale compresa tra i 20 e i 50 centimetri. L'abilità permette l'uso sia di armi da taglio che da impatto, purché rientrino nelle dimensioni indicate: il personaggio deve effettuare la chiamata CIOP! se sta usando un'arma da taglio (come ad esempio un pugnale) o BLAM! se sta usando un'arma da impatto (come ad esempio un randello), sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa. Non possono essere utilizzate Armi Corte con doppia chiamata, ad esempio un'arma con un'estremità da taglio ed una da impatto. Se si usano solo Armi Corte si può impugnare una per mano, senza necessità dell'abilità Ambidestria. Con un'arma corta non si possono parare i colpi portati con le armi.			

Armi da Taglio a Una Mano			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma da taglio (ad esempio una spada o un'ascia) della lunghezza totale compresa tra i 51 e i 110 centimetri. Il personaggio deve effettuare la chiamata CIOP!, sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una dichiarazione diversa.			

Armi da Impatto a Una Mano			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma da impatto (ad esempio una mazza o un martello) della lunghezza totale compresa tra i 51 e i 110 centimetri. Il personaggio deve effettuare la chiamata BLAM!, sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una dichiarazione diversa.			

Armi da Mischia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio acquisisce le abilità: - Armi da Taglio a Una Mano, - Armi da Impatto a Una Mano, - Armi Corte - Armi a Due Mani. Nota: questa abilità permette di accedere alle abilità che hanno come prerequisito Armi da Impatto a Una Mano, Armi da Taglio a Una Mano, Armi Corte e Armi a Due Mani.			

Armi a Due Mani			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma da impatto o da taglio della lunghezza totale compresa tra i 111 e i 215 centimetri. I colpi devono sempre essere vibrati impugnando l'arma con entrambe le mani. L'abilità permette l'uso sia di armi da taglio che da impatto, purché rientrino nelle dimensioni indicate: il personaggio deve effettuare la chiamata CIOP! se sta usando un'arma da taglio (come ad esempio uno spadone a due mani) o BLAM! se sta usando un'arma da impatto (come ad esempio un martello a due mani), sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa. Armi appartenenti a questa categoria possono avere un'estremità da taglio ed una ad impatto. Nota: l'abilità <i>Bastone Magico</i> non garantisce i benefici di questa abilità.			

Armi da Lancio			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può utilizzare un'arma da lancio priva di anima rigida o semirigida, che sia da impatto o da taglio, con misure comprese tra i 10 cm e i 30 cm nella dimensione maggiore. L'abilità permette l'uso sia di armi da taglio che da impatto, purché si tratti di armi leggere e prive di anima che possono essere lanciate: il personaggio deve effettuare la chiamata CIOP! se sta lanciando un'arma da taglio (come ad esempio uno stiletto) o BLAM! se sta lanciando un'arma da impatto (come ad esempio un sasso), sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa. Le armi da lancio non possono essere utilizzate per combattere nel corpo a corpo.			

Armi da Tiro			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un ARCO o una BALESTRA con un carico massimo di 30 libbre privo di rocchetti, impugnandoli con entrambe le mani per scagliare una freccia. Prima di poter scagliare ancora è necessario ricaricare l'arma da tiro. Non è mai possibile utilizzare l'arco e la balestra direttamente in mischia o contro bersagli distanti meno di 5 metri, né utilizzarli per parare. Le frecce utilizzate devono rispondere ai canoni previsti dalle regole di sicurezza del Tomo I. Il personaggio deve effettuare la chiamata DIRETTO! con ogni dardo, sempre che non conosca altre abilità che permettano di effettuare una chiamata diversa. Nota: solo il primo impatto ha valore come colpo efficace, e non eventuali rimbalzi del proiettile.			

Abilità Furtiva: Attacco Furtivo 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Armi Corte	
Il personaggio può effettuare la chiamata SONNO! quando porta il colpo con un'Arma Corta se è in stato di Nascondito. L'attacco rende il personaggio visibile, quindi l'uso di questa abilità è possibile per un solo colpo, sia che vada a segno o meno.			

Attacco: SILENZIO! con Armi Corte, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	1 Mana	Armi Corte OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio può effettuare la chiamata SILENZIO! quando porta un colpo con Armi Corte, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.

CRASH! con Armi a Due Mani

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Armi a Due Mani OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio può effettuare la chiamata CRASH! quando porta un colpo con Armi a Due Mani.

CRITICO! con Armi da Mischia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
8		Armi da Impatto ad Una Mano OPPURE Armi da Taglio ad una mano OPPURE Armi a Due Mani OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio può effettuare la chiamata CRITICO! quando porta un colpo con Armi ad Una Mano o con Armi a Due Mani.

Attacco: DISARMO! con Armi a Una Mano, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	1 Mana	Armi da Taglio a Una Mano OPPURE Armi da Impatto a Una Mano OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio può effettuare la chiamata DISARMO! quando porta un colpo con Armi (da Taglio o da Impatto) a Una Mano, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.

Attacco: A TERRA! con Armi a Due Mani, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana	Armi a Due Mani OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio può effettuare la chiamata A TERRA! quando porta un colpo con Armi a Due Mani, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.

A TERRA! con Armi da Tiro

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Armi da Tiro	

Il personaggio può effettuare la chiamata A TERRA! quando scaglia un colpo con Armi da Tiro.

SILENZIO! con Armi da Tiro

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Armi da Tiro	
Il personaggio può effettuare la chiamata SILENZIO! quando scaglia un colpo con Armi da Tiro.			

3.3 ABILITÀ DI DIFESA

Vesti			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0			
Il personaggio è addestrato ad utilizzare le vesti che indossa (se ne indossa) come primo passo per difendersi dagli attacchi. Le vesti non garantiscono Punti Resistenza, ma possono essere potenziate tramite l'utilizzo di manufatti o auree magiche.			

Armatura Leggera			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Vesti	
Il personaggio è in grado di indossare Armature Leggere, ovvero armature di cuoio, pelle o materiali verosimili paragonabili a questi, nonché le armature di finti anelli in tessuto. Il personaggio guadagna 1 Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR) fintanto che indossa correttamente tale armatura. Nota: un personaggio non può formulare un Incantesimo se indossa un'Armatura Leggera o superiore.			

Armatura Media			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Armatura Leggera	
Il personaggio è in grado di indossare Armature Medie, cioè armature di cuoio rigido, di piastre o di anelli in materiale non ferroso (ad esempio plastica, vetroresina o plastazote). Il personaggio guadagna 2 Punti Resistenza aggiuntivi (+2 PR) fintanto che indossa correttamente tale armatura. Nota: un personaggio non può formulare un Incantesimo se indossa un'Armatura Leggera o superiore. Nota: un personaggio non può utilizzare abilità "Abilità Furtiva: <X>" se indossa un'Armatura Media o superiore.			

Armatura Pesante			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Armatura Media	
Il personaggio è in grado di indossare Armature Pesanti, cioè armature di piastre o di anelli in qualsiasi materiale metallico. Il personaggio guadagna 3 Punti Resistenza aggiuntivi (+3 PR) fintanto che indossa correttamente tale armatura. Eventuali Armature in cuoio rigido o plastazote di particolare pregevole fattura potrebbero essere, a discrezione dello staff, considerate come Armature Pesanti: inviare una mail con foto all'indirizzo aggiornapg@bollaverdelive.it se si desidera richiedere questa opzione. Nota: un personaggio non può formulare un Incantesimo se indossa un'Armatura Leggera o superiore. Nota: un personaggio non può utilizzare abilità "Abilità Furtiva: <X>" se indossa un'Armatura Media o superiore. Nota: un personaggio non può formulare una Litania se indossa un'Armatura Pesante.			

Uso Avanzato delle Armature 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Armatura Media	
Il personaggio guadagna 1 Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa un'Armatura Media o Pesante.			

Schivare			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6	1 Mana		
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata di Danno Singolo ricevuta, spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio non indossa un'Armatura Leggera o superiore.			

Immunità alla Magia Minore			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Giornaliero		Cuor d'Alium
Il personaggio può, attivando questa abilità, dichiarare IMMUNE! ad un Incantesimo Minore ("Evoco l'Antico Potere..." oppure "Evoco l'Antico MetaPotere...") che subisce. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio sta impugnando uno Scudo o uno Scudo Grande.			

Riduzione del Danno			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Armatura Pesante	
Il personaggio può convertire, dichiarando CONVERTO!, una chiamata CRITICO! o DIRETTO! ricevuta (eccetto chiamate ARTEFATTO!) in una chiamata ARTEFATTO! CIOP!. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Pesante.			

Buckler			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio è in grado di imbracciare uno scudo buckler delle dimensioni massime di 30x30 cm e utilizzarlo per parare colpi in combattimento. Se il buckler viene colpito da una chiamata CRASH! o DISINTEGRAZIONE!, esso è distrutto e il possessore non deve più contarla come protezione. Uno scudo distrutto in questo modo può essere nuovamente utilizzato dopo 5 minuti dal termine del combattimento. A differenza di un normale scudo, il buckler permette l'utilizzo normale della mano del braccio cui è fissato. Nota: Un personaggio può imbracciare un solo scudo buckler per volta. Se il personaggio possiede l'abilità Ambidestria può imbracciare un buckler per braccio. Nota: a differenza di regolamenti precedenti, lo scudo para anche la chiamata A TERRA!. Il buckler non deve essere fatto cadere alla chiamata DISARMO!. Il buckler para normalmente gli Incantesimi a tocco. Nota: Il buckler non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori. Nota: Il Buckler non conta come Scudo per le abilità che richiedono lo Scudo.			

Scudo			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può impugnare uno scudo delle dimensioni massime di 60x60 cm oppure 68 cm di diametro o 85 cm di diagonale e usarlo per parare colpi in combattimento. Se lo scudo viene colpito da una chiamata CRASH! o DISINTEGRAZIONE!, esso è distrutto: il possessore deve immediatamente deporlo a terra. Uno scudo distrutto in questo modo può essere nuovamente utilizzato dopo 5 minuti dal termine del combattimento. Nota: Un personaggio può impugnare un solo scudo (scudo o scudo grande) per volta. Nota: a differenza di regolamenti precedenti, lo scudo para anche la chiamata A TERRA!. La chiamata DISARMO! fa cadere lo scudo solo se questo è impugnato con la mano (come da specifica della chiamata). Lo scudo para normalmente gli Incantesimi a tocco. Nota: lo scudo non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori. Nota: la mano che imbraccia lo scudo non può essere utilizzata per nessun altro fine.			

Scudo Grande			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
7		Scudo	
Il personaggio può impugnare uno scudo delle dimensioni massime di 80x160 cm e usarlo per parare colpi in combattimento. Se lo scudo grande viene colpito da una chiamata CRASH! o DISINTEGRAZIONE!, esso è distrutto: il possessore deve immediatamente deporlo a terra. Uno scudo distrutto in questo modo può essere nuovamente utilizzato dopo 5 minuti dal termine del combattimento. Nota: Un personaggio può impugnare un solo scudo (scudo o scudo grande) per volta. Nota: a differenza di regolamenti precedenti, lo scudo para anche la chiamata A TERRA!. La chiamata DISARMO! fa cadere lo scudo solo se questo è impugnato con la mano (come da specifica della chiamata). Lo scudo para normalmente gli Incantesimi a tocco. Nota: lo scudo non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori. Nota: la mano che imbraccia lo scudo non può essere utilizzata per nessun altro fine.			

Difesa: IMMUNE! a DISARMO!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata DISARMO! ricevuta, spendendo un Mana.			

Difesa: IMMUNE! a A TERRA!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana	Armatura Media OPPURE Armatura Pesante	Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata A TERRA! ricevuta, spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Media o superiore.			

Difesa: IMMUNE! a DOLORE!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana	Armatura Media OPPURE Armatura Pesante	Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata DOLORE! ricevuta, spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Media o superiore.			

Difesa: IMMUNE! a REPULSIONE!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana	Armatura Pesante	Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata REPULSIONE! ricevuta, spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Pesante.			

Difesa: IMMUNE! a PARALISI!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	1 Mana	Armatura Pesante	Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata PARALISI! ricevuta, spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Pesante.			

Difesa: Scudo IMMUNE! a CRASH!, Mana 1			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! ad una chiamata CRASH! ricevuta, se portata con un'Arma o a tocco e se intercettata da uno Scudo o un Buckler (ma non uno Scudo Grande), spendendo un Mana. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio sta effettivamente impugnando lo Scudo e non semplicemente se lo sta portando sulla schiena.			

3.4 ABILITÀ DI UTILITÀ

Istruzione di Base

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
0			
Il personaggio è in grado di leggere e scrivere correttamente il Linguaggio Comune utilizzato e conosciuto in tutto il mondo. Ogni personaggio è comunque in grado di comprendere e parlare il medesimo linguaggio. Il personaggio è in grado di compiere calcoli matematici, anche complessi, se il giocatore è in grado di compierli. Un personaggio privo di questa abilità non può leggere i documenti in gioco, né scrivere, e deve indicare le quantità soltanto come uno, pochi, molti, moltissimi.			

Ambidestria

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio considera come mano principale entrambe le mani. Può quindi utilizzare la mano sinistra, la mano destra o entrambe sia per lanciare Incantesimi che per combattere o per qualunque altro uso che le sue abilità gli permettono.			

Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1			
Il personaggio dispone di un cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Mana 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Mana 1	
Il personaggio dispone di un secondo cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Mana 3

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Mana 2	
Il personaggio dispone di un terzo cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Mana 4

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Mana 3	
Il personaggio dispone di un quarto cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Lanciare Incantesimi da Pergamena

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Istruzione di Base	
Il personaggio è in grado di lanciare un Incantesimo da pergamena. Per utilizzare una pergamena, il personaggio deve impugnare con entrambe le mani e leggere la formula completa scritta sulla pergamena (incluse eventuali chiamate), strappandola nel corso della lettura. Ogni pergamena può essere usata in questo modo una sola volta. Lanciare un Incantesimo in questo modo richiede di pagare il costo in Mana riportato sulla pergamena stessa. Nota: lanciare in questo modo un Incantesimo con costo Giornaliero richiede di strappare un proprio cartellino Giornaliero.			

Concentrazione

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio può utilizzare Incantesimi, Litanie e abilità <i>“Abilità Furtiva: <X>”</i> anche indossando un’Armatura di una categoria superiore al normale consentito da tali abilità.			

Argenteria

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3			
Il personaggio possiede quattro slot oggetti magici totali (cartellini verde chiaro plastificati), compreso un eventuale oggetto instabile legato al collo (ovvero che non produce nessun effetto).			

Mercante

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6			
Il personaggio possiede la patente da mercante rilasciata dal Regno. Grazie a questo documento, il personaggio può ritirare la rendita al posto del proprio nobile in caso di sua assenza, avere uno sconto all’emporio del 20% e può effettuare depositi presso l’Emporio.			

Abilità Furtiva: Arte del Rubare

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio riceve nella propria busta personaggio un cartellino adesivo FURTO per evento. Il personaggio può utilizzare i suoi cartellini adesivi FURTO come spiegato nel Tomo 1. I cartellini FURTO non utilizzati DEVONO essere distrutti o riconsegnati allo Staff alla fine dell’evento e NON possono essere cumulati fra un evento e l’altro.			

Resistenza al Furto

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio riceve nella propria busta personaggio 1 cartellino adesivo FURTO per evento. Quando diviene il bersaglio di un cartellino FURTO, può scegliere di consegnare allo Staff un proprio cartellino adesivo FURTO invece della refurtiva (questo cartellino viene strappato e non consegnato al personaggio che ha tentato il furto). I cartellini FURTO non utilizzati DEVONO essere distrutti o riconsegnati allo Staff alla fine dell’evento e NON possono essere cumulati fra un evento e l’altro.			

Identificare Pozioni e Veleni

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio è in grado di riconoscere Veleni e Pozioni miscelati in cibi e bevande. Il personaggio dichiarando di esaminare il contenitore in questione per 10 secondi, può rimuovere l'eventuale cartellino Veleno o Pozione dal contenitore e deve strapparli o consegnarli al più presto a un membro Staff. Un Veleno o Pozione rimosso in questo modo non può essere riutilizzato. Il personaggio che possiede questa abilità è anche in grado di miscelare Veleni o Pozioni in cibi o bevande, posizionando il cartellino Veleno o Pozione sotto al relativo contenitore.			

Evasione

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio è in grado di liberarsi istantaneamente da qualsiasi prigionia (legacci, catene, bavagli), esclusi eventuali cartellini che indichino diversamente. Questa abilità non può essere utilizzata se i lacci sono stati posizionati da un personaggio con l'abilità <i>Fare Nodi</i> .			

Fare Nodi

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio è abile nel rendere inerte un prigioniero. Mentre simula di legare il bersaglio per 10 secondi, il giocatore deve avvisare di questa abilità l'altro giocatore, che non potrà quindi utilizzare l'abilità <i>Evasione</i> se anche la possiede.			

Abilità Furtiva: Avventuriero

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio, mimando il processo per almeno 10 secondi con l'ausilio di una corda, è in grado di scavalcare (attraversandole) le Mura di un campo, rappresentate in gioco da apposite recinzioni. Il personaggio inoltre è in grado di aprire passaggi segreti (segnalati con apposito Cartellino Struttura giallo) e può permettere il passaggio attraverso i medesimi a sé stesso e ad un solo altro personaggio alla volta; se il personaggio con questa abilità lascia richiudere il passaggio segreto, lo stesso si richiude. Nota: è possibile aprire un passaggio segreto solo dal lato in cui il cartellino è appeso.			

Abilità Furtiva: Disattivare Trappole 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! a tutte le chiamate ricevute da un cartellino Trappola. Il cartellino Trappola deve essere comunque strappato.			

Abilità Furtiva: Applicare Veleni su Armi Corte

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Armi Corte OPPURE Armi da Mischia	

Il personaggio è in grado di applicare i Veleni sulle Armi Corte. È possibile applicare su tali Armi solo Veleni sul cui cartellino sia riportata almeno una chiamata. Solo il personaggio che avvelena l'arma è in grado di usarla in modo efficace e DEVE dichiarare le chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato precedute sempre dalla chiamata VELENO! (anche se non è già inclusa nel cartellino del veleno) fino a quando un colpo va a segno. Il cartellino Veleno deve essere arrotolato all'arma, e va strappato dopo il primo colpo andato a segno. Un Veleno applicato in questo modo, se non utilizzato, diventa inefficace alla fine della giornata di gioco.

Abilità Furtiva: Applicare Veleni su Armi da Tiro

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Armi da Tiro	

Il personaggio è in grado di applicare i Veleni sui proiettili delle Armi da Tiro. È possibile applicare su tali Armi solo Veleni sul cui cartellino sia riportata almeno una chiamata. Solo il personaggio che avvelena l'arma è in grado di usarla in modo efficace e DEVE dichiarare le chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato precedute sempre dalla chiamata VELENO! (anche se non è già inclusa nel cartellino del veleno), quando tira un dardo con un'Arma da Tiro. Il cartellino Veleno deve essere arrotolato al dardo e va strappato dopo il primo colpo, andato a segno o meno. Un Veleno applicato in questo modo, se non utilizzato, diventa inefficace alla fine della giornata di gioco.

Abilità Furtiva: Applicare Veleni su Armi da Lancio

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
8		Armi da Lancio	

Il personaggio è in grado di applicare i Veleni su Armi da Lancio. È possibile applicare su tali armi solo Veleni sul cui cartellino sia riportata almeno una chiamata. Solo il personaggio che avvelena l'arma è in grado di usarla in modo efficace e DEVE dichiarare le chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato precedute sempre dalla chiamata VELENO! (anche se non è già inclusa nel cartellino del veleno), quando usa un'Arma da Lancio. Il cartellino Veleno deve essere arrotolato all'arma e va strappato dopo il primo colpo, andato a segno o meno. Un veleno applicato in questo modo se non utilizzato diventa inefficace alla fine della giornata di gioco.

Abilità Furtiva: Nascondersi 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
8			

Il personaggio è in grado di nascondersi. Per nascondersi, deve ripararsi dietro ad un oggetto fisso (non un altro personaggio o uno scudo) abbastanza grande da occultarlo alla vista, attendere tre secondi e distendere in alto un braccio con il dito indice della mano alzato. Per nascondersi sono necessari almeno tre secondi: non è quindi possibile, ad esempio, nascondersi mentre si è inseguiti, solamente superando un angolo.

Nota: un altro personaggio che ti veda nasconderti può invalidare la tua azione, facendotelo notare immediatamente, come indicato nel capitolo PERSONAGGI NASCOSTI E PERSONAGGI ATTENUATI del Tomo I.

Abilità Furtiva: Sopravvivenza

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	1 Mana		
Il personaggio, quando ha terminato il conteggio dello stato di MORENTE, può decidere di bruciare 1 Mana. Se lo fa, il conteggio dello stato di MORENTE riparte da zero. Il personaggio può utilizzare questa abilità fintanto che ha Mana attivi. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di MORENTE o MORTO. Nota: come da regole, non è possibile recuperare Mana mentre si è incoscienti, o se si è in stato di MORENTE.			

Abilità Furtiva: Vedere Attenuati

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Giornaliero		
Il personaggio per 30 minuti è in grado di vedere i personaggi in stato di ATTENUATO e può dichiarare la chiamata VISTO! in associazione a ogni chiamata che è in grado di effettuare e che abbia come bersaglio un personaggio in tale stato.			

Abilità Furtiva: Vedere Nascosti

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
8			
Il personaggio è in grado di vedere i personaggi in stato di NASCOSTO e può dichiarare la chiamata VISTO! in associazione a ogni chiamata che è in grado di effettuare e che abbia come bersaglio un personaggio in tale stato.			

Scassinare 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3			
Il personaggio è abile nello scassinare le serrature. Riceverà un foglietto recanti dei codici e tramite quelli potrà provare ad aprire una serratura. I codici simulano i grimaldelli: non è pertanto possibile annotarli su documenti di gioco o metterli a disposizione di altri giocatori in qualsiasi forma. Essi sono una conoscenza esclusiva del personaggio.			

Scassinare 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Scassinare 1	
Il personaggio è abile nello scassinare le serrature. Riceverà un foglietto recanti dei codici e tramite quelli potrà provare ad aprire una serratura. I codici simulano i grimaldelli: non è pertanto possibile annotarli su documenti di gioco o metterli a disposizione di altri giocatori in qualsiasi forma. Essi sono una conoscenza esclusiva del personaggio. Nota: questi codici si aggiungono a quelli già forniti al personaggio dall'abilità precedente e consentono anche di essere più efficaci con le serrature di livello 1.			

Scassinare 3

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Scassinare 2	
Il personaggio è abile nello scassinare le serrature. Riceverà un foglietto recanti dei codici e tramite quelli potrà provare ad aprire una serratura. I codici simulano i grimaldelli: non è pertanto possibile annotarli su documenti di gioco o metterli a disposizione di altri giocatori in qualsiasi forma. Essi sono una conoscenza esclusiva del personaggio. Nota: questi codici si aggiungono a quelli già forniti al personaggio dall'abilità precedente e consentono anche di essere più efficaci con le serrature di livello 1 e 2.			

Novizio Alchimista (Base)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio è in grado di tentare la preparazione, con il dovuto procedimento, di un preparato alchemico (ad esempio una Pozione o un Veleno) di livello BASE.			

Esperto Alchimista (Medio)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Novizio Alchimista (Base)	
Il personaggio è in grado di tentare la preparazione, con il dovuto procedimento, di un preparato alchemico (ad esempio una Pozione o un Veleno) di livello MEDIO.			

Novizio Fabbro (Base)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio è in grado di tentare la realizzazione, con il dovuto procedimento, di un'opera di forgia (ad esempio un Taglio o una Placcatura) di livello BASE. Il personaggio è inoltre in grado di applicare un Taglio o una Placcatura (di qualsiasi livello) su un oggetto adeguato; per farlo, il personaggio deve simulare un procedimento di 1 minuto su un'arma (per un Taglio) o un'armatura (per una Placcatura) in suo possesso o in possesso di un personaggio collaborativo (o incapacitato). Durante questo processo, il personaggio deve compilare il cartellino del manufatto, se previsto (indicando data e ora di applicazione).			

Esperto Fabbro (Medio)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Novizio Fabbro (Base)	
Il personaggio è in grado di tentare la realizzazione, con il dovuto procedimento, di un'opera di forgia (ad esempio un Taglio o una Placcatura) di livello MEDIO.			

Novizio Artimagico (Base)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio è in grado di tentare la creazione, con il dovuto procedimento, di un oggetto di artigianato magico (ad esempio una Runa, una Pergamena o un Grimorio) di livello BASE. Il personaggio è inoltre in grado di inscrivere all'interno di un oggetto Grimorio un Incantesimo fino al terzo livello iscritto su una Pergamena in suo possesso; per farlo, il personaggio deve simulare un procedimento di 1 minuto sul Grimorio in suo possesso, al termine del quale deve distruggere (strappare) la Pergamena con l'Incantesimo che ha iscritto nel Grimorio. Questo processo, che deve essere svolto presso l'Emporio, può essere fatto solamente se il Grimorio è in grado di contenere correttamente l'Incantesimo.			

Preservare il Corpo

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio è in grado di raddoppiare il tempo necessario alla sparizione del corpo. Il personaggio deve simulare per 5 minuti di operare su un personaggio in stato di MORTO. Alla fine di questo processo, il giocatore comunicherà al giocatore del personaggio bersaglio che il suo stato di MORTO raddoppia in durata, e che l'intervento non è ripetibile sullo stesso corpo per prolungare ulteriormente il tempo.			

Addestramento Fisico

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6			
Il personaggio guadagna un PR aggiuntivo (+1 PR).			

Seconda Possibilità

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Giornaliero		
Il personaggio, attivando questa abilità, può rimuoversi l'oggetto Cordoncino che indossa, se lo indossa. Usando questa abilità ripristina tutti i PR e il MANA			

Adattamento Alchemico 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Esperto Alchimista (Medio)	
Il personaggio può, se lo desidera, dimezzare la durata delle chiamate a tempo subite tramite una chiamata VELENO!.			

Adattamento Alchemico 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Adattamento Alchemico 1	
Il personaggio può, trascorsi almeno 20 secondi dall'ultima chiamata VELENO! ricevuta, subire gli effetti della chiamata NEUTRALIZZA! VELENO!.			

Forgiatura Prodigiosa 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Esperto Fabbro (<i>Medio</i>)	
Il personaggio, quando realizza con successo un'opera di forgia Placcatura o Taglio e ne sta ricevendo il relativo cartellino, può decidere di consegnare al membro staff un singolo cartellino ingrediente aggiuntivo per ogni ingrediente utilizzato nel processo appena concluso: se lo fa, mostrando questa abilità, ottiene un cartellino Placcatura o Taglio aggiuntivo del tipo appena realizzato.			

Forgiatura Prodigiosa 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Forgiatura Prodigiosa 1	
Il personaggio, fintanto che impugna un'arma di qualsiasi tipo su cui è presente almeno un Taglio da lui stesso applicato, può dichiarare IMMUNE! alla chiamata DISINTEGRAZIONE! se rivolta all'arma (o se questa para una chiamata DISINTEGRAZIONE! portata con un'arma) in aggiunta ai normali effetti del Taglio.			

Salasso

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio, strappando un qualsiasi Cartellino "Erba", può dichiarare NEUTRALIZZA! VELENO! a tocco su un bersaglio.			

3.5 ABILITÀ MAGICHE

Prima Cerchia Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Istruzione di Base	Cuor d'Alium
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di Prima Cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del Mana sufficiente, può lanciaarli seguendo le normali regole sull'utilizzo del Mana spiegate al Cap. 6 del Tomo I.			
Nota: il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun Incantesimo.			

Seconda Cerchia Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Prima Cerchia Magica	Cuor d'Alium
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di Seconda Cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del Mana sufficiente, può lanciaarli seguendo le normali regole sull'utilizzo del Mana spiegate al Cap. 6 del Tomo I.			
Nota: il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun Incantesimo.			

Terza Cerchia Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Seconda Cerchia Magica	Cuor D'Alium
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di Terza Cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del Mana sufficiente, può lanciaarli seguendo le normali regole sull'utilizzo del Mana spiegate al Cap. 6 del Tomo I.			
Nota: il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun Incantesimo.			

Bastone Magico

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un bastone della lunghezza totale compresa tra i 171 e i 215 centimetri. I colpi devono sempre essere vibrati impugnando l'arma con entrambe le mani. Il personaggio deve effettuare la chiamata "BLAM!", sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa. Chi possiede questa abilità può effettuare gli Incantesimi con Raggio "A Tocco" toccando il bersaglio con il bastone (invece che con la mano) impugnando il bastone con entrambe le mani, e può effettuare gli Incantesimi con Raggio "A Distanza (10m)" indicando il bersaglio con il bastone stesso, impugnandolo con la mano principale.			

Mantra			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio è in grado di recuperare il Mana bruciato recitando una formula ripetitiva e crescente che lo aiuta a concentrarsi; la formula che il personaggio deve ripetere è “Mantra uno, Mantra due...” e così via sino a raggiungere il trenta. Ogni volta che arriva a “Mantra trenta”, il personaggio recupera uno e un solo Mana. Il Mantra viene interrotto se il personaggio subisce una qualsiasi chiamata a cui non è immune (e se non ha subito una chiamata IMMUNITÀ! a tale chiamata da qualcuno), e il conteggio deve ripartire da capo. La formula deve essere scandita bene, e il giocatore deve simulare l’elevata concentrazione del proprio personaggio nel recuperare l’energia magica del Mana. Durante il Mantra, il personaggio non può compiere alcuna azione né parlare, può solo camminare lentamente.			

Slot 1 - Prima Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Prima Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Dardo Magico - Mano del Ghiaccio e del Fuoco™			

Slot 2 - Prima Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Prima Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Frastornare - Percezione del Magico - Calappio Magico			

Slot 3 - Prima Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Prima Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Mente Lucida - Passapareti - Gentile Avviso di Celpin			

Slot 4 - Prima Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Prima Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Dardo Magico - Mano de Féro e Piuma™			

Slot Occulto - Prima Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Prima Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato un Incantesimo strano e particolare. Il giocatore, alla prima occasione utile, riceverà un cartellino rosso Abilità Speciale che contiene un Incantesimo occulto della cerchia indicata. Il cartellino viene pescato in maniera casuale.

Slot 1 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi:

- Dardo Etereo
- Dardo di Ghiaccio
- Dardo d'Argento
- Dardo di Fuoco

Slot 2 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi:

- ControlIncantesimo Minore

Slot 3 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi:

- Disarmare

Slot 4 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi:

- Armatura Elementale
- Garbato Promemoria di Fabros

Slot 5 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	

Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi:

- Soggiogare
- Addormentare

Slot 6 - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1		Seconda Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Confondere			

Slot Occulto - Seconda Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Seconda Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato un Incantesimo strano e particolare. Il giocatore, alla prima occasione utile, riceverà un cartellino rosso Abilità Speciale che contiene un Incantesimo occulto della cerchia indicata. Il cartellino viene pescato in maniera casuale.			

Slot 1 - Terza Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Tocco Mortale			

Slot 2 - Terza Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Disgiunzione - Interdizione alla Morte			

Slot 3 - Terza Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Maglio di Joshua - Gravità (TOTEM)			

Slot 4 - Terza Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Attenuazione			

Slot 5 - Terza Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Mite Ammonimento di Rosmar - Pelle di Pietra			

Slot 6 - Terza Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Metabolismo Protettivo - Scudo Magico			

Slot Occulto - Terza Cerchia			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Terza Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato un Incantesimo strano e particolare. Il giocatore, alla prima occasione utile, riceverà un cartellino rosso Abilità Speciale che contiene un Incantesimo occulto della cerchia indicata. Il cartellino viene pescato in maniera casuale.			

Benedizione del Gelo - Radiara			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Gelo!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: GELO!.			

Benedizione della Tempesta - Radiara			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dall'Etereo!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: ETEREO!.			

Benedizione della Stabilità - Radiara			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Terra!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: A TERRA!.			

Benedizione della Lucidità - Radiara			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Confusione!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: CONFUSIONE!.			

Benedizione dell'Impassibilità - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Dolore!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: DOLORE!.			

Invocazione del Gelo - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere del Gelo!" Il personaggio può effettuare la chiamata GELO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Tempesta - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere dell'Etereo!" Il personaggio può effettuare la chiamata ETEREO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Forza - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	Giornaliero		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere della Terra!" Il personaggio può effettuare la chiamata A TERRA! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Benedizione del Fuoco - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1	1 Mana		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Fuoco!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: FUOCO!.			

Benedizione della Magia - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1	1 Mana		Cuor d'Alum
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Magico!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: MAGICO!.			

Benedizione della Prontezza - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Disarmo!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: DISARMO!.			

Benedizione della Libertà - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Paralisi!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: PARALISI!.			

Benedizione della Vigilanza - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Sonno!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: SONNO!.			

Benedizione dell'Attenzione - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Cecità!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: CECITÀ!.			

Invocazione del Fuoco - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere del Fuoco!" Il personaggio può effettuare la chiamata FUOCO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Magia - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere del Magico!" Il personaggio può effettuare la chiamata MAGICO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione del Castigo - Lumira			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	Giornaliero		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere della Paralisi!" Il personaggio può effettuare la chiamata PARALISI! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Benedizione della Purezza - Pyros			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	All-in		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Veleno!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: VELENO!.			

Benedizione della Saldezza - Pyros			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Repulsione!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: REPULSIONE!.			

Benedizione della Loquacità - Pyros			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Giornaliero		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Benedizione di Selis, Proteggimi dal Silenzio!" La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: SILENZIO!.			

Invocazione della Fede - Pyros			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere del Sacro!" Il personaggio può effettuare la chiamata SACRO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Terra - Pyros			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	1 Mana		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: "Invocazione di Selis, Donami il Potere dell'Argento!" Il personaggio può effettuare la chiamata ARGENTO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Punizione - Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2	Giornaliero		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:
“Invocazione di Selis, Donami il Potere del Dolore!”
Il personaggio può effettuare la chiamata DOLORE! quando porta il colpo con un’Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.

Litania di Guarigione

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	1 Mana		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:
“Ti imploro Selis, Lenisci questo Afflito!”
Il personaggio, dopo aver simulato una cerimonia di almeno 1 minuto su un bersaglio che sta toccando **con entrambe le mani**, durante la quale deve recitare continuamente la formula della Litania, può dichiarare GUARIGIONE 10! sul bersaglio; se il bersaglio è in stato di MORENTE, il personaggio dovrà contestualmente prendere l’oggetto Cordoncino dal bersaglio e metterglielo al collo come spiegato nel paragrafo “Guarigione” del Tomo 1.
Inoltre, il personaggio, dopo aver simulato una breve cerimonia di pochi secondi **esempio: “Per la grazia di Selis”**, su un bersaglio che sta toccando, può rimuovere l’oggetto Cordoncino dal collo del bersaglio, restituendolo al giocatore del personaggio bersaglio. Questa cerimonia può essere svolta solamente se il personaggio si trova al di fuori di un combattimento, e non ci sono combattimenti a lui visibili o udibili.
Nota: questa Litania è comune, non è una Benedizione, e nemmeno una Invocazione, è una Litania unica. **Quindi necessita di spendere un (1) mana per ogni guarigione.**
Nota: come suggerimento, un minuto corrisponde a circa 30 volte la formulazione completa della Litania.

Litania della Purificazione

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
7	All-in		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:
“Ti imploro Selis Purifica questo Afflito!”
Il personaggio, finché continua a recitare la Litania, può effettuare la chiamata “NEUTRALIZZA! VELENO!” a tocco.
Nota: questa Litania è comune, non è una Benedizione, e nemmeno una Invocazione, è una Litania unica.

Novizio Runista *(Base)*

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3			

Il personaggio è in grado di disattivare una runa strappandola dal personaggio (o dall’oggetto) su cui è applicata. Quando la runa viene strappata, il personaggio deve dichiarare DISINTEGRAZIONE! RUNA!.

Esperto Runista (Medio)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Novizio Runista (Base)	
Il personaggio è in grado di applicare una Runa, attaccando il cartellino Runa al petto o sulla spalla di un bersaglio (o su un oggetto, se è un bersaglio consentito dalla Runa stessa) mentre legge a voce alta la formula di attivazione riportata sulla Runa stessa.			

Maestro Runista (Avanzato)

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Esperto Runista (Medio)	
Il personaggio è in grado, simulando un procedimento di 1 minuto, di applicare su un bersaglio (un personaggio o un oggetto, se è un bersaglio consentito dalla Frase Runica) una sequenza di 4 cartellini Runa a formare una cosiddetta Frase Runica. I cartellini devono essere applicati sequenzialmente, sovrapponendo il riquadro inferiore di un cartellino al riquadro superiore del successivo, e solamente se i due riquadri sovrapposti condividono almeno un numero tra quelli indicati. La Frase Runica, una volta applicata, diventa equivalente ad un singolo cartellino Runa, e può essere distrutta come tale. Nota: per poter applicare un cartellino Runa ad un bersaglio come parte di questo processo, il bersaglio deve essere collaborativo o incapacitato.			

4 LE ABILITÀ DI ACCADEMIA

Per poter acquistare le abilità qui elencate relative ad un'Accademia, un giocatore deve essersi guadagnato l'ingresso e quindi essere abilitato ad accedere alle conoscenze.

4.1 LE NUOVE FRONTIERE

LE NUOVE FRONTIERE è l'Accademia dove confluiscono Esploratori e Creazionisti.

Sfuggente

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6			
Il personaggio può dimezzare la durata di una qualunque chiamata di effetto della tabella "Chiamate a Tempo", anche se dichiarata con una durata superiore, ad eccezione delle chiamate che contengono "ARTEFATTO!".			

COMA! con Armi da Tiro

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Giornaliero	Armi da Tiro	
Il personaggio può effettuare la chiamata COMA! con Armi da Tiro. Il Cartellino Giornaliero va strappato indipendentemente dall'esito del colpo.			

Abilità Furtiva: Attacco Furtivo 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Giornaliero	Armi Corte OPPURE Armi da Mischia, Abilità Furtiva: Attacco Furtivo 1	
Il personaggio può effettuare la chiamata COMA! con Armi Corte, solamente se è in stato di Nascosto. Il Cartellino Giornaliero va strappato indipendentemente dall'esito del colpo. Nota: quando un personaggio in stato di Nascosto effettua un attacco, torna visibile ed esce dallo stato di Nascosto.			

Abilità Furtiva: Nascondersi 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Abilità Furtiva: Nascondersi 1	
Il personaggio è in grado di nascondersi come descritto dall'abilità Nascondersi 1. Inoltre, se il personaggio è in stato di Nascosto, può muoversi da un riparo ad un altro, distante non oltre i 5 metri, mantenendo lo stato di Nascosto. Il personaggio, simulando un passo felpato e movimenti scaltri, dovrà muoversi silenziosamente da un riparo all'altro senza interrompere il movimento.			

Volontà Ferrea

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6	All-In		Cuor d'Alum
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! alla chiamata COMANDO!.			

Abilità Furtiva: Vita da Gatto

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero	Sopravvivenza	
Il personaggio, quando ha esaurito il conteggio dello stato di Morente, può attivare questa abilità e scegliere di subire immediatamente la chiamata GUARIGIONE 3!. Questa abilità continua a funzionare anche se il personaggio è in stato di Morente. Il personaggio NON deve mettere il cordoncino.			

Abilità Furtiva: Disattivare Trappole 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Disattivare Trappole 1	
Il personaggio è in grado di disattivare trappole come descritto nell'abilità Disattivare Trappole I. Il personaggio può evitare di riporre il cartellino Trappola, tenerlo con sé, e trasportarlo senza pericolo. Il personaggio può posizionare tale cartellino Trappola dove preferisce, o darlo a qualcuno, riattivando così la trappola.			

Abilità Furtiva: Arte del Rubare 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Abilità Furtiva: Arte del Rubare 1	
Il personaggio riceve nella propria busta personaggio 1 cartellino adesivo Furto aggiuntivo per evento. Il personaggio può utilizzare i suoi cartellini adesivi Furto come spiegato nel Tomo I. I cartellini FURTO non utilizzati DEVONO essere distrutti o riconsegnati allo Staff alla fine dell'evento e NON possono essere cumulati fra un evento e l'altro.			

Sommelier

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3			
Quando una Pozione viene utilizzata sul personaggio, se questa ha una durata, il personaggio può raddoppiare tale durata, che comunque non può superare la giornata di gioco.			

Centellinare

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6			
Il personaggio, quando utilizza una Pozione o un Veleno su un bersaglio a lui adiacente, può scegliere che tale Pozione o Veleno abbia effetto anche su di sé, come se ne fosse lui stesso il bersaglio originale. Il personaggio deve strappare a metà il cartellino Pozione o Veleno, scrivere il proprio numero PG su ciascuna metà come firma, e consegnare una metà del cartellino al bersaglio.			

VELENO! con Armi Corte, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	1 Mana	Armi Corte OPPURE Armi da Mischia	
Il personaggio, spendendo un Mana, può dichiarare la chiamata VELENO! con Armi Corte, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.			

Maestro Alchimista (Avanzato)			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Esperto Alchimista (Medio)	
Il personaggio è in grado di tentare la preparazione, con il dovuto procedimento, di un preparato alchemico (ad esempio una pozione o un veleno) di livello AVANZATO.			

Maestro Fabbro (Avanzato)			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Esperto Fabbro (Medio)	
Il personaggio è in grado di tentare la realizzazione, con il dovuto procedimento, di un'opera di forgia (ad esempio un Taglio o un Placcatura) di livello AVANZATO.			

Esperto Artimagico (Medio)			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Novizio Artimagico (Base)	
Il personaggio è in grado di tentare la creazione, con il dovuto procedimento, di un oggetto d'artigianato magico (ad esempio una Runa, una Pergamena o un Grimorio) di livello MEDIO. Il personaggio è inoltre in grado di inscrivere all'interno di un oggetto Grimorio un Incantesimo fino al quarto livello inscritto su una Pergamena in suo possesso; per farlo, il personaggio deve simulare un procedimento di 1 minuto sul Grimorio in suo possesso, al termine del quale deve distruggere (strappare) la Pergamena con l'Incantesimo che ha inscritto nel Grimorio. Questo processo, che deve essere svolto presso l'Emporio, può essere fatto solamente se il Grimorio è in grado di contenere correttamente l'Incantesimo.			

Maestro Artimagico (Avanzato)			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Esperto Artimagico (Medio)	
Il personaggio è in grado di tentare la creazione, con il dovuto procedimento, di un oggetto d'artigianato magico (ad esempio una Runa, una Pergamena o un Grimorio) di livello AVANZATO. Il personaggio è inoltre in grado di inscrivere all'interno di un oggetto Grimorio un Incantesimo di qualsiasi livello inscritto su una Pergamena in suo possesso; per farlo, il personaggio deve simulare un procedimento di 1 minuto sul Grimorio in suo possesso, al termine del quale deve distruggere (strappare) la Pergamena con l'Incantesimo che ha inscritto nel Grimorio. Questo processo, che deve essere svolto presso l'Emporio, può essere fatto solamente se il Grimorio è in grado di contenere correttamente l'Incantesimo.			

Adattamento Alchemico 3			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Adattamento Alchemico 2	
Il personaggio può utilizzare le abilità Adattamento Alchemico 1 e Adattamento Alchemico 2 anche in quelle condizioni in cui non potrebbe normalmente attivare coscientemente una abilità.			

Forgiatura Prodigiosa 3			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Forgiatura Prodigiosa 2	
Il personaggio, fintanto che indossa un'armatura di qualsiasi tipo su cui è presente almeno una Placcatura da lui stesso applicata, ottiene 1 PR aggiuntivo in aggiunta ai normali effetti della Placcatura.			

Golem Sperimentale			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero	Maestro Alchimista <i>(Avanzato)</i> OPPURE Maestro Fabbro <i>(Avanzato)</i> OPPURE Maestro Artimagico <i>(Avanzato)</i>	

Questa abilità può essere utilizzata solamente all'interno dell'Area Speciale "Limbo dello Squarcio". Il personaggio simula una cerimonia ininterrotta di almeno 10 minuti su un bersaglio (che deve essere necessariamente un personaggio vivo, non in stato di Morente o Morto), durante la quale il giocatore deve assicurarsi che il giocatore del personaggio bersaglio sia consenziente al processo (**Nota:** il processo può essere svolto anche su un bersaglio non consenziente, se il giocatore che lo interpreta acconsente; non vogliamo impedire questa possibilità di gioco ai più temerari). Durante questa cerimonia, il personaggio consuma (distruggendoli) uno o più oggetti consumabili (Pozioni, Veleni, Placcature, Tagli, Rune, o Pergamene) sul bersaglio, i quali NON manifesteranno il proprio effetto standard sul bersaglio, comunicando contestualmente al giocatore del personaggio bersaglio di cambiare il proprio costume a simulare il suo aver subito una mutazione magica o alchemica di qualche tipo che lo trasforma in un Golem.

Il bersaglio mantiene le proprie abilità di Mana ("Mana <1, 2, 3, etc.>"), ottiene l'abilità Armi da Mischia, può dichiarare MAGICO! e CRITICO! con qualunque Arma da Mischia, deve dichiarare IMMUNE! alle chiamate A TERRA!, REPULSIONE!, DISARMO!, COMANDO!, e GUARIGIONE!, e può, spendendo un Mana, dichiarare REPULSIONE! con qualsiasi Arma da Mischia.

Inoltre, a seconda di quanti oggetti consumabili (indipendentemente dalla tipologia) e di che livello il personaggio ha speso nella cerimonia stessa, il bersaglio ottiene i seguenti benefici, fino ad un massimo di 50 PR:

- Per ogni consumabile di livello BASE: +1 PR.
- Per ogni consumabile di livello MEDIO: +3 PR.
- Per ogni consumabile di livello AVANZATO: +5 PR.

Quando la cerimonia termina, se il personaggio ha speso in questo modo oggetti consumabili di almeno 3 tipologie differenti (altrimenti l'intero processo fallisce), il personaggio dichiara al bersaglio la chiamata POSSESSIONE! 2 ORE! "Sei un golem non senziente. Non puoi parlare o correre. Fintanto che rimango entro 10 metri da te, obbedisci ai miei ordini, altrimenti da quel momento impazzisci e attacchi tutti quelli che vedi, me compreso. Non puoi utilizzare nessuna delle tue abilità ad eccezione delle seguenti:", e il personaggio deve elencare al bersaglio le capacità elencate nel paragrafo precedente. Il giocatore deve anche comunicare al giocatore del personaggio bersaglio le informazioni del seguente paragrafo.

Quando il bersaglio entra in stato di Morente o Morto, oppure trascorse due ore dall'inizio della POSSESSIONE!, esso subisce la chiamata NEUTRALIZZA! POSSESSIONE! e TELETRASPORTO!, e deve recarsi nel punto in cui è stato trasformato, cambiarsi e tornare in gioco con il proprio personaggio, nello stato in cui era quando è entrato in stato di Morente ma subendo GUARIGIONE 1!.

Nota: l'intero processo avviene "IN GIOCO!", quindi se il personaggio viene interrotto in qualche modo, il processo fallisce. Se il giocatore del personaggio bersaglio si stava cambiando di costume quando il processo fallisce, il personaggio bersaglio si trova "IN GIOCO!" nelle condizioni estetiche e costumistiche in cui effettivamente è (a rappresentare il processo di mutazione fallito).

4.2 LA DOGMA PURPUREA

LA DOGMA PURPUREA è l'Accademia dei Chierici.

Benedizione della Determinazione - Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	All-in		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:

"Benedizione di Selis, Proteggimi dal Comando!"

La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: COMANDO!

Benedizione dell'Integrità - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Giornaliero		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:

"Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Disintegrazione!"

La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: DISINTEGRAZIONE!

Benedizione della Vita - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Giornaliero		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:

"Benedizione di Selis, Proteggimi dal Crepa!"

La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: CREPA!

Benedizione del Movimento - Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Giornaliero		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:

"Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Pietrificazione!"

La chiamata a cui può dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca è: PIETRIFICAZIONE!

Invocazione del Silenzio - Radiara

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	All-in		Cuor d'Alium

Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è:

"Invocazione di Selis, Donami il Potere del Silenzio!"

Il personaggio può effettuare la chiamata SILENZIO! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.

Invocazione della Condanna - Lumira

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	All-in		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: “Invocazione di Selis, Donami il Potere del Bruciamana!” Il personaggio può effettuare la chiamata BRUCIAMANA! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Invocazione della Distruzione - Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	All-in		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: “Invocazione di Selis, Donami il Potere del Crash!” Il personaggio può effettuare la chiamata CRASH! quando porta il colpo con un'Arma (da Taglio o da Impatto) a Una Mano.			

Prescelto da Radiara/Lumira/Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio può utilizzare contemporaneamente due Benedizioni, oppure una Benedizione e una Invocazione, oppure due Invocazioni dello stesso Bagliore (Radiara, Lumira, o Pyros), solamente se possiede regolarmente entrambe le relative abilità. Entrambe le Litanie devono essere attivate, pagando il relativo costo, e devono essere recitate unendo le due formulazioni. Esempio: se un personaggio conosce le Litanie <i>“Benedizione del Gelo - Radiara”</i> e <i>“Benedizione della Lucidità - Radiara”</i> può attivarle entrambe (spendendo due Mana) e recitare “Benedizione di Selis, Proteggimi dal Gelo e dalla Confusione!” e dichiarare IMMUNITÀ! per i personaggi che tocca a GELO! e CONFUSIONE!. Esempio: per unire una Invocazione ed una Benedizione, il personaggio potrebbe dire “Invocazione di Selis, Proteggimi dalla Confusione e Donami il Potere del Gelo!” oppure “Benedizione di Selis, Proteggimi dalla Confusione e Donami il Potere del Gelo!” .			

Paladino

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio, mentre imbraccia uno Scudo o Scudo Grande, può considerare sé stesso come uno dei bersagli di una Litania che sta eseguendo senza il bisogno di toccarsi il petto con una mano.			

Mana 5

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Mana 4	
Il personaggio dispone di un quinto cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Litania della Liberazione			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	All-in		Cuor d'Alium
Il personaggio può utilizzare questa Litania, la cui formula è: “Ti imploro Selis Libera questo Afflitto!” Il personaggio, finché continua a recitare la Litania, può effettuare la chiamata NEUTRALIZZA! X! a tocco, dove X! è una qualunque chiamata di effetto della tabella “Chiamate a Tempo”, ad esclusione della chiamata COMANDO!. Nota: questa Litania è comune, non è una Benedizione, e nemmeno una Invocazione, è una Litania unica.			

Manifestazione: Radiara			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero		
Questa abilità può essere utilizzata solamente all'interno dell'Area Speciale "Limbo dello Squarcio". Questa abilità può essere attivata solamente al termine di una cerimonia ininterrotta di almeno 10 minuti, durante la quale il chierico deve cambiare il proprio costume a simulare il suo essere posseduto da parte dell'essenza di Radiara. Al termine della cerimonia la Manifestazione è attiva: da quel momento il personaggio può utilizzare tutte le Benedizioni e le Invocazioni di Radiara che possiede a volontà, senza spendere alcun Mana, e senza la necessità di pronunciare le relative Litanie, su sé stesso e sui personaggi che tocca. Di contro, il personaggio non può utilizzare altre Litanie o formulare o mantenere attivi Incantesimi. I PR del personaggio diventano 10 fino al termine della Manifestazione, indipendentemente da quanti PR possedeva il personaggio. Quando il personaggio entra in stato di Morente o Morto, oppure trascorse due ore dall'inizio della Manifestazione, la Manifestazione termina: il personaggio subisce la chiamata TELETRASPORTO! e deve recarsi nel punto in cui ha attivato l'abilità, cambiarsi, e tornare in gioco con il proprio personaggio nello stato in cui si trovava quando la Manifestazione si è conclusa.			

Manifestazione: Lumira			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero		
Questa abilità può essere utilizzata solamente all'interno dell'Area Speciale "Limbo dello Squarcio". Questa abilità può essere attivata solamente al termine di una cerimonia ininterrotta di almeno 10 minuti, durante la quale il chierico deve cambiare il proprio costume a simulare il suo essere posseduto da parte dell'essenza di Lumira. Al termine della cerimonia la Manifestazione è attiva: da quel momento il personaggio può utilizzare tutte le Benedizioni e le Invocazioni di Lumira che possiede a volontà, senza spendere alcun Mana, e senza la necessità di pronunciare le relative Litanie, su sé stesso e sui personaggi che tocca. Di contro, il personaggio non può utilizzare altre Litanie o formulare o mantenere attivi Incantesimi. I PR del personaggio diventano 10 fino al termine della Manifestazione, indipendentemente da quanti PR possedeva il personaggio. Quando il personaggio entra in stato di Morente o Morto, oppure trascorse due ore dall'inizio della Manifestazione, la Manifestazione termina: il personaggio subisce la chiamata TELETRASPORTO! e deve recarsi nel punto in cui ha attivato l'abilità, cambiarsi, e tornare in gioco con il proprio personaggio nello stato in cui si trovava quando la Manifestazione si è conclusa.			

Manifestazione: Pyros

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero		

Questa abilità può essere utilizzata solamente all'interno dell'Area Speciale "Limbo dello Squarcio". Questa abilità può essere attivata solamente al termine di una cerimonia ininterrotta di almeno 10 minuti, durante la quale il chierico deve cambiare il proprio costume a simulare il suo essere posseduto da parte dell'essenza di Pyros.

Al termine della cerimonia la Manifestazione è attiva: da quel momento il personaggio può utilizzare tutte le Benedizioni e le Invocazioni di Pyros che possiede a volontà, senza spendere alcun Mana, e senza la necessità di pronunciare le relative Litanie, su sé stesso e sui personaggi che tocca. Di contro, il personaggio non può utilizzare altre Litanie o formulare o mantenere attivi Incantesimi. I PR del personaggio diventano 10 fino al termine della Manifestazione, indipendentemente da quanti PR possedeva il personaggio.

Quando il personaggio entra in stato di Morente o Morto, oppure trascorse due ore dall'inizio della Manifestazione, la Manifestazione termina: il personaggio subisce la chiamata TELETRASPORTO! e deve recarsi nel punto in cui ha attivato l'abilità, cambiarsi, e tornare in gioco con il proprio personaggio nello stato in cui si trovava quando la Manifestazione si è conclusa.

4.3 LA CASERMA D'ACCIAIO

LA CASERMA D'ACCIAIO è l'Accademia dei Guerrieri.

Uso Avanzato delle Armature 2

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Armatura Pesante, Uso Avanzato delle Armature 1	
Il personaggio guadagna 1 Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa un'Armatura Pesante.			

Duro a Morire

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero		
Il personaggio, quando subisce una chiamata CREPA!, può attivare questa abilità per convertire la chiamata, dichiarando CONVERTO!, in ARTEFATTO! COMA!.			

Mia madre me le dava più forte!

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio può convertire, dichiarando CONVERTO!, la chiamata COMA! in ARTEFATTO! CIOP!, ARTEFATTO! CIOP!, ARTEFATTO! CIOP!.			

Inarrestabile

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Giornaliero	Armatura Pesante	
Dopo 1 minuto consecutivo nello stato di Pietrificato (a seguito della chiamata PIETRIFICAZIONE!), il personaggio può attivare questa abilità per dichiarare su sé stesso NEUTRALIZZA! PIETRIFICAZIONE!. Questa abilità può essere attivata anche se il personaggio è nello stato di Pietrificato (ma non se il personaggio è nello stato di Morente).			

Attacco: PARALISI! con Armi a Due Mani, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Mana 1	Armi a Due Mani OPPURE Armi da Mischia	
Il personaggio può effettuare la chiamata PARALISI! quando porta un colpo con Armi a Due Mani, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.			

Attacco: DOLORE! con Armi ad Una Mano, Mana 1

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3	Mana 1	Armi da Taglio a Una Mano OPPURE Armi da Impatto a Una Mano OPPURE Armi da Mischia	
Il personaggio può effettuare la chiamata DOLORE! quando porta un colpo con Armi (da Taglio o da Impatto) a Una Mano, spendendo un Mana che il colpo vada a segno o meno.			

Difesa: Spiritoooh! Liberoooh!

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4	Mana 1	Armatura Pesante	

Il personaggio può convertire, dichiarando CONVERTO!, la chiamata COMANDO! in ARTEFATTO! PARALISI!. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Pesante.

Nota: la chiamata ARTEFATTO! PARALISI! così subita ha durata nominale, ovvero 10 secondi, anche se la chiamata COMANDO! di origine aveva una durata differente.

Tecnica di Difesa

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Armatura Media	

Quando il personaggio utilizza un'abilità "*Difesa: <X>*" che gli richiederebbe di spendere un certo numero di Mana, può invece decidere di perdere lo stesso numero di PR al posto di spendere Mana per attivarla. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio indossa un'Armatura Media o Pesante.

Tecnica di Attacco

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			

Quando il personaggio utilizza un'abilità "*Attacco: <X>*" che gli richiederebbe di spendere un certo numero di Mana, può invece decidere di perdere lo stesso numero di PR al posto di spendere Mana per attivarla.

Immunità alla Magia Maggiore

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero	Scudo OPPURE Scudo Grande	Cuor d'Alium

Il personaggio può, attivando questa abilità, dichiarare IMMUNE! ad un Incantesimo Maggiore ("Evoco l'Antico Potere Maggiore..." oppure "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore...") che subisce. Questa abilità può essere utilizzata solamente se il personaggio sta impugnando uno Scudo o uno Scudo Grande.

Manutenzione Armi

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Armi da Taglio a Una Mano OPPURE Armi da Impatto a Una Mano OPPURE Armi a Due Mani OPPURE Armi Corte OPPURE Armi da Lancio OPPURE Armi da Tiro OPPURE Armi da Mischia	

Quando un Taglio con durata inferiore a "fino al termine della giornata di gioco" viene applicato ad un'Arma posseduta dal personaggio, quest'ultimo può modificarne la durata a "fino al termine della giornata di gioco". Per fare questo, il personaggio segna la modifica sul cartellino aggiungendo il proprio numero PG come firma. Il Taglio così modificato si distrugge inesorabilmente se il personaggio perde il possesso dell'Arma su cui è applicato il Taglio.

Nota: un Taglio che prevede una condizione di distruzione (come un numero limitato di usi) mantiene la limitazione anche se la durata del Taglio viene alterata in questo modo.

Manutenzione Armature

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Vesti	
Quando una Placcatura con durata inferiore a “fino al termine della giornata di gioco” viene applicata ad un’Armatura indossata dal personaggio, quest’ultimo può modificarne la durata a “fino al termine della giornata di gioco”. Per fare questo, il personaggio segna la modifica sul cartellino aggiungendo il proprio numero PG come firma. La Placcatura così modificata si distrugge inesorabilmente se il personaggio toglie l’Armatura su cui è applicata la Placcatura. Nota: una Placcatura che prevede una condizione di distruzione (come un numero limitato di usi) mantiene la limitazione anche se la durata della Placcatura viene alterata in questo modo. Nota: l’Armatura su cui è applicata la Placcatura deve essere indossata correttamente (con la relativa abilità) dal personaggio.			

Maestro d’Armi

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
1	All-in		
Il personaggio, attivando questa abilità, è in grado di utilizzare qualsiasi Arma fino alla fine del combattimento o per un massimo di 10 minuti.			

Terza Possibilità

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5	Giornaliero		
Il personaggio, attivando questa abilità, subisce la chiamata GUARIGIONE 5!. Nota: come da regolamento, questa abilità non può essere utilizzata nello stato di Morente.			

Instancabile

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4			
Il personaggio riceve un cartellino Giornaliero aggiuntivo.			

4.4 LA LOGGIA DI CRISTALLO

La Loggia di Cristallo è l'Accademia dei Maghi.

Scrivere Incantesimi su Pergamena

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il personaggio è in grado di scrivere gli Incantesimi da Mago (non quelli di tipo "Occulto") che lui stesso ha imparato su una pergamena magica vuota (ad esempio, per poter scrivere su pergamena un Incantesimo di Terza Cerchia deve avere l'abilità Terza Cerchia Magica e avere la possibilità di lanciare l'Incantesimo in questione). Ogni pergamena magica deve essere scritta presso l'Emporio oppure presso la Sala Staff per essere validata dalla firma di un Master. Il procedimento ha una durata minima di 1 minuto, durante il quale il personaggio deve trascrivere sulla pergamena le seguenti informazioni riferite all'Incantesimo: Nome dell'Incantesimo, Cerchia, Formula completa, Descrizione, Raggio, Durata, e Costo. Al termine del procedimento, il personaggio subisce la chiamata ARTEFATTO! BRUCIAMANA!.			

Mana 5

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Mana 4	
Il personaggio dispone di un quinto cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Mana 6

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Mana 5	
Il personaggio dispone di un sesto cartellino Mana. Il cartellino Mana viene consegnato insieme alla scheda personaggio la prima volta che il personaggio viene giocato dopo l'acquisto di questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.			

Quarta Cerchia Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5		Terza Cerchia Magica	Cuor d'Alium
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di Quarta Cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del Mana sufficiente, può lancialli seguendo le normali regole sull'utilizzo del Mana spiegate al Cap. 6 del Tomo I. Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun Incantesimo.			

Quinta Cerchia Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6		Quarta Cerchia Magica	Cuor d'Alium
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di Quinta Cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del Mana sufficiente, può lancialli seguendo le normali regole sull'utilizzo del Mana spiegate al Cap. 6 del Tomo I. Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun Incantesimo.			

Slot 1 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Capovolgimento Spirituale			

Slot 2 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Porta Dimensionale			

Slot 3 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Antimagia (TOTEM)			

Slot 4 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - ControlIncantesimo Maggiore			

Slot 5 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Aspro Rimbrotto di Marlack			

Slot 6 - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Spinta Magica			

Slot Occulto - Quarta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quarta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato un Incantesimo strano e particolare. Il giocatore, alla prima occasione utile, riceverà un cartellino rosso Abilità Speciale che contiene un Incantesimo occulto della cerchia indicata. Il cartellino viene pescato in maniera casuale.			

Slot 1 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Furente Castigo di Fredrick - Armatura di Malgus			

Slot 2 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Carne in Pietra			

Slot 3 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - ControlIncantesimo Supremo			

Slot 4 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Atomizzare - Batteria (TOTEM)			

Slot 5 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Kai del Cobra			

Slot 6 - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
3		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato, e può utilizzare, i seguenti Incantesimi: - Possessione Entropica (TOTEM)			

Slot Occulto - Quinta Cerchia

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Quinta Cerchia Magica	
Il personaggio ha imparato un Incantesimo strano e particolare. Il giocatore, alla prima occasione utile, riceverà un cartellino rosso Abilità Speciale che contiene un Incantesimo occulto della cerchia indicata. Il cartellino viene pescato in maniera casuale.			

Metamagia: Catena			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il Mago, quando lancia un Incantesimo che ha come Raggio "A Tocco" o "A Distanza (10m)", può aggiungere un ulteriore bersaglio diverso da quelli già scelti. La formula diventa "Evoco l'Antico MetaPotere..." per gli Incantesimi minori o "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore..." per gli Incantesimi maggiori. Nota: è possibile applicare solamente una abilità "Metamagia: " ad ogni lancio di Incantesimo.			

Metamagia: Estensione			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
6			
Il Mago, quando lancia un Incantesimo che ha come Raggio "A Tocco", può lanciarlo come se il Raggio fosse "A Distanza (10m)". La formula diventa "Evoco l'Antico MetaPotere..." per gli Incantesimi minori o "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore..." per gli Incantesimi maggiori. Nota: è possibile applicare solamente una abilità "Metamagia: " ad ogni lancio di Incantesimo.			

Metamagia: Frequenza			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
7			
Il Mago, quando lancia un Incantesimo che ha come Costo "Giornaliero", può lanciarlo come se il Costo fosse "All-In". La formula diventa "Evoco l'Antico MetaPotere..." per gli Incantesimi minori o "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore..." per gli Incantesimi maggiori. Nota: è possibile applicare solamente una abilità "Metamagia: " ad ogni lancio di Incantesimo.			

Metamagia: Prolungamento			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il Mago, quando lancia un Incantesimo che ha come Raggio "A Tocco" o "A Distanza (10m)", può aggiungere la specifica "20 SECONDI!" dopo ogni chiamata di effetto della tabella "Chiamate a Tempo" della durata di 10 secondi contenuta nell'Incantesimo. La formula diventa "Evoco l'Antico MetaPotere..." per gli Incantesimi minori o "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore..." per gli Incantesimi maggiori. Nota: è possibile applicare solamente una abilità "Metamagia: " ad ogni lancio di Incantesimo.			

Metamagia: Efficienza			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
5			
Il Mago, quando lancia un Incantesimo che ha come Costo "All-In", può lanciarlo come se il Costo fosse "2 Mana". La formula diventa "Evoco l'Antico MetaPotere..." per gli Incantesimi minori o "Evoco l'Antico MetaPotere Maggiore..." per gli Incantesimi maggiori. Nota: è possibile applicare solamente una abilità "Metamagia: " ad ogni lancio di Incantesimo.			

Affinità Magica			
Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Mantra	Discepolo dell'Etere
Il personaggio è in grado di utilizzare l'abilità Mantra contando fino a 20 anziché fino a 30.			

Discepolo dell'Etere

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
4		Mantra	Affinità Magica
Il personaggio, quando dovrebbe recuperare un Mana grazie all'uso della sola abilità Mantra, recupera invece due Mana.			

Bacchetta Magica

Costo PX	Costo	Prerequisiti	Limitazioni
2			
Il personaggio è in grado di utilizzare gli oggetti di tipo "Bacchetta Magica".			

5 LISTA INCANTESIMI

5.1 LISTA DEGLI INCANTESIMI COMUNI DEI MAGHI

5.1.1 INCANTESIMI DI PRIMA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI

Un personaggio in possesso dell'abilità Prima Cerchia Magica può acquistare gli slot Incantesimi che desidera: ogni Slot contiene uno o più di questi Incantesimi.

Prima Cerchia Magica: "Evoco l'Antico Potere..."

Dardo Magico	Comune
Formula:	"... MAGICO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata MAGICO!.	

Frastornare	Comune
Formula:	"... CONFUSIONE!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata CONFUSIONE!.	

Passapareti	Comune
Formula:	"... Passapareti!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago è in grado di attraversare per una sola volta un passaggio segreto (segnalato con apposito Cartellino Struttura giallo) o di scavalcare (attraversandole) le Mura di un campo rappresentate in gioco da apposite recinzioni.	

Calappio Magico	Comune
Formula:	"... Calappio Magico!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago ottiene i benefici dell'abilità "Fare Nodi".	

Percezione del Magico	Comune
Formula:	"...Percezione del Magico!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago può leggere un cartellino verde plastificato senza toccare l'oggetto, sempre che le condizioni ambientali e la distanza lo permettano.	

Mano de Féro e Piuma™	Elementale
Formula:	"... ETEREO!" oppure "...ARGENTO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata ETEREO! o ARGENTO! a scelta del mago.	

Mano del Ghiaccio e del Fuoco™	Elementale
Formula:	"... FUOCO!" oppure "...GELO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata FUOCO! o GELO! a scelta del mago.	

Gentile Avviso di Celpin	Comune
Formula:	"... Gentile Avviso di Celpin!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago, quando subisce una chiamata a cui è IMMUNE! (oppure che può ignorare perché ha subito una chiamata IMMUNITÀ! a tale chiamata da qualcuno), può dichiarare A TERRA! alla fonte della chiamata, se questa si trova entro 10 m dal mago.	

Mente Lucida	Comune
Formula:	"... Mente Lucida!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago può dichiarare IMMUNE! alla chiamata CONFUSIONE!.	

5.1.2 INCANTESIMI DI SECONDA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI

Un personaggio in possesso dell'abilità Seconda Cerchia Magica può acquistare gli slot Incantesimi che desidera: ogni Slot contiene uno o più di questi Incantesimi.

Seconda Cerchia Magica: “Evoco l'Antico Potere...”

Soggiogare	Comune
Formula:	“... CRITICO! STORDISCI!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata CRITICO! STORDISCI!.	

ControlIncantesimo Minore	Difesa
Formula:	“... IMMUNE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago può dichiarare IMMUNE! alle chiamate di un Incantesimo minore ricevuto; affinché questo Incantesimo abbia effetto, il mago deve iniziare a formulare questo Incantesimo prima che l'Incantesimo a cui vuole essere immune sia completato.	

Armatura Elementale	Elementale
Formula:	“...Armatura Elementale!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago può dichiarare IMMUNE! alle chiamate FUOCO!, ARGENTO!, ETEREO!, e GELO! se dichiarate a distanza (e non portate tramite armi).	

Confondere	Comune
Formula:	“... CONFUSIONE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata CONFUSIONE!.	

Dardo Etereo	Elementale
Formula:	“... ETEREO!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata ETEREO!.	

Dardo d'Argento	Elementale
Formula:	"... ARGENTO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata ARGENTO!.	

Dardo di Fuoco	Elementale
Formula:	"... FUOCO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata FUOCO!.	

Dardo di Gelo	Elementale
Formula:	"... GELO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata GELO!.	

Garbato Promemoria di Fabros	Comune
Formula:	"... Garbato Promemoria di Fabros!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago, quando subisce una chiamata a cui è IMMUNE! (oppure che può ignorare perché ha subito una chiamata IMMUNITÀ! a tale chiamata da qualcuno), può dichiarare DOLORE! alla fonte della chiamata, se questa si trova entro 10 m dal mago.	

Addormentare	Comune
Formula:	"... SONNO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata SONNO!.	

Disarmare	Comune
Formula:	"... DISARMO!"
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata DISARMO!.	

5.1.3 INCANTESIMI DI TERZA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MINORI

Un personaggio in possesso dell'abilità Terza Cerchia Magica può acquistare gli slot Incantesimi che desidera: ogni Slot contiene uno o più di questi Incantesimi.

Terza Cerchia Magica: “Evoco l'Antico Potere...”

Tocco Mortale	Comune
Formula:	“... COMA!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	Giornaliero
Il bersaglio subisce la chiamata COMA!.	

Gravità (TOTEM)	Comune
Formula:	“... Totem della Gravità!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	All-in
All'atto del lancio, il mago sceglie un singolo bersaglio entro 10 m a cui può dichiarare la chiamata A TERRA! a volontà entro 10 m .	
Nota: in quanto Incantesimo TOTEM, esso termina se il mago si sposta dal punto in cui si trova.	

Interdizione alla Morte	Difensivo
Formula:	“...Interdizione alla Morte!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	Giornaliero
Il mago, quando dovrebbe entrare in stato di Morto, se l'Incantesimo è ancora attivo, entra invece in stato di Morente.	

Scudo Magico	Difensivo
Formula:	“...Scudo Magico!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago guadagna 1 PR aggiuntivo.	

Maglio di Joshua	Comune
Formula:	“... CRITICO!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata CRITICO!.	

Mite Ammonimento di Rosmar	Comune
Formula:	“... Mite Ammonimento di Rosmar!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	1 Mana
Il mago, quando subisce una chiamata a cui non è IMMUNE! (e non ha subito una chiamata IMMUNITÀ! a tale chiamata da qualcuno), può dichiarare DOLORE! alla fonte della chiamata, se questa si trova entro 10 m dal mago, quindi l'Incantesimo termina.	

Attenuazione	Spettrale
Formula:	“... Attenuazione!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	Giornaliero
Il mago entra immediatamente in stato di ATTENUAZIONE.	

Metabolismo Protettivo	Difensivo
Formula:	“... Metabolismo Protettivo!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo Mago
Costo:	All-in
Il mago deve dichiarare IMMUNE! alla chiamata VELENO! e ai Veleni ingeriti: ogni volta che lo fa, subisce la chiamata DOLORE! 30 secondi!.	

Pelle di Pietra	Difensivo
Formula:	“... IMMUNE!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo Mago
Costo:	All-in
Il mago dichiara IMMUNE! alla prima chiamata ricevuta portata da una qualunque Arma.	

Disgiunzione	Comune
Formula:	“... DISGIUNZIONE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata DISGIUNZIONE!.	

5.1.4 INCANTESIMI DI QUARTA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MAGGIORI

Un personaggio in possesso dell'abilità Quarta Cerchia Magica può acquistare gli slot Incantesimi che desidera: ogni Slot contiene uno o più di questi Incantesimi.

Quarta Cerchia Magica: “Evoco l’Antico Potere Maggiore...”

Capovolgimento Spirituale	Comune
Formula:	“... COMANDO! Distruggi i tuoi alleati!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Costo	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata COMANDO! Distruggi i tuoi alleati!.	

Porta Dimensionale	Comune
Formula:	“... TELETRASPORTO! 10 SECONDI!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo	Giornaliero
Il mago subisce la chiamata TELETRASPORTO! 10 SECONDI! (quindi alza la mano per indicare di non essere più lì) e, durante il tempo in cui è sotto l'effetto di questa chiamata, può spostarsi e raggiungere qualunque posto che potrebbe normalmente raggiungere in gioco (non può, ad esempio, superare una porta chiusa o una barriera). Al termine dell'effetto, il personaggio ricompare nel punto in cui si trova il giocatore. Mentre si sposta in questa forma, udito e vista del mago continuano a funzionare, quindi il mago vede e sente quello che il giocatore vede e sente.	

ControlIncantesimo Maggiore	Difensivo
Formula:	“... IMMUNE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo	All-in
Il mago può dichiarare IMMUNE! alle chiamate di un incantesimo minore o maggiore ricevuto; affinché questo incantesimo abbia effetto, il mago deve iniziare a formulare questo incantesimo prima che l'incantesimo a cui vuole essere immune sia completato.	

Spinta Magica	Comune
Formula:	“... REPULSIONE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo	1 Mana
Il bersaglio subisce la chiamata REPULSIONE!.	

Aspro Rimbrotto di Marlack	Comune
Formula:	"... Aspro Rimbrotto di Marlack!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo	All-in
Il mago, quando subisce una chiamata a cui non è IMMUNE! (e non ha subito una chiamata IMMUNITÀ! a tale chiamata da qualcuno), può dichiarare DIRETTO! CONFUSIONE! alla fonte della chiamata, se questa si trova entro 10 m dal mago, quindi l'Incantesimo termina.	

Antimagia (TOTEM)	Comune
Formula:	"...Totem di Antimagia!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo il Mago
Costo	1 Mana
Il mago deve dichiarare "IMMUNE!" a tutte le chiamate contenute negli incantesimi minori o maggiori che subisce (ad eccezione della chiamata DISGIUNZIONE!). Quando l'incantesimo termina, il mago subisce un numero di chiamate "MAGICO!" pari alle chiamate "IMMUNE!" che ha dichiarato in questo modo. In quanto incantesimo TOTEM, esso termina se il mago si sposta dal punto in cui si trova.	

5.1.5 INCANTESIMI DI QUINTA CERCHIA MAGICA – INCANTESIMI MAGGIORI

Un personaggio in possesso dell'abilità Quinta Cerchia Magica può acquistare gli slot Incantesimi che desidera: ogni Slot contiene uno o più di questi Incantesimi.

Quinta Cerchia Magica: “Evoco l’Antico Potere Maggiore...”

Armatura di Malgus	Difensivo
Formula:	“... Armatura di Malgus!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo	All-in
Il mago può dichiarare IMMUNE! ad una (ed una sola) chiamata di Danno Singolo o Doppio: se lo fa, può dichiarare GELO! GELO! alla fonte della chiamata, se entro 10 metri, quindi l'Incantesimo termina.	

Atomizzare	Comune
Formula:	“DISINTEGRAZIONE! <tipologia dell’oggetto da distruggere>!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo	All-in
Il mago effettua la chiamata DISINTEGRAZIONE! <tipologia dell’oggetto da distruggere>! su un oggetto di gioco con relativo cartellino che possiede e impugna. Questo Incantesimo non può essere effettuato in una situazione di combattimento. Il cartellino dell'oggetto distrutto, se possibile, deve essere immediatamente riconsegnato ad un membro Staff.	

Kai del Cobra	Comune
Formula:	“... VELENO! CREPA!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo	All-in
Il bersaglio subisce la chiamata VELENO! CREPA!.	

Furente Castigo di Fredrick	Comune
Formula:	“... Furente Castigo di Fredrick!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	All-in
Il mago, quando subisce una chiamata, può decidere di subire in aggiunta la chiamata COMA!: se lo fa, può dichiarare COMA! alla fonte della chiamata originaria, se questa si trova entro 10 m dal mago, quindi l'Incantesimo termina.	

Carne di Pietra	Comune
Formula:	“... PIETRIFICAZIONE!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Costo:	Giornaliero
Il bersaglio subisce la chiamata PIETRIFICAZIONE!.	

Batteria (TOTEM)	Comune
Formula:	“... Totem Batteria!”
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	Giornaliero
Il mago può, toccando un bersaglio che non è lui stesso per almeno 10 secondi, fargli recuperare un Mana (dicendo "Recuperi 1 Mana!").	
Nota: in quanto Incantesimo TOTEM, esso termina se il mago si sposta dal punto in cui si trova.	

ControlIncantesimo Supremo	Difesa
Formula:	“... IMMUNE! RIFLESSO!”
Durata:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	Giornaliero
Il mago può dichiarare IMMUNE! RIFLESSO! alle chiamate di un Incantesimo minore o maggiore ricevuto; affinché questo Incantesimo abbia effetto, il mago deve iniziare a formulare questo Incantesimo prima che l'Incantesimo a cui vuole essere immune sia completato.	

Possessione Entropica (TOTEM)	Comune
Formula:	"... Totem dell'Entropia!"
Durata:	Concentrazione
Raggio:	Solo sul mago
Costo:	Giornaliero

Questo Incantesimo può essere lanciato solamente all'interno dell'Area Speciale "Limbo dello Squarcio". Questo Incantesimo può essere lanciato solamente al termine di una cerimonia ininterrotta di almeno 10 minuti, durante la quale il mago deve cambiare il proprio costume a simulare il suo essere posseduto da parte di forze dell'Entropia magica.

Quando l'Incantesimo entra in funzione, il personaggio subisce la chiamata TELETRASPORTO! 1 MINUTO! (quindi alza la mano per indicare di non essere più lì) e, durante il tempo in cui è sotto l'effetto di questa chiamata, può spostarsi e raggiungere qualunque posto che potrebbe normalmente raggiungere in gioco (non può, ad esempio, superare una porta chiusa o una barriera). Al termine dell'effetto, il personaggio ricompare nel punto in cui si trova il giocatore.

Il mago può dichiarare a volontà la chiamata MAGICO! REPULSIONE! oppure CRITICO! ad un bersaglio entro 10 metri. Il mago ottiene +10 PR. Il mago deve dichiarare IMMUNE! alle chiamate DISGIUNZIONE! e COMANDO!. Il mago può, spendendo un Mana, subire la chiamata TELETRASPORTO! 10 SECONDI! (quindi alza la mano per indicare di non essere più lì) e, durante il tempo in cui è sotto l'effetto di questa chiamata, può spostarsi e raggiungere qualunque posto che potrebbe normalmente raggiungere in gioco. Al termine dell'effetto, il personaggio ricompare nel punto in cui si trova il giocatore. Quando il mago ha esaurito il proprio Mana, oppure trascorse due ore dall'inizio dell'Incantesimo, l'Incantesimo termina.

Quando l'Incantesimo termina, il personaggio subisce la chiamata TELETRASPORTO! e deve recarsi nel punto in cui ha lanciato l'Incantesimo, cambiarsi e tornare in gioco con il proprio personaggio, nello stato in cui era quando l'Incantesimo è terminato.

Nota: in quanto Incantesimo TOTEM, esso termina se il mago si sposta dal punto in cui si trova.

Nota: muoversi attraverso le chiamate TELETRASPORTO! generate dall'uso di questo stesso Incantesimo NON interrompono l'Incantesimo, anche se Totem.

Questo è il regolamento ufficiale dell'Associazione Culturale



Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1 maggio 2018, sino a quando verrà approvata una successiva versione del regolamento.

Questa è la revisione denominata "Regolamento 4.1"

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo, facendo sempre riferimento a Bollaverde Live – Associazione Culturale per il gioco di ruolo dal vivo.

Per informazioni contattare l'Associazione:

- indirizzo e-mail: info@bollaverdelive.it
- sito internet: www.bollaverdelive.it