

UTILITÀ – FORZA

Costituzione Migliorata [Passivo] - 10 PAB

Requisiti: Forza 2

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo.

Costituzione del Bufalo [Passivo] - 20 PAB

Requisiti: Trasportare 2, Sfondare 3.

Incompatibile con Costituzione del Puma

Il Personaggio ottiene 1 PF aggiuntivo, cumulabile con quello offerto da Costituzione Migliorata.

Forza 2 [Passivo] - 4 PAB

Il Personaggio è più forzuto del normale. Può usare questa Abilità per trattenere altre persone (vedi “Trattenere una Creatura”) o in situazioni narrative.

Forza 3 [Passivo] - 8 PAB

Requisiti: Forza 2

Il Personaggio aumenta di 1 il suo valore di Forza. Questa Abilità è cumulabile con Forza 2.

Forza 4 [Passivo] - 12 PAB

Requisiti: Forza 3

Il Personaggio aumenta di 1 il suo valore di Forza. Questa Abilità è cumulabile con Forza 3.

Resistenza STUN 1 [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Forza 4

Costo: 2 PE

Il personaggio può dichiarare NO EFFECT ad una chiamata STUN **1** ricevuta.

Scudo del Grifone [Risposta] - 8 PAB

Requisiti: Forza 3

Costo: 2 PE

Il Personaggio è in grado di subire al posto di un Bersaglio a sua scelta, qualsiasi Chiamata di Danno ed Effetto a Distanza (tranne chiamate veicolate da armi da tiro, chiamate con descrittore MASS, chiamate ARTIFACT ma comprese chiamate di natura VOID). Per farlo, il PG deve dichiarare “Scudo del Grifone” e toccare immediatamente (con un’arma o con una mano) il Bersaglio da proteggere. E’ possibile applicare RD o resistenze/immunità possedute per resistere al danno/effetto (ma non è possibile utilizzare l’abilità “Schivare” congiuntamente a Scudo del Grifone)

Scudo del Grifone Migliorato [Intervallo, Risposta] - ~~10~~ 12 PAB

Requisiti: Forza 4, Scudo del Grifone

Costo: 1 PS 2 PE

Il Personaggio sceglie un bersaglio. Fino alla fine dell’Intervallo, è in grado di utilizzare su quel bersaglio l’abilità Scudo del Grifone senza spesa di PE (con le medesime limitazioni).

Sfondare 1 [Passivo] - 2 PAB

Requisiti: Forza 2

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati.

Sfondare 2 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: Sfondare 1

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati. Non è cumulabile con Sfondare 1.

Sfondare 3 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Sfondare 2*

Il PG è in grado di rompere serrature e lucchetti, di Cerchio pari al livello posseduto in questa Abilità. Non è tuttavia possibile *Disattivare Trappole*. Questa Abilità è cumulabile con un altro Personaggio per raggiungere Cerchio di *Sfondare* più elevati. Non è cumulabile con *Sfondare 1* e *Sfondare 2*.

Stile del Barbaro [Duraturo] - 10 PAB

Requisiti: *Forza 3*

Costo: *3 PE*

Utilizzabile quando: Si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Azione IG: Il Personaggio in ira deve reagire alla situazione. Non può quindi intraprendere azioni in modo lucido ma deve invece agire in modo avventato.

Il Personaggio cade in un'ira temporanea che gli permette di dichiarare Danno +1 con qualsiasi arma in corpo a corpo (massimo TRIPLE). Questo incremento è cumulabile con eventuali altri incrementi al Danno ottenuti dalle Maestrie. Il Personaggio ottiene inoltre RD1 MONDANO.

Mentre Stile del Barbaro è attivo è possibile utilizzare unicamente Maestrie che modificano il Danno inflitto. Questa Abilità costringe a ingaggiare il giocatore (amico o nemico) più vicino in linea di visuale e termina immediatamente se non ci sono ulteriori giocatori da ingaggiare o se si finisce in stato di Sanguinamento. Al termine dell'ira si subisce una Chiamata STUN 2 non resistibile.

Stile dello Schermidore [Attivo] - 10 PAB

Requisiti: *Forza 3*

Costo: *3 PE*

Utilizzabile quando: Si utilizza un'arma da taglio a una mano di cui si abbia una Maestria, si ha una mano libera e si indossa un'armatura che fornisce 3 PA o meno o nessuna armatura.

Il prossimo colpo portato con l'arma dichiara THROUGH DOUBLE immodificabile.

Stile del Difensore Arcano [Risposta] - 10 PAB

Requisiti: *Forza 3*

Costo: *variabile, vedi testo.*

Utilizzabile quando: Si impugna un'arma ad una mano e si impugna uno scudo (non un broccchiere) di cui si abbia competenza.

È possibile "parare" un Danno causato da un Sortilegio (di tutte le Nature, eccetto MONDANA, VOID e mai un Danno FATAL o MORTAL), spendendo PE pari al Moltiplicatore del colpo subito +1 e simulando correttamente l'azione con lo scudo impugnato (nel caso di un moltiplicatore ZERO si consideri il moltiplicatore come 4).

Trasportare 1 [Passivo] - 4 PAB

Requisiti: *Costituzione Migliorata*

Il Personaggio può trasportare un Bersaglio da solo usando due mani ma facendo un passo al secondo, simulando un'adeguata fatica in relazione al peso corporeo del trasportato.

Trasportare 2 [Passivo] - 6 PAB

Requisiti: *Trasportare 1, Forza 4*

Il Personaggio può trasportare Bersaglio da solo usando due mani camminando normalmente, simulando un'adeguata fatica in relazione al peso corporeo del trasportato.