



Bollaverde Live

Associazione per il gioco di ruolo dal vivo

REGOLAMENTO AVANZATO

ABILITÀ ED INCANTESIMI

-Tomo II-



Regolamento 3.2

BollaverdeLive – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo
info@bollaverdelive.it www.bollaverdelive.it

Abilità ed Incantesimi– Indice:

1 LE ABILITÀ DEL PERSONAGGIO	3
1.1 ABILITÀ GENERICHE E DI CREAZIONE	3
1.2 LE CARRIERE	3
1.3 LE GilDE	4
1.4 LE CONGREGHE	5
1.5 COME SI APPRENDONO LE ABILITÀ DI GILDA O CONGREGA	5
1.6 ABILITÀ DI OTTAVO LIVELLO E SUPERIORI	5
2 LE LISTE DELLE ABILITA'	6
2.1 ABILITA' DI CREAZIONE	6
2.2 PRIVILEGI DI REALTA': la Scintilla Arcana ed Onirica	8
2.3 ABILITA' DI ATTACCO	8
2.4 ABILITA' DI DIFESA	15
2.5 ABILITA' DI UTILITA'	22
2.6 ABILITA' MAGICHE	25
3 ABILITÀ DI CARRIERA	28
3.1 ARTIGIANO	28
3.2 INCANTATORE	29
3.3 ALCHEMISTA	31
3.4 MAESTRO	32
3.5 MERCANTE	33
3.6 COMBATTENTE	34
3.7 CACCIATORE	35
3.8 FARABUTTO	36
3.9 CONDOTTIERO	37
3.10 CANTASTORIE	39
3.11 NOBILE	40
3.12 RUNISTA	41
4 INCANTESIMI	42
4.1 COME SI LANCIANO	42
4.2 CARATTERISTICHE DEGLI INCANTESIMI	43
4.3 LISTA DEGLI INCANTESIMI COMUNI DEI MAGHI	44
4.3.1 Incantesimi dei Maghi di I Cerchia – Incantesimi minori	44
4.3.2 Incantesimi dei Maghi di II Cerchia – Incantesimi minori	47
4.3.3 Incantesimi dei Maghi di III Cerchia – Incantesimi minori	49
4.3.4 Incantesimi dei Maghi di IV Cerchia – Incantesimi maggiori	51
4.3.5 Incantesimi dei Maghi di V Cerchia – Incantesimi maggiori	53



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. Queste sono le abilità generiche, che 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.

Vi sono abilità che devono essere acquistate in fase di creazione: sono le abilità innate del personaggio che fanno parte della sua storia, come ad esempio alcuni “difetti” che portano svantaggi in gioco ma aumentano i punti esperienza liberi a disposizione del giocatore.

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

Ti sconsigliamo vivamente di interpretare una razza solo perché ti sembra dia vantaggi di potere: interpretare una razza significa averne letto la descrizione nel Tomo III ed avere la volontà di truccarsi in un modo adeguato a rappresentare la razza scelta. Piuttosto che giocare una Chimera raffazzonata, gioca un umano o un elfo: la razza umana dispone di una maggiore facilità di resa sia come costume che come aspetto fisico, mentre l'elfo è un personaggio fantasy che richiede poco trucco ed ha un fascino non indifferente.

In definitiva, un personaggio può investire i propri punti esperienza in abilità generiche, specifiche di Carriera, di Gilda o Congrega di cui fa parte, sempre come preferisce.

1.2 LE CARRIERE

Non tutte le abilità possono essere imparate da chiunque: esistono alcune abilità specifiche che i personaggi non possono imparare da soli, ma che vengono tramandate di generazione in generazione da maestri esperti ai personaggi che hanno intrapreso la medesima strada, dando vita a veri e proprie specializzazioni denominate Carriere; rimangono poi accessibili solo ai personaggi più meritevoli ed esperti quelle abilità rare e potenti che rimangono segrete ai più.

Per apprendere Abilità di Carriera il personaggio deve scegliere una Carriera; nessun personaggio a parte un Nobile può intraprendere più di una Carriera.

Per intraprendere una Carriera non è necessaria nessuna predisposizione, semplicemente devi decidere come il tuo personaggio si guadagna da vivere tra un raduno e l'altro. Non sei tenuto a scegliere la Carriera da subito, ma potrai intraprenderla nel corso del tempo, quando ti sentirai pronto a sudare per il pane.

Le Carriere conosciute sono dodici:

- ARTIGIANO
- INCANTATORE
- ALCHIMISTA
- MAESTRO
- MERCANTE
- COMBATTENTE
- CACCIATORE
- FARABUTTO
- CONDOTTIERO
- CANTASTORIE
- NOBILE
- RUNISTA

Queste sono le carriere che i sopravvissuti delle tre Realtà hanno potuto in qualche modo ricostruire con le conoscenze e le esperienze che hanno salvaguardato dal cataclisma. Ogni Carriera ha un livello di specializzazione suddiviso in cinque passaggi, di cui la prima abilità ti permettere di accedere a tutte le successive: ogni apprendista sa di dover intraprendere una lunga strada per “specializzarsi” nella propria Carriera.

È importante selezionare con cura quale tipo di percorso far intraprendere al proprio personaggio, e decidere se puntare solo sulla propria Carriera oppure ampliare le conoscenze avvicinandosi ai più elusivi insegnamenti di una Gilda: è infatti possibile accedere a questi gruppi anche in seguito, ma poco si sa degli affari di queste anche perché nessuno se ne è mai interessato.

1.3 LE GILDE

Accanto alle Carriere tradizionali, si vocifera esistano altre alleanze di maestri dediti a tramandare insegnamenti di altro tipo, e quindi relative abilità. Si tratta delle Gilde, spesso potenti e sicuramente misteriose, alcune non riconosciute dalle autorità nobiliari e che sono molto difficili avvicinare. Inoltre, alcune Gilde si occupano di trasmettere sapere proibito, addirittura blasfemo, mentre altre richiedono purezza e disciplina inaccessibili ai più. Fatto sta che le Gilde, anche quelle segretamente dotate di vaste influenze, numerano tutte pochissimi membri, e solo poche sono note. Nessuno sa con certezza quante Gilde siano attive, tuttavia di alcune Gilde si inizia a vociferare con sempre maggiore insistenza. Alcune sembrano essere gruppi organizzati che perseguono propri scopi, altre sono poco più che un insieme di persone che condividono le stesse capacità e le insegnano ai loro prediletti.

Entrare in una Gilda è molto difficile: non è strano che un personaggio ci provi per anni senza mai riuscirci. Le abilità insegnate dalle Gilde non vengono qui riportate: ciò rispecchia l'alone di mistero che le Gilde hanno nel mondo di gioco. Come nota fuori gioco, vi informiamo che le abilità delle Gilde, per quanto abbastanza efficaci nei rispettivi campi, possono avere anche una connotazione di semplice interpretazione senza sbilanciare quelle Generiche o di Carriera: potrebbero esistere guerrieri di Gilda con delle specializzazioni molto particolari e interessanti. Le Gilde hanno spesso dei vincoli per non farsi notare troppo: non date quindi per certa la possibilità che il vostro personaggio ne possa un giorno fare parte.

Negli ambienti malfamati si dice che ci siano diverse organizzazioni di stampo ladresco che operano nell'ombra. Tra gli Arcani era rinomata la Gilda delle Guardie Arcane, un ordine dalla tradizione millenaria e tra gli Onirici è risaputo che i Signori degli Incubi avevano sviluppato capacità al di sopra delle più terribili aspettative. Di queste Gilde si conosce a volte soltanto il nome, mentre le capacità insegnate e soprattutto gli scopi più reconditi rimangono ignoti. Nessuno, inoltre, può davvero escludere che non esistano altri gruppi, più o meno organizzati, che operino lontano dagli sguardi dei più, amministrando ulteriori e sconosciuti insegnamenti.

L'unica cosa sicura è che chi entra in una di queste Gilde non potrà mai far parte di altre perché sono molto gelose dei propri segreti e hanno modo di scoprire, e quindi di respingere, membri di altre confraternite. Per la stessa ragione è quasi impossibile ottenere dai vertici di una di queste organizzazioni il permesso di lasciare una Gilda. Se per ragioni di gioco un personaggio viene cacciato da una Gilda, potrà continuare ad apprendere le abilità della stessa come se fosse ancora iscritto, avendo ormai appreso le tecniche di base che gli



consentono di proseguire nell'apprendimento individuale. Tuttavia, abbandonare una Gilda è un atto che non viene quasi mai concesso liberamente: quando accade, di norma, pone come mortale nemico della stessa Gilda colui che l'ha abbandonata.

Ricorda: incarichi secondari, l'esercizio continuo e l'appartenenza a uno di questi gruppi comporta, può impedire o quantomeno non agevolare la crescita e la specializzazione che un personaggio potrebbe avere seguendo un'altra via. Inoltre, non è comunque possibile iscriversi a una seconda Gilda.

1.4 LE CONGREGHE

Non tutte le aggregazioni di persone che perseguono un fine comune sono Gilde: esistono innumerevoli altri piccoli gruppi – alcuni creati interamente dai personaggi giocanti – che professano vari credi e vari obiettivi. Alcuni di questi gruppi sono noti come Congreghe: si tratta di gruppi di persone unite da uno scopo comune, una comune segreta capacità o altro ancora, ma nessuna di queste congreghe è paragonabile, per le abilità che vi vengono insegnate, ad una Carriera o una Gilda.

Anche in questo caso c'è un limite al numero di congreghe di cui un personaggio può far parte; i loro insegnamenti sono comunque meno impegnativi e non dispongono di altrettanti mezzi per garantire l'esclusività. Di norma le congreghe chiedono sempre qualcosa in cambio del loro appoggio, le abilità che insegnano non sono di norma utili in battaglia e non si “pagano” in punti esperienza. Le Congreghe sono un modo di muovere più gioco, non una scorciatoia per abilità speciali segrete. Per semplificare, se la Carriera è la professione principale di un personaggio e le Gilde un approfondimento delle medesime, le Congreghe sono invece più simili a club esclusivi, piuttosto esosi in termini di tempo e richieste. Le abilità generiche rappresentano invece quelle capacità che chiunque può apprendere, dedicandovi tempo ed energie.

1.5 COME SI APPRENDONO LE ABILITÀ DI GILDA O DI CONGREGA

Per far parte di una Gilda o una Congrega, un personaggio deve, prima di tutto, trovare in gioco il contatto che gli descriva le abilità e che gli offra l'opportunità di farne parte, oltre a sottoporlo ad eventuali prove per essere accettato. Poiché l'entrata o meno di un personaggio dipende in ultima analisi dalle alte cariche, è bene che un personaggio che desideri far parte di una Gilda o Congrega si renda disponibile ogni qual volta queste ne facciano richiesta. Le Abilità di Gilda e Congrega sono segrete e non sono qui riportate, le potrai apprendere solo In Gioco; se non accade, non preoccupartene, non è una parte del gioco indispensabile: ti sconsigliamo anzi di cercare innumerevoli Gilde o Congreghe possibili solo per apprendere abilità particolari.

Le Abilità di Gilda e Congrega, seguono il medesimo formato delle abilità generiche. Se non sei soddisfatto di come le Alte Cariche decidono le affiliazioni, il tuo personaggio potrà lamentarsene in gioco nei raduni in cui appaiono.

1.6 ABILITÀ DI OTTAVO LIVELLO E SUPERIORI

Le abilità superiori rappresentano l'apice delle capacità dei mortali in un determinato campo, Carriera o Gilda. Per apprenderle, differentemente dalle altre abilità, il proprio Personaggio dovrà raggiungere In Gioco il livello richiesto nei prerequisiti delle medesime, e pagarne regolarmente il costo in px. Solo i personaggi che hanno combattuto ed affrontato le insidie di Numea per lungo tempo saranno in grado di utilizzarle.

2 LE LISTE DELLE ABILITA'

Le abilità seguono tutte questo formato:

- 1) NOME: è il nome dell'abilità.
- 2) COSTO PX: indica la cifra espressa in punti esperienza (abbreviati in px) che ogni abilità costa.
- 3) MANA: indica se attivare l'abilità richiede che venga bruciato del Mana attivo come spiegato nel Tomo I. Laddove si trovi la dicitura BRUCIAMANA, significa che attivare l'abilità comporta che il personaggio bruci tutto il Mana residuo (come se il personaggio subisse la chiamata "ARTEFATTO!BRUCIAMANA!")
- 4) PREREQUISITI: alcune abilità richiedono che se ne posseggano altre per essere apprese, alcune possono richiedere un livello minimo d'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 quest'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.
- 5) 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 abilità o delle condizioni che precludono l'acquisto dell'abilità. Questa voce è presente solo se una limitazione è presente.
- 6) DESCRIZIONE: qui viene illustrato il funzionamento di un'abilità. Ogni giocatore deve conoscere almeno le abilità che il proprio personaggio è in grado di usare.

Sei pronto ad investire i tuoi primi 15000 Punti Esperienza per questa nuova avventura? E allora, cosa aspetti? Vai!

2.1 ABILITA' 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. Rientrano in questa categoria le seguenti abilità che in alcuni casi si differenziano per Realtà di appartenenza:

Scintilla – Realtà Umana			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Solo personaggi di liv. 1	
Il personaggio che possieda questa abilità ha un dono naturale per la magia. Quest'abilità permette di accedere alle Cerchie Magiche e di avere immediatamente l'abilità Mana I			

Mancino			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo personaggi di liv. 1	
Il personaggio che possieda questa abilità è mancino. Quest'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 PG privo di questa abilità considera mano principale la mano destra, che può usare come un personaggio mancino usa la sinistra.			



Nobiltà			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Solo personaggi di liv. 1	Scintilla – Realtà Umana

Il personaggio che possiede questa abilità è un nobile, discendente da una delle nobili famiglie che dominavano la propria Realtà di origine. Gode dei privilegi indicati ai paragrafi 3.4 del Tomo Primo e può aspirare a possedere terre e arruolare genti che gli giurino fedeltà. Un personaggio con questa abilità può scegliere di acquisire immediatamente Armi taglio o da impatto a una mano o Istruzione di base senza ulteriori costi in px e può avere accesso a due Carriere tra cui una è obbligatoriamente Nobiltà. Il giocatore può creare un Gruppo Nobiliare accedendo al proprio profilo personale sul sito www.bollaverdelive.it.
La prima volta che il personaggio entra in gioco accompagnato dal proprio seguito di almeno cinque personaggi avrà nella busta PG una Dogma di Ossidiana. Ai raduni seguenti il personaggio avrà nella propria busta PG una Dogma d'Argento, più un'ulteriore Dogma d'Argento ogni cinque seguaci presenti al raduno stesso.

Difetto – Superstizioso			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo personaggi di liv. 1	Cagionevole, Maldestro, Orbo

Il personaggio che possieda questa abilità ha un difetto. In cambio di questo difetto vengono accreditati sul Personaggio Punti Esperienza liberi pari a 5000. Il Superstizioso non può acquistare abilità che richiedono come prerequisito la Scintilla. Inoltre non può trasportare né possedere né usare nessun tipo di cartellini verde oggetto magico né cartellini azzurri manufatto. Quando viene colpito da un incantesimo dovrebbe interpretare al meglio il disagio imprecando e facendo scongiuri.

Difetto – Cagionevole			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo personaggi di liv. 1	Superstizioso, Maldestro, Orbo

Il personaggio che possieda questa abilità ha un difetto. In cambio di questo difetto vengono accreditati sul Personaggio Punti Esperienza liberi pari a 5000. Il Cagionevole non può acquistare abilità o incantesimi che gli permettano di guadagnare PR né che concedano IMMUNITA' e non può accedere alla carriera Condottiero. Deve ignorare tutti gli effetti provocati dalle pozioni e dichiarare IMMUNE! a tutte le chiamate provenienti da esse mentre i veleni ingeriti che causano chiamate di tempo hanno durata doppia.

Difetto – Maldestro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo personaggi di liv. 1	Superstizioso, Cagionevole, Orbo

Il personaggio che possieda questa abilità ha un difetto. In cambio di questo difetto vengono accreditati sul Personaggio Punti Esperienza liberi pari a 5000. Il Maldestro non può acquistare le abilità Ambidestria, Armi ad Asta, Armi a 2 mani, Bastone Magico, Armi da Tiro ed Armi da Lancio e abilità che gli permettano di dichiarare chiamate diverse dalla chiamata base con qualsiasi tipo di arma, non può accedere alle Carriere di Alchimista, Artigiano, Incantatore e Runista.

Difetto – Orbo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
0		Solo personaggi di liv. 1	Superstizioso, Cagionevole, Maldestro

Il personaggio che possieda questa abilità ha un difetto. In cambio di questo difetto vengono accreditati sul Personaggio Punti Esperienza liberi pari a 5000. L'Orbo non può acquistare abilità per l'uso di armi da lancio, da tiro e da fuoco, né accedere alla carriera di Cacciatore o Combattente. Inoltre non può acquistare alcun incantesimo a distanza. Il Personaggio deve simulare al meglio lo stato di Orbo, con bende, protesi o un semplice trucco lasciato alla libertà del giocatore stesso.

2.2 PRIVILEGI DI REALTA'

Quest'abilità è presente in ogni personaggio di Razza Arcana ed Onirica; ogni personaggio Onirico o Arcano parte quindi con 3000PX in meno per questo privilegio di realtà.

E' identica alla Scintilla umana tranne per il costo, che è inferiore.

Scintilla – Realtà Onirica e Arcana			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000		Solo personaggi di liv. 1	
Il personaggio che possiede questa abilità ha un dono naturale per la magia. Quest'abilità permette di accedere alle Cerchie Magiche e di avere immediatamente l'abilità Mana I			

2.3 ABILITA' DI ATTACCO

Armi Corte			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
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 usi solo Armi Corte puoi impugnarne una per mano, senza necessità dell'abilità Ambidestria. Con armi corte non puoi parare i colpi portati con le armi.			

Armi da Taglio a una mano			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
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	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
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	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			
Il personaggio acquisisce le abilità Armi da taglio a una mano, Armi da impatto a una mano e Armi corte. Nota: questa abilità permette di accedere alle abilità che hanno come prerequisito Armi da taglio a una mano, Armi da impatto a una mano e Armi corte.			

Armi a due mani			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma da impatto o da taglio della lunghezza totale compresa tra i 111 e i 190 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 dichiara "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.			

Armi ad Asta			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il personaggio può utilizzare in combattimento un'arma da impatto o da taglio della lunghezza totale compresa tra i 171 e i 215 centimetri. Rientrano in questa categoria solo Lance, Alabarde, Bastone e similari. 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 un'alabarda) o "BLAM!" se sta usando un'arma da impatto (come ad esempio un bastone), 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.			

Armi Lunghe			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000			
Il personaggio acquisisce entrambe le abilità Armi a due mani e Armi ad Asta Nota: questa abilità permette di accedere alle abilità che hanno come prerequisito Armi a due mani o Armi ad Asta.			

Armi da Lancio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il personaggio può utilizzare un'arma da lancio priva di anima rigida o semirigida, che sia da impatto o da taglio con misure minime 10x10 e massime 30x30. 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	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il personaggio può utilizzare in combattimento un ARCO o una BALESTRA con un carico massimo di 30 libbre privo di rocchetti, impugnandoli con entrambi 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 3 metri né utilizzarli per parare. Le frecce utilizzate devono rispondere ai canoni previsti dalle regole di sicurezza indicate al Tomo I.</p> <p>Il personaggio deve effettuare la chiamata "DIRETTO" con ogni dardo, sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa. Conta solo il primo impatto e non eventuali rimbalzi del proiettile.</p>			

Armi da Fuoco I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il personaggio può possedere e trasportare una pistola e sparare un colpo. Prima di poter sparare ancora è necessario ricaricare la pistola. La pistola è utilizzabile esclusivamente per sparare a distanza, non è mai possibile utilizzarla direttamente in mischia né utilizzarla per parare. La pistola deve rispondere ai canoni previsti dalle regole di sicurezza indicate al Tomo I. Il personaggio deve effettuare la chiamata "BLAM" su un singolo bersaglio entro 10 metri indicandolo con la pistola stessa, sempre che non conosca altre abilità che gli permettano di effettuare una chiamata diversa, per ogni colpo che esplose. Un colpo si considera non esploso se non produce un rumore chiaramente udibile a 10 metri di distanza</p>			

Armi da Fuoco II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Armi da Fuoco I Ambidestria	
<p>Il personaggio può possedere e trasportare due pistole e sparare due colpi. Prima di poter sparare ancora è necessario ricaricare la pistola.</p>			

Fuoco! con Armi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da mischia o Armi a 1 mano o Armi Corte o Armi ad asta o Armi a 2 mani o Armi Lunghe	Massimo 2 su 5 abilità con chiamata di danno
<p>Il Personaggio può effettuare la chiamata "FUOCO!", quando porta il colpo con Armi da taglio 1 mano, Armi da impatto 1 mano, Armi Corte, Armi ad asta o armi a 2 mani</p>			

Argento! Con Armi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da mischia o Armi a 1 mano o Armi Corte o Armi ad asta o Armi a 2 mani o Armi Lunghe	Massimo 2 su 5 abilità con chiamata di danno
<p>Il Personaggio può effettuare la chiamata "ARGENTO!", quando porta il colpo con Armi da taglio 1 mano, Armi da impatto 1 mano, Armi Corte, Armi ad asta o armi a 2 mani</p>			



Magico! con Armi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da mischia o Armi a 1 mano o Armi Corte o Armi ad asta o Armi a 2 mani o Armi Lunghe	Massimo 2 su 5 abilità con chiamata di danno
Il Personaggio può effettuare la chiamata "MAGICO!", quando porta il colpo con Armi da taglio 1 mano, Armi da impatto 1 mano, Armi Corte, Armi ad asta o armi a 2 mani			

Gelo! Con Armi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da mischia o Armi a 1 mano o Armi Corte o Armi ad asta o Armi a 2 mani o Armi Lunghe	Massimo 2 su 5 abilità con chiamata di danno
Il Personaggio può effettuare la chiamata "GELO!", quando porta il colpo con Armi da taglio 1 mano, Armi da impatto 1 mano, Armi Corte, Armi ad asta o armi a 2 mani			

Etereo! Con Armi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da mischia o Armi a 1 mano o Armi Corte o Armi ad asta o Armi a 2 mani o Armi Lunghe	Massimo 2 su 5 abilità con chiamata di danno
Il Personaggio può effettuare la chiamata "ETEREO!", quando porta il colpo con Armi da taglio 1 mano, Armi da impatto 1 mano, Armi Corte, Armi ad asta o Armi a 2 mani			

Argento! Con Armi da Lancio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da lancio	Etereo! con armi da lancio
Il Personaggio può effettuare la chiamata ARGENTO! quando utilizza Armi da Lancio.			

Etereo! Con Armi da Lancio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da lancio	Argento! con armi da lancio
Il Personaggio può effettuare la chiamata ETEREO! quando utilizza Armi da Lancio.			

Fuoco! Con Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da tiro	Gelo! Con armi da tiro
Il personaggio può effettuare la chiamata "FUOCO!" con ogni freccia scagliata con Armi da Tiro			

Gelo! Con Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da tiro	Fuoco! Con armi da tiro
Il personaggio può effettuare la chiamata "GELO!" con ogni freccia scagliata con Armi da Tiro			

Confusione! Con Armi Corte, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000	1 mana	Armi corte o Armi da mischia	Massimo 2 su 4 abilità con chiamate per Armi Corte a costo 6000 px.
Il Personaggio può effettuare una chiamata "CONFUSIONE!", quando porta un colpo con un'Arma Corta, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			

Cecità! Con Armi Corte, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000	1 mana	Armi corte o Armi da mischia	Massimo 2 su 4 abilità con chiamate per Armi Corte a costo 6000 px.
Il Personaggio può effettuare una chiamata "CECITA!" quando porta un colpo con un'Arma Corta, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			

Attacco Furtivo I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Armi corte o Armi da mischia	Massimo 2 su 4 abilità con chiamate per Armi Corte a costo 6000 px.
Il personaggio può effettuare la chiamata "STASI" quando porta il colpo con un'Arma Corta se è in stato di Nascosto. 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.			

Silenzio! Con Armi Corte			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Armi corte o Armi da mischia	Massimo 2 su 4 abilità con chiamate per Armi Corte a costo 6000 px.
Il personaggio può effettuare la chiamata "SILENZIO!" quando porta un colpo con Armi Corte			

Diretto! Con Armi Corte, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armi corte o armi da mischia	Quarta cerchia magica. Scudo Immune! a Crash! Massimo 2 su 4 abilità con chiamate a effetto di danno doppio a mana.
Il Personaggio può effettuare una chiamata "DIRETTO!", quando porta un colpo con Arma Corte, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			

Critico! Con Armi a una mano, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armi a una mano o armi da mischia	Quarta cerchia magica. Scudo Immune! a Crash! Massimo 2 su 4 abilità con chiamate a effetto di danno doppio a mana.
Il Personaggio può effettuare una chiamata "CRITICO!", quando porta un colpo con Arma ad 1 mano da impatto o da taglio, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			



Critico! Con Armi da Lancio, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armi da lancio	Quarta cerchia magica. Scudo Immune! a Crash! Massimo 2 su 4 abilità con chiamate a effetto di danno doppio a mana.
Il Personaggio può effettuare una chiamata CRITICO! quando utilizza Armi da Lancio, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			

Crash! Con Armi Lunghe, Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armi a due mani o armi ad asta o armi lunghe	Quarta cerchia magica. Scudo Immune! a Crash! Massimo 2 su 4 abilità con chiamate a effetto di danno doppio a mana.
Il Personaggio può effettuare una chiamata "CRASH!", quando porta un colpo con un'Arma a Due Mani o un'Arma ad Asta, bruciando un mana sia che vada a segno o meno.			

Diretto! con Armi Corte			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Diretto! Con Armi Corte mana I	Prima Cerchia Magica, Crash! Con armi lunghe, Critico! Con armi a una mano, Critico! Con Armi da Lancio
Il personaggio può effettuare la chiamata "DIRETTO!" quando porta il colpo con un'Arma Corta.			

Critico! con Armi a una mano			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Critico! Con armi a una mano mana I	Prima Cerchia Magica, Crash! Con armi lunghe, Diretto! Con Armi Corte, Critico! Con Armi da Lancio
Il personaggio può effettuare la chiamata "CRITICO!" quando porta il colpo con un'Arma a una mano.			

Critico! Con Armi da Lancio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Critico! Con Armi da Lancio, Mana I	Prima Cerchia Magica, Critico! Con armi a una mano, Diretto! Con Armi Corte Crash! Con Armi Lunghe
Il Personaggio può effettuare la chiamata CRITICO! quando utilizza Armi da Lancio			

Crash! Con Armi Lunghe			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Crash! Con armi lunghe mana I	Prima Cerchia Magica, Critico! Con armi a una mano, Diretto! Con Armi Corte, Critico! Con Armi da Lancio
Il Personaggio può effettuare la chiamata "CRASH!" quando porta il colpo con un'Arma a Due Mani o un'Arma ad Asta.			

Dolore! Liv. X con Armi Corte			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000		Armi Corte o Armi da Mischia	Prima Cerchia Magica Disarmo! Liv. X con Armi a una mano A Terra! Con Armi Lunghe
Il personaggio può effettuare la chiamata "DOLORE! LIVELLO X!" (dove X è il livello del Personaggio meno 1) quando porta il colpo con un'Arma Corta.			

Disarmo! Liv. X con Armi a una mano			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000		Armi a una mano o Armi da mischia	Prima Cerchia Magica Dolore! Liv. X con Armi corte A Terra! Con Armi Lunghe
Il personaggio può effettuare la chiamata DISARMO! LIVELLO X! (dove X è il livello del personaggio meno 1) quando porta il colpo con un'Arma a una mano.			

A Terra! Con Armi Lunghe			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000		Armi a due mani o armi ad asta o armi lunghe	Prima Cerchia Magica Dolore! Liv. X con Armi corte Disarmo! Liv. X con Armi a una mano
Il Personaggio può effettuare la chiamata "A TERRA!" quando porta il colpo con un'Arma a Due Mani o un'Arma ad Asta.			

A Terra! Con Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Armi da tiro	
Il Personaggio può effettuare la chiamata "A TERRA!" con ogni freccia scagliata con Armi da Tiro			

Silenzio! Con Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Armi da tiro	
Il personaggio può effettuare la chiamata "SILENZIO!" con ogni freccia scagliata con Armi da Tiro.			

Coma! con Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Armi da Tiro, Fuoco! Con Armi da Tiro o Gelo! Con Armi da Tiro, Silenzio! Con Armi da Tiro e A Terra! Con armi da tiro	
Il Personaggio può effettuare la chiamata "COMA!" con ogni freccia scagliata con Armi da Tiro			



2.4 ABILITA' DI DIFESA

Armatura Leggera			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il personaggio è in grado di indossare Armature Leggere cioè armature di cuoio, pelle o materiali verosimili paragonabili a questi, nonché le armature "di finti anelli" in tessuto. Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR) fintanto che indossa tale armatura. Nota: Le Armature Leggere non possono essere sovrapposte tra loro, ma si possono sovrapporre ad una armatura media e/o pesante</p>			

Armatura Media			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Armatura Leggera	
<p>Il personaggio è in grado di indossare Armature Medie cioè armature di cuoio rigido, di piastre e di anelli in materiale non ferroso (ad esempio, alluminio, plastica, vetroresina o plastazote) Il Personaggio guadagna due Punti Resistenza aggiuntivi (+2 PR) fintanto che indossa tale armatura. Nota: Le Armature Medie non possono essere sovrapposte tra loro a meno che non siano una di cuoio ed una di anelli in alluminio; possono essere sovrapposte a una armatura leggera e/o pesante.</p>			

Armatura Pesante			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Armatura Media	
<p>Il personaggio è in grado di indossare Armature Pesanti cioè armature di piastre e di anelli in materiale ferroso (quindi NON alluminio a causa del peso ridotto). Il Personaggio guadagna tre Punti Resistenza aggiuntivi (+3 PR) fintanto che indossa tale armatura. Nota: Le Armature Pesanti non possono essere sovrapposte tra loro a meno che non siano una di Anelli e l'altra di Piastre. Possono essere sovrapposte a una armatura leggera e/o media.</p>			

Pelle Coriacea			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Schivare
<p>Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), anche se non indossa alcuna armatura a causa della particolare natura della sua pelle. Nota: E' obbligatorio simulare questo stato con un opportuno trucco che verrà valutato durante il check-armi.</p>			

Schivare			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Pelle Coriacea
<p>Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR)</p>			

Scudo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il personaggio può possedere e trasportare uno scudo delle dimensioni massime di: 60 x 60 centimetri oppure 68cm φ o 85cm diagonale e imbracciandolo può 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. Se lo scudo viene colpito da una chiamata "A TERRA!", essa applica i propri effetti sul personaggio che imbraccia lo scudo. Lo scudo non deve essere fatto cadere alla chiamata "DISARMO!". Lo scudo para normalmente gli incantesimi a tocco, come se fosse un'arma.</p> <p>Nota: Lo scudo non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori. La mano che imbraccia lo scudo non può essere utilizzata per nessun altro fine.</p>			

Scudo Grande			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			
<p>Il personaggio può possedere e trasportare uno scudo delle dimensioni massime di 80 x 160 centimetri e e imbracciandolo può 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. Se lo scudo viene colpito da una chiamata "A TERRA!", essa applica i propri effetti sul personaggio che imbraccia lo scudo. Lo scudo non deve essere fatto cadere alla chiamata "DISARMO!". Lo scudo grande para normalmente gli incantesimi a tocco, come se fosse un'arma.</p> <p>Nota: Lo scudo non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori. La mano che imbraccia lo scudo non può essere utilizzata per nessun altro fine.</p>			

Buckler			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000			
<p>Il personaggio è in grado di imbracciare uno scudo buckler delle dimensioni massime di 30x30 centimetri e utilizzarlo per parare colpi in combattimento. Se il buckler viene colpito da una chiamata "CRASH!" o "DISINTEGRAZIONE!", esso è distrutto e il possessore a non deve più contarla come protezione. Se il buckler viene colpito da una chiamata "A TERRA!", essa applica i propri effetti sul personaggio che indossa il buckler. A differenza di un normale scudo, il buckler permette l'utilizzo normale della mano del braccio cui è fissato. Se il personaggio possiede l'abilità Ambidestria può utilizzare buckler per braccio, altrimenti solamente uno. Il buckler non deve essere fatto cadere alla chiamata "DISARMO!". Il buckler para normalmente gli incantesimi a tocco, come se fosse un'arma.</p> <p>Nota: Il buckler non può mai essere utilizzato per colpire né per spingere altri giocatori.</p>			

Uso avanzato delle Armature 1			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Armatura Leggera o Pelle Coriacea	
<p>Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa almeno un'Armatura Leggera oppure se possiede l'abilità Pelle Coriacea.</p>			

Uso avanzato delle Armature 2			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Armatura Media	
<p>Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa almeno un'Armatura Media.</p>			



Uso avanzato delle Armature 3			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Armatura Pesante	
Il Personaggio guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa almeno un'Armatura Pesante.			

Immunità a Argento!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Massimo 2 su 5 abilità di immunità a danno
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "ARGENTO!"			

Immunità a Etereo!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Massimo 2 su 5 abilità di immunità a danno
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "ETEREO!"			

Immunità a Fuoco!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Massimo 2 su 5 abilità di immunità a danno
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "FUOCO!"			

Immunità a Gelo!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Massimo 2 su 5 abilità di immunità a danno
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "GELO!"			

Immunità a Magico!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000			Massimo 2 su 5 abilità di immunità a danno
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "MAGICO!"			

Immunità a Cecità!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CECITA'!"			

Immunità a Comando!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "COMANDO!"			

Immunità a Sonno!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "SONNO!"			

Immunità a Orrore!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "ORRORE!"			

Immunità a Confusione!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CONFUSIONE!"			

Immunità a Paralisi!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "PARALISI!"			

Immunità a Charme!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CHARME!"			

Immunità a Silenzio!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "SILENZIO!"			

Immunità a Dolore!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "DOLORE!"			

Immunità a Stasi!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			Massimo 5 su 10 abilità di immunità di costo 4000 px
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "STASI!"			



Immunità a Crash! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armatura Leggera	Massimo 2 su 3 abilità di immunità a chiamate a effetto di doppio danno
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata "CRASH!" bruciando un mana, fintanto che indossa almeno un'Armatura Leggera			

Immunità a Diretto! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armatura Leggera	Massimo 2 su 3 abilità di immunità a chiamate a effetto di doppio danno
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata DIRETTO!" bruciando un mana, fintanto che indossa almeno un'Armatura Leggera			

Immunità a Critico! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Armatura Leggera	Massimo 2 su 3 abilità di immunità a chiamate a effetto di doppio danno
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata "CRITICO!" bruciando un mana, fintanto che indossa almeno un'Armatura Leggera			

Immunità ad A Terra! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000			
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata "A TERRA!", bruciando un mana. Se il personaggio imbraccia uno scudo, può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata "A TERRA!", bruciando un mana, se portata con un colpo di arma intercettato dallo scudo.			

Scudo Immune! a Crash! mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana	Scudo o Scudo Grande	
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" a una chiamata "CRASH!", bruciando un mana, se portata con un colpo di arma o a tocco intercettato dallo scudo. Il personaggio per utilizzare questa abilità deve impugnare lo scudo e non semplicemente portarlo sulla schiena.			

Immunità a Crash!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armatura Media e Immunità a Crash! Mana I	Immunità a Diretto! Immunità a Critico!
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CRASH!" fintanto che indossa almeno un'Armatura Media			

Immunità a Diretto!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armatura Media e Immunità a Diretto! Mana I	Immunità a Critico! Immunità a Crash!
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "DIRETTO!" fintanto che indossa almeno un'Armatura Media			

Immunità a Critico!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armatura Media e Immunità a Critico! Mana I	Immunità a Diretto! Immunità a Crash!
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CRITICO!" fintanto che indossa almeno un'Armatura Media			

Immunità ad A Terra!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Immunità ad A Terra! Mana I	
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "A TERRA!". Se il personaggio imbraccia uno scudo, deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "A TERRA!", se portata con un colpo di arma intercettato dallo scudo.			

Scudo Immune! a Crash!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Scudo Immune! a Crash! mana I	Diretto! Con Armi Corte, Mana I Critico! Con Armi a una mano, Mana I Crash! Con Armi Lunghe, Mana I Critico! Con Armi da Lancio, Mana I
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CRASH!" se portata con un colpo di arma o a tocco intercettato da uno scudo di dimensioni normali. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio imbraccia uno scudo grande. Il personaggio per utilizzare questa abilità deve impugnare lo scudo e non semplicemente portarlo sulla schiena.			

Immunità a Veleno! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000	1 mana		Immunità a Pietrificazione! Mana I Tempra Superiore Duro a morire
Il personaggio può dichiarare IMMUNE! a una chiamata VELENO! e tutte le chiamate associate bruciando un mana. Inoltre deve dichiarare IMMUNE! a tutte le chiamate portate dai veleni miscelati in bevande o cibi, solo in questo caso non si brucia mana.			

Duro a Morire			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000			Immunità a Pietrificazione! Mana I Tempra Superiore Immunità a Veleno! Mana I
Il personaggio quando è bersaglio della chiamata "CREPA!" (eccetto "ARTEFATTO! CREPA!") deve dichiarare DURO A MORIRE! e invece di subirla, sostituire tale chiamata con "ARTEFATTO! COMA!".			

Tempra Superiore			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000			Duro a morire Immunità a Pietrificazione! Mana I Immunità a Veleno! Mana I
Il personaggio quando è bersaglio della chiamata COMA! (eccetto ARTEFATTO! COMA!) deve dichiarare TEMPRA SUPERIORE e invece di subirla, sostituire tale chiamata con ARTEFATTO! CRITICO!, ARTEFATTO! CRASH!, ARTEFATTO! DIRETTO!			



Immunità a Pietrificazione! Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000	1 mana		Duro a morire Tempra Superiore Immunità a Veleno! Mana I
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "PIETRIFICAZIONE!" bruciando un mana			

Possanza			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Armi a una mano o Armi da Mischia	
Il personaggio ha una struttura fisica tale da poter effettuare chiamate che sarebbe normalmente in grado di fare solo con Armi Lunghe anche con Armi ad una Mano. Il personaggio per poter sfruttare Possanza, deve avere acquistato le abilità relative alle Armi Lunghe e quindi averle stampate sul cartellino.			

Immunità a Ciop!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
9000		Armatura Pesante e Personaggio di Liv. 8	Immunità a BLAM
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "CIOP!" fintanto che indossa un'Armatura Pesante.			

Immunità a Blam!			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
9000		Armatura Pesante e Personaggio di Liv.8	Immunità a CIOP!
Il personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata "BLAM!" fintanto che indossa un'Armatura Pesante.			

Sopravvivenza			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
9000	1 mana	Personaggio di Liv. 8	
Il personaggio dopo aver contato i 5 minuti dello stato di coma, può decidere di bruciare 1 mana. Se lo fa riparte a contare ulteriori 5'. Il personaggio può utilizzare questa abilità fintanto che ha mana attivi. Se il personaggio viene stabilizzato, entrerà in stato di stabilizzato dopo l'ultima volta che ha utilizzato questa abilità. Nota: non è possibile recuperare mana se si è incoscienti, se si è stabilizzati o se si è in stato di coma. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA.			

2.5 ABILITA' DI UTILITA'

Istruzione di Base			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il personaggio è in grado di leggere e scrivere correttamente il Linguaggio Comune utilizzato e conosciuto in tutto il mondo di Numea. Ogni personaggio è comunque in grado di comprendere e parlare il medesimo linguaggio. Il personaggio è in grado di compiere calcoli matematici. Un personaggio privo di quest'abilità non può leggere i documenti in gioco, né scrivere e deve indicare le quantità soltanto come uno, pochi, molti, moltissimi.</p>			

Mana I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>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.</p> <p>Nota: Chi possiede la Scintilla possiede già questa abilità "Mana I" e non potrà acquistarla una seconda volta.</p>			

Mana II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000		Mana I	
<p>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 questa abilità; lo stesso vale per tutte le altre abilità Mana.</p>			

Mana III			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Mana II	
<p>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.</p>			

Mana IV			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Scintilla e Mana III	
<p>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.</p>			

Mana V			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Scintilla e Mana IV	
<p>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.</p>			



Ambidestria			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il personaggio considera come mano principale entrambe la mani. Può quindi utilizzare la mano sinistra, la mano destra o entrambe sia per lanciare incantesimi che per combattere o qualunque altro uso che le sue abilità gli permettano.			

Fortuna			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000	1 mana		
Il personaggio può dichiarare "IMMUNE!" ad una chiamata di DANNO, bruciando un Mana.			

Avventuriero			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			
Il personaggio mimando il processo per almeno dieci 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), può permettere il passaggio attraverso il medesimo a se 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 dalla parte in cui il cartellino è appeso.			

Lanciare Incantesimi da Pergamena			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000	1 mana	Istruzione di base	
Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo da pergamena. Per utilizzare una pergamena, il personaggio deve impugnarla con entrambe le mani e leggere le parole scritte sulla pergamena, strappandola nel corso della lettura. Ogni pergamena può essere usata in questo modo una sola volta. Lanciare un incantesimo fino alla IV Cerchia da pergamena richiede di bruciare un Mana. Lanciare un incantesimo di 5° Cerchia richiede di bruciare due (2) mana e si subisce la chiamata BRUCIAMANA!			

Evasione			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			
Il personaggio è in grado di liberarsi istantaneamente da qualsiasi prigionia (legacci, catene, bavagli) esclusi eventuali cartellini verdi che indichino diversamente. Questa abilità non può essere utilizzata se i lacci sono stati posizionati da un personaggio con l'abilità Fare Nodi			

Scassinare Serrature I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			
Il personaggio è in grado di scassinare una serratura. Se il suo livello è uguale o superiore a quello richiesto dal cartellino serratura il Personaggio potrà aprire l'oggetto fisico a cui il cartellino è legato. La serratura deve essere lasciata sul posto, dove tornerà ad essere operativa non appena lo scrigno o la porta su cui è applicata la serratura verrà richiusa			

Disattivare Trappole I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000			
<p>Il personaggio deve dichiarare IMMUNE! A tutte le chiamate effettuata da un cartellino trappola se il suo livello è pari e superiore a quello richiesto dal Cartellino Trappola. Il cartellino trappola deve comunque essere strappato.</p>			

Applicare Veleni su Armi Corte			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armi Corte o Armi da mischia	
<p>Il Personaggio è in grado di applicare i Veleni ad armi corte. E' 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 una delle chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato preceduta sempre dalla chiamata VELENO! (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.</p>			

Applicare Veleni su Armi da Tiro			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armi da Tiro	
<p>Il Personaggio è in grado di applicare i Veleni ad armi da tiro. E' 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 una delle chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato preceduta sempre dalla chiamata VELENO! (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 la prima freccia andata a segno. Un veleno applicato in questo modo se non utilizzato diventa inefficace alla fine della giornata di gioco.</p>			

Applicare Veleni su Armi da Lancio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Armi da Lancio	
<p>Il Personaggio è in grado di applicare i Veleni ad armi da lancio. E' 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 una delle chiamate presenti nel testo del cartellino utilizzato preceduta sempre dalla chiamata VELENO! (se non è già inclusa nel cartellino del veleno) fino a quando un colpo va a segno. Il cartellino veleno deve essere tenuto in mano, 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.</p>			

Nascondersi I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000			
<p>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 3" 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 girando un angolo. Questa abilità non può essere utilizzata se s'indossano Armature Pesanti, nè se si è sotto diretta osservazione di un altro personaggio entro dieci metri.</p>			



Miracolo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000			
Il personaggio è stato miracolato e non dovrà più sopportare il difetto che ha dalla sua nascita. Non considerare più le limitazioni riguardanti il difetto che avevi preso alla creazione.			

Resistenza al Furto			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000			
Il personaggio può ignorare gli effetti dei cartellini Furto. Quando il Master si avvicina per recuperare il materiale, il giocatore deve avvisarlo dell'abilità e mostrare il cartellino Personaggio.			

2.6 ABILITA' MAGICHE

Le abilità magiche hanno tutte come prerequisito l'abilità Scintilla

Prima Cerchia Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Scintilla Istruzione di base	Diretto! con Armi Corte Critico! Con armi a una mano Crash! Con armi lunghe Disarmo! Liv. X con Armi a una mano Dolore! Liv. X con Armi corte A Terra! Con Armi Lunghe
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di 1° cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del mana sufficiente, può lanciali seguendo le normali regole sull'utilizzo del mana spiegate al Capitolo 6 del Tomo I. Il personaggio non deve indossare armature (a meno che sia dotato della Abilità Concentrazione) al momento in cui lancia un incantesimo. Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun incantesimo.			

Seconda Cerchia Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
3000		Scintilla e Prima Cerchia Magica	
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di 2° cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del mana sufficiente, può lanciali seguendo le normali regole sull'utilizzo del mana spiegate al Capitolo 6 del Tomo I. Il personaggio non deve indossare armature (a meno che sia dotato della Abilità Concentrazione) al momento in cui lancia un incantesimo. Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun incantesimo.			

Terza Cerchia Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Scintilla e Seconda Cerchia Magica	
Il personaggio può imparare gli Incantesimi di 3° cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del mana sufficiente, può lanciali seguendo le normali regole sull'utilizzo del mana spiegate al Capitolo 6 del Tomo I. Il personaggio non deve indossare armature (a meno che sia dotato della Abilità Concentrazione) al momento in cui lancia un incantesimo. Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun incantesimo.			

Quarta Cerchia Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
7000		Scintilla e Terza Cerchia Magica	Diretto! con Armi Corte, mana I Critico! Con armi a una mano, mana I Crash! Con armi lunghe, mana I
<p>Il personaggio può imparare gli Incantesimi di 4° cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del mana sufficiente, può lanciaarli seguendo le normali regole sull'utilizzo del mana spiegate al Capitolo 6 del Tomo I. Il personaggio non deve indossare armature (a meno che sia dotato della Abilità Concentrazione) al momento in cui lancia un incantesimo.</p> <p>Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun incantesimo.</p>			

Quinta Cerchia Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
9000		Scintilla e Quarta Cerchia Magica e Personaggio di Liv. 8	
<p>Il personaggio può imparare gli Incantesimi di 5° cerchia della Scuola di Magia e, se dispone del mana sufficiente, può lanciaarli seguendo le normali regole sull'utilizzo del mana spiegate al Capitolo 6 del Tomo I. Il personaggio non deve indossare armature (a meno che sia dotato della Abilità Concentrazione) al momento in cui lancia un incantesimo.</p> <p>Nota: Il personaggio non riceve alcun Mana grazie a questa abilità né la conoscenza di alcun incantesimo. Quando acquisti questa abilità puoi provare a inventare e imparare un nuovo incantesimo DI QUALSIASI LIVELLO: manda una mail a aggiornapg@bollaverdelive.it con la descrizione precisa dell'incantesimo che vuoi proporre. Ogni decisione a riguardo è a insindacabile giudizio dello staff.</p>			

Bacchetta Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Scintilla	
<p>Il personaggio è in grado di utilizzare Bacchette Magiche. Chi possiede questa abilità e impugna la bacchetta con la mano principale può effettuare gli incantesimi minori di tipo istantaneo con raggio a tocco come se avessero raggio 10 m a distanza.</p> <p>Nota: Le bacchette non possono essere utilizzate per toccare i personaggi né per parare né per portare colpi</p>			

Bastone Magico			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Scintilla	
<p>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.</p> <p>Chi possiede questa abilità può effettuare gli incantesimi 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 a distanza indicando il bersaglio con il bastone stesso, impugnandolo con la mano principale.</p>			



Concentrazione			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Scintilla	
Il personaggio grazie allo studio assiduo nelle arti della concentrazione è in grado di utilizzare abilità che normalmente potrebbe usare solo senza indossare alcuna armatura, pur indossando una Armatura Leggera. Nota: per utilizzare Armature Leggere, il Personaggio deve comunque acquistare l'abilità relativa.			

Ritualista			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Scintilla	
Il personaggio è in grado di officiare un Rituale esponendosi alle relative conseguenze. Se il Personaggio decide di officiare un rituale, deve recarsi in zona Staff e avvisare del suo intento, fornendo informazioni quanto più dettagliate possibile sul rituale stesso. Lo Staff si riserva di fissare un orario in cui è possibile officiare tale rituale.			

Mantra			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Scintilla	
Il personaggio è in grado di recuperare il mana bruciato ripetendo 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 rigenera uno e un solo mana. Il Mantra viene interrotto se il Personaggio subisce una qualsiasi chiamata a cui non è IMMUNE e in questo caso il conteggio riparte 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 e può solo camminare lentamente.			

Scrivere incantesimi su Pergamena			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000	Bruciamana	Scintilla Lanciare Incantesimi da Pergamena	
Il personaggio è in grado di scrivere su apposite pergamene magiche acquisibili in gioco gli incantesimi che lui stesso ha imparato (ad esempio, per poter scrivere su pergamena un incantesimo di 3° Cerchia deve l'abilità Terza Cerchia Magica e aver acquistato l'Incantesimo in questione o l'abilità speciale relativa all'incantesimo in questione). Ogni pergamena magica deve essere scritta presso l'Emporio alla presenza di un Master, e firmata da Master e giocatore, e tale procedimento produce la chiamata "ARTEFATTO! BRUCIAMANA" sul personaggio. Al momento della scrittura il personaggio dovrà pagare i seguenti costi in gioco: incantesimi 1° cerchia 5 Dogma di rame; incantesimi 2° cerchia 2 Dogma d'argento; incantesimi 3° cerchia 5 Dogma d'argento; incantesimi 4° cerchia 1 Dogma d'Ossidiana; incantesimi 5° cerchia 10 Dogma d'Ossidiana.			

Affinità Magica			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
5000		Mantra	
Il personaggio è in grado di utilizzare l'abilità Mantra contando fino a 20 anziché fino a 30.			

3 ABILITÀ DI CARRIERA

Per poter acquistare le abilità relative a una carriera, un giocatore deve aver opzionato una Carriera per il personaggio all'interno del proprio profilo personale.

3.1 **Artigiano:**

Un artigiano è colui che crea grazie ad ingredienti segreti armi, armature e oggetti prodigiosi. Questa Carriera non può essere intrapresa da un personaggio "Nobile".

Carriera: Artigiano – Riconoscere Ingredienti			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			Nobiltà
Il PG riceve 1 cartellino ingrediente ad ogni evento recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Artigiano – Creare Manufatti			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Riconoscere Ingredienti	
Il personaggio è in grado di utilizzare uno Schema di Costruzione per Manufatti attivato (ovvero con cartellino azzurro allegato): recandosi all'Emporio con lo Schema e le componenti da esso indicate e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino azzurro manufatto). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

Carriera: Artigiano – Attivare Schemi per Manufatti			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Riconoscere Ingredienti	
Il personaggio è in grado di attivare uno Schema di Costruzione per Manufatti: recandosi all'Emporio può consegnare un documento in gioco che riporta le informazioni necessarie per la creazione di un Manufatto e pagare 1 moneta d'argento per ogni foglio di tale documento. Secondo gli accordi in gioco, il Personaggio potrà andare a ritirare successivamente in Emporio il documento a cui sarà stato applicato il cartellino azzurro Schema di Costruzione per Manufatti.			

Carriera: Artigiano – Creare Oggetti Magici			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Riconoscere Ingredienti	
Il personaggio è in grado di utilizzare uno Schema di Costruzione per Oggetti Magici attivato (ovvero con cartellino azzurro allegato): recandosi all'Emporio con lo Schema e le componenti da esso indicate e simulando un procedimento di creazione di almeno 10 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino verde oggetto magico). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

Carriera: Artigiano – Attivare Schemi per Oggetti Magici			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Riconoscere Ingredienti e Personaggio di Liv. 9	
Il personaggio è in grado di attivare uno Schema di Costruzione per Oggetti Magici: recandosi all'Emporio può consegnare un documento in gioco che riporta le informazioni necessarie per la creazione di un Oggetto Magico e pagare 1 moneta d'ossidiana per ogni foglio di tale documento. Secondo gli accordi in gioco, il Personaggio potrà andare a ritirare successivamente in Emporio il documento a cui sarà stato applicato il cartellino azzurro Schema di Costruzione per Oggetti Magici.			



3.2 **Incantatore :**

Un Incantatore è colui che conosce e pratica l'arte della creazione dei Grimori.

Carriera: Incantatore - Lanciare Incantesimi da Pergamena			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000	1	Istruzione di base	

Il personaggio è in grado di lanciare un incantesimo da pergamena. Per utilizzare una pergamena, il personaggio deve impugnarla con entrambe le mani e leggere le parole scritte sulla pergamena, strappandola nel corso della lettura. Ogni pergamena può essere usata in questo modo una sola volta. Lanciare un incantesimo fino alla 4° Cerchia da pergamena richiede di bruciare un Mana. Lanciare un incantesimo di 5° Cerchia richiede di bruciare due (2) mana e si subisce la chiamata BRUCIAMANA!

Carriera: Incantatore – Scrivere Incantesimi su Pergamena II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Lanciare Incantesimi da Pergamena	

Il Personaggio è in grado di creare pergamene magiche come descritto nell'abilità Scrivere Incantesimi su Pergamena. Inoltre l'incantatore può trasferire un incantesimo da pergamena magica in un Grimorio: recandosi all'Emporio con la pergamena e il Grimorio e simulando un procedimento di trascrizione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'Incantesimo (cartellino verde Pagina di Grimorio) che dovrà immediatamente essere inserito nel Grimorio. Nota: la pergamena magica utilizzata durante il procedimento di trascrizione viene strappati o consegnata al Master alla fine della simulazione.

Carriera: Incantatore – Scriba			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Lanciare Incantesimi da Pergamena	

Il Personaggio può chiedere all'Emporio le istruzioni per la costruzione di un Grimorio che può contenere 10 cerchie di incantesimi. Recandosi all'Emporio con i componenti indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino verde Grimorio e relative Pagine di Grimorio). Nota: gli oggetti in gioco utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.

Carriera: Incantatore – Stregone			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Lanciare Incantesimi da Pergamena	

Il Personaggio può chiedere all'Emporio le istruzioni per la costruzione di un Grimorio che può contenere 20 cerchie di incantesimi. Recandosi all'Emporio con i componenti indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino verde Grimorio e relative Pagine di Grimorio). Nota: gli oggetti in gioco utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.

Carriera: Incantatore – Arcimago			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Lanciare Incantesimi da Pergamena e Personaggio di Liv. 9	
<p>Il personaggio è in grado di utilizzare uno Schema di Costruzione per Grimori attivato (ovvero con cartellino azzurro allegato): recandosi all'Emporio con lo Schema e le componenti da esso indicate e simulando un procedimento di creazione di almeno 10 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino verde oggetto magico). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.</p>			

I Grimori incrementano il livello di interpretazione. Per tale motivo vengono introdotte le seguenti regole.

Il Grimorio è un oggetto fisico tipo libro, deve rispettare le dimensioni minime di 15x10 centimetri e massime di 50x25 cm chiuso. Il cartellino Grimorio quando non è attaccato all'oggetto fisico, può essere trasportato come oggetto instabile e ad esso devono essere allegati tutti i cartellini oggetto Pagina di Grimorio che contiene.

Tutti gli incantesimi scritti su Grimorio si possono lanciare solo se il Personaggio tiene il Grimorio in una mano. Gli incantesimi personali o quelli ripetuti possono essere mantenuti attivi dal mago anche se dopo averli lanciati impugnando il Grimorio, egli lo tiene semplicemente addosso, ad esempio in tasca o in una scarsella.

Nel momento in cui il personaggio perde possesso del Grimorio (ad esempio gli cade di mano o lo cede a un altro Personaggio) gli incantesimi personali o quelli ripetuti si interrompono.

La Pagina di Grimorio è un tipo di oggetto magico ed è accessorio ai Grimori; di base è un cartellino verde chiaro permanente ma utilizzabile solo se inserito all'interno di un Grimorio e non può in nessun modo essere rimosso dal Grimorio dentro il quale è inserito. I cartellini Pagina di Grimorio seguono questo oggetto e non possono in nessun modo essere rimossi dal suo interno. Ad esempio se il Grimorio viene distrutto tutti i cartellini Pagina di Grimorio in esso contenuti vengono distrutti o se viene rubato, ad esso vengono allegati e consegnati anche i cartellini Pagina di Grimorio. I cartellini verdi Pagina di Grimorio non contano ai fini del limite di oggetti magici trasportabili dal personaggio.

I poteri delle Pagine di Grimorio si applicano solo se il Personaggio impugna il Grimorio in cui questi sono inseriti e solo se al libro è attaccato il relativo cartellino verde plastificato.

Un Incantatore con l'abilità Scrivere Incantesimi su Pergamena II può convertire le pergamene magiche che possiede in Pagine di Grimorio. Quando l'Incantatore deciderà di far ciò, dovrà recarsi all'Emporio e chiederà di poter trascrivere l'incantesimo su Grimorio. La pergamena magica verrà ritirata e nel Grimorio verrà inserito direttamente il cartellino Pagina di Grimorio corrispondente.



3.3 Alchimista :

Un alchimista è colui che grazie alle erbe crea potenti pozioni, veleni o polveri alchemiche.

Carriera: Alchimista - Riconoscere Erbe			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il PG riceve 1 cartellino erba ad ogni evento recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Alchimista – Fare Pozioni e Polveri Alchemiche			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Riconoscere Erbe	
Il Personaggio può chiedere la lista delle Pozioni Minori e Polveri Alchemiche all'Emporio. Recandosi all'Emporio con i componenti su essa indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino azzurro pozione o polvere). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

Carriera: Alchimista – Fare Veleni			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Riconoscere Erbe	
Il Personaggio può chiedere la lista dei Veleni Minori all'Emporio. Recandosi all'Emporio con i componenti su essa indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino azzurro veleno). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

Carriera: Alchimista – Fare Pozioni avanzate e Polveri Alchemiche Avanzate			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Riconoscere Erbe	
Il Personaggio può chiedere la lista delle Pozioni Avanzate e Polveri Alchemiche Avanzate all'Emporio. Recandosi all'Emporio con i componenti su essa indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino azzurro pozione o polvere). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

Carriera: Alchimista – Fare Veleni avanzati			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Riconoscere Erbe e Personaggio di Liv. 9	
Il Personaggio può chiedere la lista dei Veleni Avanzati all'Emporio. Recandosi all'Emporio con i componenti su essa indicati e simulando un procedimento di creazione di almeno 5 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (cartellino azzurro veleno). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

3.4 **Maestro:**

Un Maestro è colui che cura i corpi dei vivi e dei morti.

Carriera: Maestro – Cerimoniere			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il Personaggio conosce e può eseguire i riti funebri secondo la sua tradizione di provenienza. Il Personaggio inoltre può toccare con la mano principale il polso di un personaggio in COMA; il Giocatore comunicherà all'altro giocatore di sospendere il conteggio dello stato di coma, finchè sentirà il contatto della mano sul polso. Questa abilità può essere utilizzato solo se il personaggio in COMA è fermo e disteso o seduto. Se il Personaggio ha anche l'abilità Ambidestria, può usare entrambe le mani per stabilizzare fino a due personaggi in stato di COMA.			

Carriera: Maestro – Erboristeria			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Cerimoniere	
Il Personaggio deve simulare per 10" di operare un personaggio in stato di COMA con propri attrezzi di intervento: al termine dei 10", strappando un qualsiasi CARTELLINO ERBA che possiede, deve effettuare la chiamata "GUARIGIONE!" a tocco su quel personaggio. Tale chiamata può essere ripetuta ogni 10 secondi solo sullo stesso bersaglio fino a che l'operazione non viene interrotta. L'operazione si interrompe se il Maestro si muove o parla, se il contatto tra il Maestro e il bersaglio viene a mancare, se il bersaglio si sposta, combatte o lancia incantesimi. Questa abilità può essere utilizzato solo se il personaggio in COMA è fermo e disteso o seduto.			

Carriera: Maestro – Preservazione del corpo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Cerimoniere	
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 CREPA. Alla fine di questo processo, il giocatore comunicherà all'altro che il suo stato di CREPA durerà in totale 30 minuti. L'intervento non è ripetibile sullo stesso corpo per prolungare ulteriormente il tempo.			

Carriera: Maestro – Salasso			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Cerimoniere	
Il Personaggio, strappando un qualsiasi CARTELLINO ERBA, può dichiarare "NEUTRALIZZA VELENO!" a tocco su un bersaglio; immediatamente dopo deve simulare per 10" di aver effettuato un salasso.			

Carriera: Maestro – Viaggio Spirituale			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Cerimoniere e Personaggio di Liv. 9	
Il Personaggio può partecipare, dopo aver effettuato un rituale funebre, allo svolgimento delle Nebbie. Quando usi questa abilità devi avvertire un master in zona staff.			



3.5 **Mercante** :

E' colui che grazie al mercanteggio arricchisce la propria borsa.

Carriera: Mercante – Riconoscere mercanzie			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il Personaggio riceve un cartellino a scelta tra manufatto, pozione, veleno o polvere alchemica base ad ogni evento, recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Mercante – Corruzione			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000	1	Riconoscere Mercanzie	
Il Personaggio, bruciando 1 Mana e dando 1 Dogma d'argento a un personaggio, può effettuare la chiamata "CHARME!" a tocco su quel personaggio, sussurrandola all'orecchio del giocatore. Il Mercante non può riprendere la moneta appena ceduta. Questa abilità non può essere usata in combattimento.			

Carriera: Mercante – Argenteria			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Riconoscere Mercanzie	
Il Personaggio può portare fino a quattro oggetti magici totali (cartellini VERDE CHIARO) compreso un eventuale oggetto instabile legato al collo.			

Carriera: Mercante – Doppio Fondo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Riconoscere Mercanzie	
Il Personaggio se perquisito non può e non deve consegnare alcuno dei suoi oggetti di gioco. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA. Nota: questa abilità non protegge dall'abilità Furto.			

Carriera: Mercante – Avarizia			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Riconoscere Mercanzie e Personaggio di Liv. 9	
Il Personaggio può portare fino a sei oggetti magici totali (cartellini VERDE CHIARO) compreso un eventuale oggetto instabile legato al collo. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA.			

3.6 **Combattente:**

E' colui che dedica la sua vita all'arte del combattimento.

Carriera: Combattente – Rattoppare			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il Personaggio può toccare con la mano principale il polso di un personaggio in COMA; il Giocatore comunicherà all'altro giocatore di sospendere il conteggio dello stato di coma, finchè sentirà il contatto della mano sul polso. Questa abilità può essere utilizzato solo se il personaggio in COMA è fermo e disteso o seduto. Se il Personaggio ha anche l'abilità Ambidestria, può usare entrambe le mani per stabilizzare fino a due personaggi in stato di COMA.			

Carriera: Combattente – Armatura Pregiata			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Rattoppare	
Il Personaggio ha un'armatura particolarmente resistente e quindi guadagna un Punto Resistenza aggiuntivo (+1 PR), fintanto che indossa una qualsiasi Armatura.			

Grido di Guerra			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000	1 mana	Rattoppare	
Il personaggio deve urlare "Per -nome del gruppo riportato sul cartellino PG-" e guadagna "X" PR. "X" è pari ai Mana che vengono bruciati al momento dell'urlo e che devono rimanere bruciati per tutta la durata del combattimento. Questa abilità può essere usata solo una volta a combattimento. Nota: Se il personaggio non ha un gruppo riportato sul proprio cartellino non può utilizzare questa abilità.			

Forza di Volontà			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000	1 mana	Rattoppare	
Il personaggio può bruciando 1 mana, dichiarare "FORZA DI VOLONTA': IMMUNE!" a tutte le chiamate contenute nella formula di un incantesimo minore (dalla 1° alla 3° Cerchia ovvero che recita "Evoco il potere della scintilla..."). Questa abilità può essere usata solo una volta a combattimento.			

Occhio per Occhio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000	2 mana	Rattoppare e Personaggio di Liv. 9	
Il giocatore può dichiarare "OCCHIO PER OCCHIO: RIFLESSO!" ad una chiamata di danno o effetto (eccetto le chiamate ARTEFATTO!) che subisce e a cui non è immune, bruciando 2 mana e subisce la chiamata Bruciamana.			



3.7 **Cacciatore :**

E' colui che vive a contatto con la natura (es. guardiacaccia, ranger).
Questa Carriera non può essere intrapresa da un personaggio "Nobile".

Carriera: Cacciatore – Fare nodi			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			Nobiltà

Il Personaggio è abile nel rendere inerme un prigioniero. Mentre simula di legare per 10 secondi, il giocatore deve avvisare di questa abilità l'altro giocatore che non potrà usare l'abilità EVASIONE se anche la possiede.

Carriera: Cacciatore - Disattivare Trappole II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Fare Nodi	

Il personaggio è in grado di disattivare trappole come descritto nell'abilità Disattivare Trappole I. Il personaggio se riesce a disattivare una trappola ed il proprio livello è pari o superiore a quello richiesto dal cartellino trappola, può evitare di strapparla, tenerlo con sé e trasportarlo senza pericolo. Il personaggio può piazzare tale cartellino trappola dove preferisce, riposizionarlo o darlo a qualcuno, riattivando così la trappola.

Carriera: Cacciatore – Vedere Nascosti			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Fare Nodi	

Il personaggio è in grado di vedere i personaggi Nascosti e può dichiarare la chiamata "VISTO!" in associazione a ogni chiamata che è in grado di fare e che abbia come bersaglio un personaggio Nascosto.

Carriera: Cacciatore - Vedere Attenuati			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Fare Nodi	

Il personaggio è in grado di vedere i personaggi Attenuati e può dichiarare la chiamata "VISTO!" in associazione a ogni chiamata che è in grado di fare e che abbia come bersaglio un personaggio Attenuato.

Carriera: Cacciatore - Vite da Gatto			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000	1 mana	Fare Nodi e Personaggio di Liv. 9	

Il personaggio dopo aver contato i 5 minuti dello stato di coma, può decidere di bruciare 1 mana. Se lo fa subisce immediatamente la chiamata "GUARIGIONE!" ed esce dallo stato di COMA. Il personaggio può utilizzare questa abilità fintanto che ha mana attivi. Ogni volta che il personaggio usa questa abilità, deve poi tenere 1 Cartellino Mana bruciato fino al Fuori Gioco della giornata corrente. **Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA.**
Nota: non è possibile recuperare mana se si è incoscienti, se si è stabilizzati o se si è in stato di coma.

3.8 **Farabutto :**

E' colui che vive di espedienti, spesso ai margini della legalità... di sicuro ai margini della società!
 Questa Carriera non può essere intrapresa da un personaggio "Nobile". Un farabutto può far parte di un gruppo nobiliare ma non conta ai fini del calcolo del numero di seguaci del nobile di riferimento. Un personaggio farabutto se fa parte di un gruppo nobiliare può ricevere i 500 px di bonus dell'abilità mecenate.

Carriera: Farabutto – Evasione			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			Nobiltà
Il personaggio è in grado di liberarsi istantaneamente da qualsiasi prigionia (legacci, catene, bavagli) esclusi eventuali cartellini verdi che indichino diversamente. Questa abilità non può essere utilizzata se i lacci sono stati posizionati da un personaggio con l'abilità Fare Nodi			

Carriera: Farabutto - Scassinare Serrature II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Evasione	
Il personaggio è in grado di scassinare una serratura come descritto nell'abilità Scassinare Serrature I. Inoltre se il suo livello è uguale o superiore a quello richiesto dal cartellino serratura il personaggio simulando di armeggiare per 10", può prelevare il Cartellino Serratura e tenerlo al collo come oggetto magico instabile. Inoltre il personaggio è in grado di applicare un Cartellino Serratura instabile che porta con sé a una qualsiasi porta o scrigno, se il proprio livello è pari o superiore a quello richiesto sul cartellino stesso. Nota: uno scrigno cui è apposta una serratura diventa inamovibile, come descritto sul cartellino serratura.			

Carriera: Farabutto – Nascondersi II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Evasione	
Il Personaggio è in grado di nascondersi come descritto nell'abilità Nascondersi I. Inoltre se il Personaggio è in stato di nascosto può muoversi da un riparo all'altro (non distante 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.			

Carriera: Farabutto – Arte del Rubare			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Evasione	
Il Personaggio riceve nella propria busta PG 1 adesivo FURTO per evento. I cartellini furto non utilizzati devono essere strappati o riconsegnati in segreteria alla fine dell'evento.			

Carriera: Farabutto – Vita da Strada			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Evasione e Personaggio di Liv. 9	
I cartellini rossi Maledizioni e Malattie in possesso del personaggio non hanno alcun effetto. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA.			



3.9 **Condottiero** :

E' colui che guida saldamente le truppe nelle battaglie

Carriera: Condottiero – Stendardo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
<p>Il giocatore deve creare uno Stendardo a cui deve attaccare il Cartellino stendardo che gli verrà consegnato all'inizio del live in Segreteria o all'Emporio. Il personaggio che alla fine del raduno riconsegna questo cartellino in Segreteria guadagna +500 Punti Esperienza, come specificato sul cartellino stesso. E' impossibile "ATTENUARSI" o "NASCONDERSI" quando si impugna uno Stendardo. Lo Stendardo non deve essere fatto cadere alla chiamata "DISARMO!" al pari di uno scudo. Lo Stendardo può essere utilizzato solo per parare i colpi ma mai per colpire. Nota: Il cartellino Stendardo, quando è attaccato a uno Stendardo, conta come due(2) Oggetti Magici. Ricorda: alla fine del live devi riconsegnare tutti i Cartellini Stendardo di cui sei in possesso in Segreteria</p>			

Carriera: Condottiero – Comandante			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000	1 mana	Stendardo	
<p>Il condottiero, quando impugna lo Stendardo a cui è attaccato il relativo cartellino verde, può dichiarare "NEUTRALIZZA X!" a tocco su un bersaglio, bruciando 1 mana, dove X corrisponde a una chiamata a tempo (Tomo I par. 9.2) alla quale un condottiero E' GIA' IMMUNE per sue abilità o per abilità speciali (cartellino rosse) o per trofei attaccati allo Stendardo.</p>			

Carriera: Condottiero – Simbolo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Stendardo	
<p>Il personaggio riceve un Trofeo (cartellino verde plastificato) che da un Punto Resistenza aggiuntivo al Condottiero (+1PR). Il personaggio può legare allo Stendardo fino a tre cartellini verde Trofeo che non contano nel calcolo del numero di Oggetti Magici trasportati dal PG. Il personaggio può convertire un oggetto magico in un Trofeo recandosi all'Emporio. Nota: Il Trofeo è un cartellino verde ma utilizzabile solo su uno Stendardo, non è rubabile né prelevabile tramite perquisizione; è possibile cederlo ad altro condottiero solo in caso di sconfitta tramite duello tra condottieri.</p>			

Carriera: Condottiero – Campione			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Stendardo	
<p>I cartellini verde Stendardo non contano più ai fini del limite di oggetti magici trasportabili dal personaggio.</p>			

Carriera: Condottiero – Sacrificio			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Stendardo e Personaggio di Liv. 9	
<p>Il personaggio, sacrificando il cartellino stendardo e 3 trofei legati ad esso, può effettuare la chiamata RISVEGLIO! a tocco su un bersaglio. Quando usi questa abilità recati immediatamente da un Master per consegnare i cartellini utilizzati. Nota: il personaggio non guadagnerà i 500 PX bonus relativi al cartellino stendardo a fine raduno.</p>			

L'abilità Stendardo incrementa il livello di interpretazione. Per tale motivo vengono introdotte le seguenti regole.

Lo Stendardo può essere di differenti forme, deve rispettare le dimensioni minime di 75 x 100 centimetri e massime di 150 mt x 200 mt. Deve essere issato su un porta stendardo a T, quindi piantato a terra oppure trasportato a mano, alternativa è affiggerlo all'entrata di una tenda; il proprietario dello stendardo non è tenuto a trasportarlo. Il cartellino Stendardo quando in possesso di un Condottiero deve essere sempre attaccato all'oggetto fisico stendardo, e l'unico limite al numero di cartellini Stendardo che possono essere applicati a un oggetto fisico stendardo è determinato dal numero di oggetti magici che il Condottiero può trasportare.

Tutte le abilità legate al possesso di uno Stendardo si possono utilizzare solo se il Personaggio impugna lo Stendardo e solo se su di esso è presente il relativo cartellino verde. Se alla fine del raduno il Cartellino Stendardo è ancora possesso del personaggio, il medesimo guadagna +500 Punti Esperienza Liberi, altrimenti i px premio andranno a colui che riconsegnerà il cartellino.

Il Trofeo è un tipo di oggetto magico ed è accessorio agli Stendardi; di base è un cartellino verde chiaro permanente ma utilizzabile solo su uno Stendardo e non può in nessun modo essere sottratto al proprietario; è possibile cederlo ad altro condottiero solo in caso di sconfitta tramite duello tra condottieri. I poteri dei Trofei si possono usare solo se il Personaggio impugna lo Stendardo su cui i Trofei sono allacciati e solo se allo stendardo è attaccato il relativo cartellino verde Stendardo plastificato. I cartellini verdi Trofei non contano ai fini del limite di oggetti magici trasportabili dal personaggio.

Un Condottiero con l'abilità Simbolo può convertire gli oggetti magici che possiede in Trofei. Quando il Condottiero deciderà di far ciò, dovrà recarsi all'Emporio e chiederà di poter far diventare l'Oggetto un Trofeo. L'Oggetto Verde verrà ritirato e non potrà mai più tornare un oggetto verde standard libero di circolare.

Al raduno successivo, il Condottiero potrà recandosi all'Emporio ritirare il Trofeo corrispondente.

Il Duello tra Condottieri è un rito che si perde nei tempi. Durante questi avvenimenti, in caso di diatribe nobiliari o per la difesa del proprio onore per qualsivoglia motivo, i condottieri cedono il loro stendardo al proprio secondo. Questo gesto basta a creare un circolo protettivo, l'area del duello, dove nessuno potrà interferire magicamente e nemmeno fisicamente nel duello. Al termine della Sfida, il vincitore del duello va dal perdente, questo stacca i suoi cartellini trofei e ne fa pescare uno a caso al vincitore. Al compimento di questo gesto il circolo si infrange.

Il duello non può mai essere rifiutato e deve essere condotto entro la fine del Raduno in corso, ma il condottiero con Classe inferiore può rifiutarsi, prima di iniziare il torneo, di mettere in palio il proprio trofeo.



3.10 **Cantastorie :**

E' colui che è in grado di intrattenere il suo pubblico, siano essi nobili signori ed eleganti signore o ignoranti zoticoni e semplicitte popolane. Questa carriera non può essere intrapresa da un personaggio Nobile

Carriera: Cantastorie – Salario			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			Nobile
Il PG riceve 1 Dogma d'argento ad ogni evento, recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Cantastorie – Pettegolezzo			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Salario	
Il Personaggio può porre allo staff una domanda su un personaggio, un gruppo o una fazione. Per ottenere tali informazioni, dopo essersi iscritto all'evento, dovrà scrivere per tempo ad aggiornapg@bollaverdelive.it ; riceverà l'informazione direttamente nel proprio profilo personale.			

Carriera: Cantastorie - Identificare Pozioni e Veleni			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Salario	
Il Personaggio è in grado di riconoscere Veleni e Pozioni Magiche miscelati in cibi e bevande. Il personaggio simulando 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 master o a un png pro. Un veleno o pozione rimosso da una pietanza non può essere riutilizzato. Il personaggio che possiede questa abilità è anche in grado di miscelare Veleni o Pozioni in cibi o bevande appiccicando il cartellino veleno o pozione sotto al relativo contenitore.			

Carriera: Cantastorie – Affascinare			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000	1 mana	Salario	
Il Personaggio, parlando, cantando o suonando per non meno di 10", può effettuare la chiamata "CHARME!" su un bersaglio a tocco, bruciando un mana, sussurrandola all'orecchio del giocatore. Questa operazione va ripetuta da capo per ogni singolo bersaglio ed è utilizzabile solo al di fuori del combattimento.			

Carriera: Cantastorie – Ammaliare			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000	1 mana	Salario e Personaggio di Liv. 9	
Il Personaggio, parlando, cantando o suonando per non meno di 10", può effettuare la chiamata "COMANDO!" su un bersaglio a tocco, bruciando un mana, sussurrandola all'orecchio del giocatore. Questa operazione va ripetuta da capo per ogni singolo bersaglio ed è utilizzabile solo al di fuori del combattimento.			

3.11 **Nobile** :

E' colui che difende il proprio popolo e lo guida verso il futuro. La Carriera del Nobile è cumulabile con una seconda carriera a scelta tra quelle permesse. Le abilità della Carriera del Nobile si possono acquistare solo dopo che il Personaggio ha partecipato a un evento ufficiale di Bollaverdelive insieme ad almeno altri cinque personaggi che fanno parte del suo seguito, ovvero che hanno selezionando tale scelta nella sezione Gruppi nelle Nebbie, accedendo al proprio profilo personale sul sito www.Bollaverdelive.it

Carriera: Nobile – Mecenate			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000		Nobiltà	
Il Giocatore, alla fine di ogni raduno, può assegnare 500PX (non cumulabili) aggiuntivi a tre dei suoi seguaci che risultano iscritti all'evento. Per far ciò il Giocatore deve accedere alla sezione Nebbie del proprio account personale sul sito www.bollaverdelive.it . Nella pagina del Gruppo del proprio personaggio Nobile, può selezionare, attraverso il tasto “Funzioni” accanto al nome dei suoi seguaci, coloro che beneficeranno del bonus di 500 px.			

Carriera: Nobile – Rendita			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Mecenate	
Il Personaggio riceve nella busta PG ad ogni evento una (1) Dogma Argento per ogni cinque (5) seguaci che risultano iscritti all'evento, che va ad aggiungersi alle altre eventuali fonti di rendita.			

Carriera: Nobile – Volontà Ferrea			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Mecenate	
Il Personaggio deve dichiarare “IMMUNE!” alla chiamata “COMANDO!”			

Carriera: Nobile – Castello			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Mecenate	
Il Personaggio riceve nella busta PG ad ogni evento una (1) Dogma di Ossidiana per ogni cinque (5) seguaci che risultano iscritti all'evento, che va ad aggiungersi alle altre fonti di rendita. Il giocatore può richiedere che venga inserito il simbolo del proprio Gruppo presso una delle città presenti sulla mappa di Numea a simboleggiare la sede del Gruppo stesso.			

Carriera: Nobile – Avarizia			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Mecenate e Personaggio di Liv.9	
Il Personaggio può portare fino a sei oggetti magici totali (cartellini VERDE CHIARO) compreso un eventuale oggetto instabile legato al collo. Questa abilità rimane attiva anche se il personaggio è in stato di COMA o CREPA.			



3.12 **Runista :**

E' colui che ha impiegato la sua vita nello studio delle Rune

Carriera: Runista – Runista I			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
2000			
Il Personaggio è in grado attivare le rune leggendo a voce alta la formula riportata sulla runa stessa e applicandola sulla spalla di un personaggio o ad un oggetto. Una volta applicata, una runa può venire eliminata solo se viene strappata da un personaggio che possiede l'abilità Runista II. Il PG riceve 1 Runa Base ad ogni evento, recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Runista – Runista II			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
4000		Runista I	
Il Personaggio è in grado di disattivare una runa strappandola dal personaggio o dall'oggetto su cui è applicata. Se la runa viene strappata, il Personaggio deve dichiarare NEUTRALIZZA RUNA!. Quella runa non può essere riutilizzata e cessa di funzionare.			

Carriera: Runista – Runista III			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
6000		Runista I	
Il Personaggio è in grado di copiare su un oggetto di gioco Tavoletta Runica, una Runa Base in suo possesso senza consumarla: la runa deve essere trascritta presso l'Emporio alla presenza di un Master, e firmata da Master e giocatore. Il PG riceve 1 Tavoletta Runica vuota ad ogni evento recandosi alla zona Emporio.			

Carriera: Runista – Immunità alle Rune			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
8000		Runista I	
Il Personaggio deve dichiarare "IMMUNE!" a tutte le chiamate di cui è bersaglio, provenienti dall'attivazione delle rune che altri personaggi utilizzano.			

Carriera: Runista – Runista IV			
Costo PX	Mana	Prerequisiti	Limitazioni
10000		Runista I e Personaggio di Liv. 9	
Il Personaggio è in grado di attivare uno Schema di Costruzione per Rune Avanzate: recandosi all'Emporio può consegnare un documento in gioco che riporta le informazioni necessarie per la creazione di una runa e pagare 1 moneta d'ossidiana per ogni foglio di tale documento. Secondo gli accordi in gioco, il Personaggio potrà andare a ritirare successivamente in Emporio il documento a cui sarà stato applicato il cartellino azzurro Schema di Costruzione per Rune Avanzate. Il personaggio è in grado di utilizzare uno Schema di Costruzione per Rune Avanzate attivato (ovvero con cartellino azzurro allegato): recandosi all'Emporio con lo Schema e le componenti da esso indicate e simulando un procedimento di creazione di almeno 10 minuti in presenza di un Master potrà ottenere il cartellino relativo all'eventuale prodotto (una Runa Avanzata). Nota: i cartellini utilizzati durante il procedimento di creazione vengono strappati o consegnati al Master alla fine della simulazione.			

4 INCANTESIMI

In questo capitolo tutto quanto è scritto si riferisce agli Incantesimi più conosciuti e vengono comunemente denominati Scuola di Magia o lista degli Incantesimi; voci dicono che su Numea esistano anche altri incantesimi ma sono gelosamente custoditi da grandi maestri e per questo poco conosciuti e che alcuni Incantesimi possano essere lanciati solo da coloro che posseggono i Grimori su cui sono vergati.

4.1 COME SI LANCIANO

Nel Capitolo 6 del Tomo I abbiamo visto che alcune meccaniche di gioco sono comuni sia agli incantesimi che alle altre abilità che funzionano “bruciando” il Mana e le riassumiamo qui:

1. Ogni incantesimo brucia un solo Mana se non diversamente indicato nella sua descrizione;

RICORDA: a eccezione di particolari incantesimi che richiedano diversamente nella propria descrizione, ogni incantesimo dalla prima alla quarta cerchia consuma un mana.

2. Gli incantesimi della Quinta Cerchia Magica, tutti gli incantesimi che riportano la chiamata “IN QUEST’AREA” ed eventuali incantesimi speciali richiedono per poter essere lanciati che il personaggio disponga di almeno due Mana attivi; se così non è, il personaggio non può nemmeno iniziare a formularli. Dopo aver pronunciato la formula il personaggio deve bruciare i 2 mana e subisce la chiamata BRUCIAMANA.
3. Il Mana bruciato torna attivo trascorsi 5 minuti dall’utilizzo, se non ci sono combattimenti in vista, se il personaggio è cosciente, non è in stato di Coma e non è stabilizzato, insomma deve essere in buona salute.
4. È possibile ripetere la chiamata di un incantesimo evidentemente non udito dal destinatario senza bruciare altro Mana.
5. Quando si lancia un incantesimo, la prima cosa da fare al termine della formulazione della chiamata è bruciare il Mana corrispondente.

RICORDA: tutti gli incantesimi 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 degli incantamenti 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 che vuole lanciare, sia che egli abbia acquistato tale 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.
7. Il personaggio, al momento della formulazione dell’incantesimo, 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 e che non è mai possibile CUMULARE PR derivante da incantesimi con qualsiasi tipo di armatura, se non diversamente descritto nell’incantesimo o da abilità specifiche.
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.



9. Il Personaggio deve recitare l'esatta formula corrispondente all'incantesimo che si desidera lanciare e deve portare a termine la formula dell'incantesimo senza essere incapacitato. Il mago deve interrompere l'Incantesimo e non può quindi pronunciare la chiamata associata se mentre recita la formula subisce una chiamata a cui non è IMMUNE.

RICORDA: Se durante il lancio dell'incantesimo il personaggio viene interrotto, l'incantesimo non produce effetti e il cartellino Mana non viene bruciato.

4.2 CARATTERISTICHE DELGLI INCANTESIMI

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

1. Gli incantesimi minori sono quelli che vanno dalla prima alla terza cerchia.
2. Gli incantesimi maggiori sono quelli che vanno dalla quarta alla quinta cerchia.

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

1. "Evoco il potere della Scintilla: ..." per gli incantesimi minori;
2. "Evoco il potere della Scintilla Maggiore: ..." per gli incantesimi maggiori.

Gli incantesimi si distinguono per Tipo:

- Istantaneo: il loro effetto è immediato e si applica al termine della formula
- Ripetuto: questi incantesimi perdurano sino a quando l'incantatore ripete la formula senza mai interrompersi.
- Personale: questi incantesimi durano fino a quando il personaggio non decide di recuperare il Mana o i Mana utilizzati per lanciare quell'incantesimo. Ciò significa che il mana utilizzato per lanciarli non può mai essere rigenerato sino a quando l'incantesimo non ha termine; in compenso attuano i loro effetti sino a quando il personaggio mantiene bruciato il mana che ha usato per lanciarli. Nessun personaggio può mai avere attivo più di un incantesimo personale, se un secondo incantesimo personale viene lanciato, questi cancella il precedente. È sempre possibile per un personaggio interrompere volontariamente un incantesimo personale. Non appena questo incantesimo termina, per scelta o per qualunque altra ragione, il personaggio può rigenerare il mana secondo le normali regole (quindi al termine dei 5 minuti di tranquillità o mediante l'uso dell'abilità Mantra).

RICORDA: Gli incantesimi personali NON hanno termine se il personaggio diventa incosciente. Non è mai possibile avere attivo più di un incantesimo personale; l'ultimo incantesimo lanciato cancella quello precedente, diventando attivo.

Gli incantesimi si distinguono anche per il Raggio:

- A distanza: hanno tutti un raggio d'azione di dieci metri.
- Tocco: hanno effetto se chi li lancia tocca il corpo del bersaglio o un oggetto da lui portato ed a contatto diretto con il suo corpo ad eccezione delle armi e dello scudo.
- Gli incantesimi con più bersagli, possono essere lanciati anche su un numero di bersagli minore del numero di bersagli indicato, ma devono sempre essere bersagli differenti.

4.3 LISTA DEGLI INCANTESIMI COMUNI DEI MAGHI

4.3.1 Incantesimi di Prima Cerchia Magica – Incantesimi minori

Un Personaggio in possesso dell'abilità Prima Cerchia Magica può acquistare fino a 5 incantesimi appartenenti a questa Cerchia al costo di 500 PX liberi l'uno.

Prima Cerchia Magica- “Evoco il Potere della Scintilla...”

Schivata	
Formula:	“... schivata!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago guadagna 1 Punto Resistenza aggiuntivo, non cumulabile ad altri PR già in possesso del mago derivanti da eventuali armature.	

Armatura Magica	
Formula:	“... armatura magica!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare "IMMUNE!" alle chiamate FUOCO! GELO! ARGENTO! ETEREO! contenute nella formula di un incantesimo di cui è bersaglio.	

Armatura Cangiante	
Formula:	“... Armatura Cangiante!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare "IMMUNE!" alle chiamate FUOCO! GELO! ARGENTO! ETEREO! che subisce tramite colpo d'Arma	

Non temo nulla	
Formula:	“... non temo nulla!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il mago deve dichiarare “IMMUNE!” a una chiamata “ORRORE!” e poi formulare l'incantesimo. Questo incantesimo non può mai essere interrotto.	

Sgombrare la mente	
Formula:	“... sgombrare la mente!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il mago deve dichiarare “IMMUNE!” a una chiamata “CONFUSIONE!” e poi formulare l'incantesimo. Questo incantesimo non può mai essere interrotto.	



Passapareti	
Formula:	“... passa pareti!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
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.	

Stabilizzare	
Formula:	“... Stabilizzare!”
Tipo:	Ripetuto
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio può essere solo un Personaggio in stato di COMA, fermo e disteso o seduto. Quando il Mago lancia questo incantesimo deve toccare con la mano principale un polso del bersaglio e il giocatore comunicherà all'altro giocatore di sospendere il conteggio dello stato di COMA finché sentirà il contatto della mano sul polso. L'incantesimo si interrompe se il contatto tra il mago e il bersaglio viene a mancare o se il bersaglio viene spostato.	

Scassinare	
Formula:	“... Scassinare!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Se il livello del Mago è uguale o superiore a quello richiesto dal cartellino serratura bersaglio dell'incantesimo, il Personaggio potrà aprire l'oggetto fisico a cui il cartellino è legato. La serratura deve essere lasciata sul posto, dove tornerà ad essere operativa non appena lo scrigno o la porta su cui è applicata la serratura verrà richiusa.	

Evasione	
Formula:	“... Evasione!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago può lanciare questo incantesimo anche se non può utilizzare la mano principale ed è in grado di liberarsi istantaneamente da qualsiasi prigionia (legacci, catene, bavagli) esclusi eventuali cartellini verdi che indichino diversamente. Questo incantesimo non può essere utilizzato se i lacci sono stati posizionati da un personaggio con l'abilità Fare Nodi.	

Fare nodi	
Formula:	“... Fare nodi!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio può essere solo un personaggio legato. Il giocatore deve avvisare il giocatore legato che non può usare l'abilità EVASIONE.	

Dardo di Fuoco	
Formula:	“... FUOCO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “FUOCO!”.	

Dardo d'Argento	
Formula:	"... ARGENTO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "ARGENTO!".	

Dardo Etereo	
Formula:	"... ETEREO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "ETEREO!".	

Dardo di Gelo	
Formula:	"... GELO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "GELO!".	

Dardo Magico	
Formula:	"... MAGICO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "MAGICO!".	



4.3.2 Incantesimi dei Maghi di II Cerchia – Incantesimi minori

Un Personaggio in possesso dell'abilità Seconda Cerchia Magica può acquistare fino a 4 incantesimi appartenenti a questa Cerchia al costo di 500 PX liberi l'uno.

Seconda Cerchia Magica - “Evoco il Potere della Scintilla...”

Terrorizzare	
Formula:	“... ORRORE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “ORRORE!”.	

Confondere	
Formula:	“... CONFUSIONE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “CONFUSIONE!”.	

Disarmare	
Formula:	“... DISARMO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "DISARMO!".	

Abattere	
Formula:	“... A TERRA!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "A TERRA!".	

Addormentare	
Formula:	“... SONNO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “SONNO!”.	

Cerchio Magico	
Formula:	“... Cerchio Magico!”
Tipo:	Ripetuto
Raggio:	Tocco: sul mago e due bersagli
Bruciamana:	-
Il Mago e fino a due personaggi da lui toccati sono protetti da tutti gli incantesimi dei maghi minori (dalla 1° alla 3° Cerchia ovvero che recita “Evoco il potere della scintilla...”). Il mago deve dichiarare "IMMUNE!" a tutte le chiamate contenute nella formula degli incantesimi minori di cui lui o i personaggi protetti sono bersaglio. Mentre il Mago deve continuare a ripetere la formula, pena la perdita dell'incantesimo, i due Personaggi protetti sono liberi di agire. Il mago è libero di cambiare i Personaggi che protegge semplicemente cambiando i personaggi toccati. Il mago non può combattere né difendersi mentre ripete la formula di questo incantesimo.	

Contromagia	
Formula:	“... IMMUNE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
<p>Il Mago deve dichiarare IMMUNE! a tutte le chiamate contenute nella formula di un incantesimo minore (dalla 1° alla 3° Cerchia ovvero che recita “Evoco il potere della scintilla...”). Perché quest’incantesimo sia efficace, la sua formula deve essere iniziata prima del termine dell’incantesimo al quale si vuole resistere. Soltanto il mago resiste agli effetti dell’incantesimo minore, mentre altri eventuali bersagli lo subiscono normalmente.</p>	

Scudo Magico	
Formula:	“... Scudo Magico!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	X
<p>Il Mago guadagna “X” Punti Resistenza aggiuntivi, non cumulabili ad altri PR già in possesso del mago derivanti da eventuali armature. “X” è pari ai Mana che vengono bruciati al momento del lancio e che devono rimanere bruciati per tutta la durata dell’incantesimo.</p>	

Parlare coi Morti	
Formula:	“... parlare coi morti!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
<p>Il bersaglio può essere solo un Personaggio in stato di CREPA e questo incantesimo non può mai essere lanciato dallo stesso Mago più di una volta sullo stesso bersaglio. Il Mago può effettuare una sola domanda e il giocatore che interpreta il personaggio bersaglio risponderà in maniera sincera senza mai mentire utilizzando le conoscenze che il personaggio stesso aveva fino all’ultimo momento in cui era cosciente.</p>	

Nascondersi	
Formula:	“... nascondersi!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
<p>Il mago si nasconde nel posto a lui congeniale, secondo le regole dell’abilità Nascondersi.</p>	

Affascinare	
Formula:	“... CHARME!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
<p>Il bersaglio subisce la chiamata “CHARME!”. Questo incantesimo non può mai essere usato durante un combattimento.</p>	

Guarigione	
Formula:	“... GUARIGIONE!”
Tipo:	Ripetuto
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
<p>Il mago tocca il personaggio bersaglio, pronuncia la formula e dopo dieci secondi può effettuare la chiamata “GUARIGIONE!”. L’intera formula (compresa di chiamata dopo 10 secondi) può essere ripetuta solo sullo stesso bersaglio senza bruciare ulteriore mana fino a che l’incantesimo non viene interrotto. L’incantesimo si interrompe anche se il Mago si muove o parla, se il contatto tra il mago e il bersaglio viene a mancare, se il bersaglio si sposta, combatte o lancia incantesimi.</p>	



4.3.3 Incantesimi dei Maghi di III Cerchia – Incantesimi minori

Un Personaggio in possesso dell'abilità Terza Cerchia Magica può acquistare fino a 3 incantesimi appartenenti a questa Cerchia al costo di 500 PX liberi l'uno.

Terza Cerchia Magica - "Evoco il Potere della Scintilla..."

Arma incantata	
Formula:	"... incanto la mia arma!"
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il mago può effettuare un'unica chiamata di danno a sua scelta (Tomo I, par 9.1) per tutta la durata dell'incantesimo quando porta il colpo con un'arma da mischia, fino al termine dell'incantesimo o fino a quando l'arma lascia la mano del mago. Il mago non può lanciare altri incantesimi finché questo è attivo, a meno che non possenga l'abilità Ambidestria. Nota: L'incantesimo è personale e ha efficacia solo su un'arma che il mago sappia utilizzare.	

Sospendere	
Formula:	"... STASI!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "STASI!".	

Infliggere	
Formula:	"... CRITICO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "CRITICO!"	

Spezzare	
Formula:	"... CRASH!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "CRASH!"	

Penetrare	
Formula:	"... DIRETTO!"
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "DIRETTO!"	

Aura di Forza	
Formula:	"... Aura di Forza!"
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata CRASH!	

Aura Impenetrabile	
Formula:	“... Aura Impenetrabile!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata DIRETTO!	

Aura Protettiva	
Formula:	“...Aura Protettiva!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare "IMMUNE!" alla chiamata CRITICO!	

Rigenerazione	
Formula:	“... Rigenero la mia carne”
Tipo:	Ripetuto
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il mago deve continuamente ripetere la formula e l'incantesimo non ha effetto se in qualsiasi momento interrompe la formula. Mentre la sta ripetendo, il personaggio può combattere e se entra nello stato di COMA o subisce la chiamata COMA, subisce la chiamata VELENO! GUARIGIONE! Quando il personaggio esce dallo stato di coma dovrà urlare: “RIGENERO LA MIA CARNE!” e l'incantesimo ha termine in questo momento.	

Neutralizzare il Veleno	
Formula:	“... NEUTRALIZZA! VELENO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “NEUTRALIZZA VELENO!”	

Pace Interiore	
Formula:	“... Pace Interiore!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago, se possiede l'abilità Mantra, è in grado di utilizzare l'abilità Mantra contando fino a 20 anzichè fino a 30, fino quando è attivo questo incantesimo.	

Mente Lucida	
Formula:	“... Mente Lucida!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago può venire interrotto mentre lancia un incantesimo non ripetuto solo se subisce una chiamata ARTEFATTO! Quando subisce un'altra chiamata a cui non è immune, il Mago può terminare un incantesimo che abbia già iniziato a formulare e poi subire normalmente quella chiamata.	



4.3.4 Incantesimi dei Maghi di IV Cerchia – Incantesimi maggiori

Un Personaggio in possesso dell'abilità Quarta Cerchia Magica può acquistare fino a 2 incantesimi appartenenti a questa Cerchia al costo di 500 PX liberi l'uno.

Quarta Cerchia Magica - “Evoco il Potere della Scintilla Maggiore...”

Tocco mortale	
Formula:	“... COMA!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “COMA!”	

Tormentare	
Formula:	“... DOLORE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “DOLORE!”.	

Paralizzare	
Formula:	“... PARALISI!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata “PARALISI!”.	

Protezione di Luce	
Formula:	“...Protezione di Luce!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo sul mago
Bruciamana:	-
Il Mago guadagna 1 Punto Resistenza aggiuntivo, non cumulabile ad altri PR già in possesso del mago derivanti da eventuali armature. Quando i punti resistenza vanno a zero, il Mago deve effettuare la chiamata “MAGICO!” “MAGICO!” “MAGICO!” entro 10m. al personaggio che gli ha tolto l'ultimo PR.	

Controincantesimo	
Formula:	“... IMMUNE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	-
Il Mago deve dichiarare IMMUNE! a tutte le chiamate contenute nella formula di un incantesimo minore o maggiore. Perché quest'incantesimo sia efficace, la sua formula deve essere iniziata prima del termine dell'incantesimo al quale si vuole resistere. Soltanto il mago resiste agli effetti dell'incantesimo, mentre altri eventuali bersagli lo subiscono normalmente.	

Scudo della Vendetta	
Formula:	“... Scudo della Vendetta!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	-
Il Mago può dichiarare “RIFLESSO!” ad una chiamata contenuta nella formula di un incantesimo bruciando 1 ulteriore mana; puoi godere di questo Scudo fino a quando hai mana attivi.	

Attenuazione	
Formula:	“... ATTENUAZIONE!”
Tipo:	Personale
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	Bruciamana
Il Mago va in stato di Attenuazione al termine della formula e sino a quando ha le braccia incrociate toccandosi le spalle. Per l'esatto funzionamento dello stato di Attenuazione si veda il paragrafo 5.7 del Tomo I.	

Bruciare il mana	
Formula:	“... BRUCIAMANA!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	-
Il bersaglio subisce la chiamata "BRUCIAMANA!".	

Dominare	
Formula:	“... COMANDO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A distanza 10 m
Bruciamana:	-
Il mago deve completare la formula con la parola che segue la chiamata “COMANDO”. Il bersaglio subisce la chiamata “COMANDO!”.	



4.3.5 Incantesimi dei Maghi di V Cerchia – Incantesimi maggiori

Un Personaggio in possesso dell'abilità Quinta Cerchia Magica può acquistare solo un incantesimo appartenente a questa Cerchia al costo di 500 PX liberi.

Quinta Cerchia Magica - “Evoco il Potere della Scintilla Maggiore...”

Pietrificare	
Formula:	“... PIETRIFICAZIONE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	Bruciamana
Il bersaglio subisce la chiamata "PIETRIFICAZIONE!". Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.	

Tocco velenoso	
Formula:	“... VELENO! CREPA!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	Bruciamana
Il bersaglio subisce la chiamata “VELENO! CREPA!”. Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.	

Raggio mortale	
Formula:	“... COMA!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	A Distanza 10 m
Bruciamana:	Bruciamana
Il bersaglio subisce la chiamata “COMA!”. Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.	

Depietrificare	
Formula:	“... NEUTRALIZZA! PIETRIFICAZIONE!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	Bruciamana
Il bersaglio subisce la chiamata "NEUTRALIZZA! PIETRIFICAZIONE!". Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.	

Protezione Perfetta	
Formula:	“... Protezione Perfetta!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	Bruciamana
Il mago deve dichiarare “IMMUNE!” a una chiamata singola o multipla portata attraverso un'arma e poi formulare l'incantesimo. Questo incantesimo non può mai essere interrotto. Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.	

Teletrasportarsi	
Formula:	“... TELETRASPORTO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	Bruciamana
<p>Il Mago effettua la chiamata “TELETRASPORTO!” su se stesso. Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi e sacrificare un oggetto magico Cartellino Verde in suo possesso. Il cartellino dell'oggetto sacrificato deve essere consegnato immediatamente in area staff.</p>	

Disintegrare	
Formula:	DISINTEGRAZIONE [nome dell'oggetto da distruggere]!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	Bruciamana
<p>Il Mago effettua la chiamata “DISINTEGRAZIONE!” su un oggetto di gioco, toccando l'oggetto o il relativo cartellino. Il cartellino dell'oggetto deve essere immediatamente consegnato a un master. Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.</p>	

Potere Primordiale	
Formula:	“... Potere Primordiale!”
Tipo:	Personale - Ripetuto
Raggio:	Solo il mago
Bruciamana:	Bruciamana
<p>Il Mago, recitando questo incantesimo può partecipare ad un rituale, aggiungendo il proprio potere per la riuscita del rituale medesimo al pari di un oggetto primordiale. Attenzione: non conta al fine dei ritualisti presenti. Ogni volta che il mago lancia questo incantesimo, deve poi tenere 2 Cartellini Mana bruciati fino al Fuori Gioco della giornata corrente (2 Cartellini Mana per ogni volta che lancia questo incantesimo). Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.</p>	

Risveglio	
Formula:	“... RISVEGLIO!”
Tipo:	Istantaneo
Raggio:	Tocco
Bruciamana:	Bruciamana
<p>Un personaggio bersaglio in stato di CREPA subisce la chiamata RISVEGLIO!. Ogni volta che il mago lancia questo incantesimo, deve poi tenere 2 Cartellini Mana bruciati fino alla fine dell'intero evento di gioco (2 Cartellini Mana per ogni volta che lancia questo incantesimo). Per poter utilizzare questo incantesimo il personaggio deve disporre di almeno due Mana attivi.</p>	



Questo è il regolamento ufficiale dell'Associazione

Bollaverde Live – Associazione per il gioco di ruolo dal vivo.

Il regolamento è stato approvato dal consiglio direttivo e ha valore per ogni raduno di gioco a partire dal 1 Agosto 2015 sino a quando verrà approvata una successiva versione del regolamento.

Questa è la revisione denominata “Regolamento 3.2”

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in alcun modo, facendo sempre riferimento a

ASD Bollaverdelive - Associazione per il gioco di ruolo dal vivo.

Per informazioni contattare l'associazione

e-mail: info@bollaverdelive.it

o tramite il sito internet www.bollaverdelive.it