

Abilità Territoriali & Razze

■
Alcune Abilità non fanno parte dei normali alberi ma sono definite come Abilità Speciali. Esse hanno prerequisiti particolari che esulano dalle altre abilità ma vanno a verificare altre caratteristiche del personaggio quali la Razza e la Regione di Appartenenza.

Abilità Territoriali

Queste Abilità rappresentano le influenze culturali che hanno contribuito a formare il Personaggio: tradizioni, stili di vita, diffusione di arti, mestieri, religioni, persino la disponibilità di risorse naturali o le condizioni più o meno aspre del territorio possono aver avuto un forte effetto sul carattere, sulle conoscenze o sul fisico del Personaggio, o possono influire sull'opinione che le altre persone hanno di lui.

Per rappresentare questi effetti, le seguenti Abilità sono accessibili esclusivamente in creazione (o, nel caso di Personaggi già creati, esclusivamente in occasione della prima Scheda che venga compilata in occasione di un Evento), e non possono essere cambiate in seguito, nemmeno se il Personaggio “trasloca” da un Territorio all'altro: non sono tratti legati alla contingenza delle sue condizioni di vita attuali, ma rappresentano invece le sue radici culturali, non solo geografiche.

Solo per giustificati motivi IG, e solo con l'approvazione del GA, che dovrà vagliare il background del Personaggio e gli eventi legati al suo Giocato, sarà possibile scegliere una nuova Abilità Territoriale. A discrezione del GA, questo comporterà la perdita della precedente Abilità Territoriale.

Ducato di Forteroccia

Abilità - *Vigore del Sottosuolo* [Passivo] - 6 PAB

Gli abitanti del Ducato di Forteroccia sono abituati al duro lavoro in miniera, alle dure condizioni imposte dal terreno impervio e al trascorrere gran parte del proprio tempo lontani dalla luce del sole. Per questo motivo, acquisiscono le Abilità *Forza 2* e *Trasportare 1*.

Ducato del Drago

Abilità - *Laborioso* [Passivo] - 6 PAB

Il Ducato del Drago è celebre per i suoi cittadini industriosi e predisposti al duro lavoro. Questo spirito imprenditoriale ha fatto nascere una vera e propria classe sociale dedita al commercio e all'artigianato di qualità, ed essere cresciuto in mezzo a questa “borghesia” ha permesso al Personaggio di apprendere le basi di un mestiere. Ottiene le abilità *Riconoscere Valore 1* e *Riconoscere Falsi 1*,

Principato di Calenedel

Abilità - *Arte della Guerra Elfica* [Passivo] - 6 PAB

Nel Principato di Calenedel vengono tenute nella massima considerazione le discipline marziali e magiche legate alle antiche tradizioni del Popolo degli Elfi. È facile aver imparato a tirare con l'arco, e quasi tutti sono in grado di operare minimi Sortilegi arcani. Il Personaggio ottiene le Abilità *Armi da Tiro* e *Istruzione Accademica*.

Regno di Angamor

Abilità - *Orgoglio di Angamor* [Risposta] - 6 PAB

Costo: 2 PE (vedi testo)

Il Regno di Angamor è l'erede di una lunga tradizione di orgoglio militare, grazie a cui disciplina, onore e severa compostezza sono valori che vengono trasmessi a tutti i livelli della società. Un Personaggio formatosi in questo clima culturale ha imparato a non piegarsi facilmente e a non concedere la propria fiducia se non quando è stata propriamente guadagnata. Ottiene la capacità di dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata STRIKE DOWN 1 e FEAR 1 subita scalandosi immediatamente 2 PE.

Regno del Grifone

Abilità - *Antico Retaggio* [Passivo] - 6 PAB

Il “Regno del Centro” risente molto dell’influenza dell’antica cultura di Mor; chiunque sia nato e cresciuto nei territori limitrofi dell’antica capitale ha avuto modo di respirarne le tradizioni, ammirarne l’arte e l’architettura e impararne gli insegnamenti. Questa familiarità consente al Personaggio di considerarsi in possesso delle Abilità *Usare Armi Medie* e *Dono del Ritualismo*.

Regno di Rocciapiè

Abilità - *Fisico Temprato* [Passivo] - 6 PAB

Gli abitanti del Ducato di Rocciapiè sono abituati al duro lavoro in miniera, alle dure condizioni imposte dal terreno impervio e al trascorrere gran parte del proprio tempo lontani dalla luce del sole. Per questo motivo, acquisiscono le Abilità *Uso della Forgia*. In più, essendo abituato a vivere sotto della terra, sa sempre come muoversi nelle sue profondità (tunnel, cunicoli, grotte, “dungeon”, etc.). È quindi sempre in grado di riconoscere il nord, percepire piccoli dislivelli e, più in generale, sa sempre come uscirne (utilizzabile solo in presenza di un Narratore).

Regno del Tridente

Abilità - *Uomo di Mare* [Passivo, Conoscenza] - 6 PAB

Il Regno del Tridente è l’erede della storica tradizione marinaiasca del Granducato del Mare, dei seguaci di Ideran e dei Liberi Naviganti. Per questo motivo chiunque provenga dal Regno del Tridente conosce i rudimenti della navigazione. Ottiene le Abilità *Maestro del Nodo 1*, *Destrezza 2* e *Conoscenze Iconografica*.

Signoria Libera di Treon

Abilità - *Libero a Tutti i Costi* [Risposta] - 6 PAB

Costo: 4 PE (vedi testo)

La storia dell’isola di Treon è turbolenta a dir poco, fatta di continue invasioni, conquiste e dominazioni straniere; ognuna di queste ha però trovato risposta in un vigoroso moto di indipendenza e nella irriducibile voglia di libertà, il valore fondante del carattere di chiunque si voglia dire un figlio di Treon. Per questo motivo è molto difficile costringere il Personaggio a fare qualcosa, se non lo desidera: il Personaggio può dichiarare NO EFFECT a qualunque Chiamata DOMINATION subita, al costo di 4 PE.

Tergetz

Abilità - *Addestramento Marziale* [Passivo, Conoscenza] - 6 PAB

Requisito: *Allineamento Divino Vornat*

Gli abitanti di Tergetz, i cosiddetti “Figli di Iaboth”, respirano la disciplina marziale fin dalla tenera età, e sono abituati da sempre a considerare l’addestramento militare come parte del normale, quotidiano corso della formazione di una persona. Sotto gli occhi del divino Vornat, infatti, chiunque nato e cresciuto qui riceve i rudimenti nell’uso delle armi e delle magie sacre. Il Personaggio ottiene le Abilità *Usare Armi a Due Mani* e *Conoscenza Iconografica*.

Territori di Caccia dei Pelleverde

Abilità - *Tenere Duro* [Passivo] - 6 PAB

Gli abitanti di Lario, Ekol e Lagolungo hanno imparato a convivere con la sempre presente minaccia degli incursori pelleverde, e soprattutto con le condizioni di gravi ristrettezze in cui i territori si trovano ormai da anni. La maggior parte della popolazione ha trovato rifugio nelle Baronie vicine, ma coloro che sono rimasti, per scelta o per necessità, hanno imparato a non demordere neppure quando la situazione sembra disperata. Il tempo che il Personaggio può trascorrere nello Stato di Sanguinamento è di 15 minuti anziché 10.

Repubblica Elaviana

Abilità - *Fulcro Mercantile* [Passivo] - 6 PAB

La Repubblica è una delle maggiori entità politiche e mercantili in Elavia, il cui successo degli ultimi anni è basato tanto sulla sua potenza militare ed economica, quanto sulle capacità diplomatiche dei suoi agenti. Chi si è formato nei territori della Repubblica ha avuto modo di vivere a stretto contatto con i migliori mercanti di tutta Elavia se non di tutta Elempos. Il Personaggio ottiene l’Abilità *Mercato* (ottenendone quindi l’accesso) e l’Abilità *Riconoscere valore 1*.

Territori Liberi di Raleos

Abilità - Imparzialità [Passivo, Attivo] - 6 PAB

Gli abitanti dei territori rivendicati dall'Ecclesia di Raleos vengono educati alla più stretta osservanza delle leggi degli uomini, e ad esprimersi in maniera sincera, costi quel che costi. Al di là delle convenienze della politica, l'autorevolezza e l'imparzialità in materia giurisprudenziale dell'Ecclesia è riconosciuta in maniera universale, e questo rende il Personaggio un consigliere molto richiesto ed apprezzato nelle situazioni in cui è necessario emettere un giudizio in ambito mondano. Il Personaggio può auto-dichiararsi DOMINATION: *dirò solo la verità*. Questa abilità può avere degli usi narrativi. Inoltre, il Personaggio ha accesso alle più aggiornate notizie sui codici di legge Elaviani: prima di ogni Evento, il Personaggio può richiedere informazioni pre-Evento relative alle leggi che vigono nel luogo di destinazione del prossimo Evento.

Razze Comuni

Queste Razze vengono definite “Razze Comuni”. Hanno una popolazione numerosa sparsa per Elempos ed è facile incontrarle nella vita di tutti i giorni.

Ogni Razza Comune ha una Abilità accessibile esclusivamente in creazione (o, nel caso di Personaggi già creati, esclusivamente in occasione della prima Scheda che venga compilata in occasione di un Evento) che cerca di riassumere le caratteristiche psicologiche e fisiche della razza che verrà interpretata.

- Elfi

Estetica: orecchie dalla punta lunga. Non può avere barba o baffi. Consigliati, ma non obbligatori, capelli lunghi. Consigliamo la scelta di questa Razza a Giocatori di statura medio/alta.

Abilità - Legame all'Onda [Passivo] - 6 PAB: gli Elfi sono una Razza profondamente legata all'Onda che tutto permea. Quando lanciano un Sortilegio, possono pagarne il costo in PE/PS x2 ed incrementare i Danni inflitti di +1 (massimo TRIPLE). L'aumento del costo si applica prima di qualunque altra riduzione offerta da altre abilità o specializzazioni.

- Mezz'Elfi

Estetica: orecchie dalla punta corta. Può avere barba corta o baffi.

Abilità – Retaggio di Sangue [Risposta] - 6 PAB: i Mezz'Elfi sono una Razza orgogliosa e fiera del proprio retaggio di sangue, per questo non tollerano mancanza di rispetto da parte di Elfi o Umani. Possono dichiarare a distanza una Chiamata “DOMINATION: Porgimi le tue scuse!” (massimo 3 metri) ogni qualvolta qualcuno (Umano o Elfo) manchi palesemente di rispetto al Personaggio, nelle parole o nei gesti, al costo di 2 PE. Questa Abilità non può essere usata in combattimento.

- Elfi Scuri

Estetica: orecchie a punta lunga da Elfo Scuro. Trucco nero sulla pelle visibile. Parrucca argentea o bianca. Sono consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto rosse.

Abilità - Figlio della Notte [Passivo] - 6 PAB: gli Elfi Scuri riescono a sfruttare il loro legame con il buio e l'oscurità per scomparire nelle ombre. Ottengono le Abilità *Destrezza 2*, *Nascondere Oggetti 1* e *Nascondersi 1*.

- Nani

Estetica: barba folta e/o intrecciata. Consigliamo la scelta di questa Razza a Giocatori di statura medio/bassa.

Abilità - Odio Atavico [Passivo] - 6 PAB: i Nani sono guerrieri nati, e il loro percorso è segnato da un destino fatto di epiche battaglie e vittorie gloriose. Aggiungono +1 ad ogni Danno inflitto con le armi in corpo (massimo TRIPLE) a corpo contro i Pelleverde (Orchi e Goblin).

- Dalmariani

Estetica: trucco bianco sulla pelle visibile e trucco nero intorno agli occhi e sulle labbra. Obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati. Non averle IG significa essersele fatte limare, un disonore considerato enorme. Lenti a contatto Rosse se il PG supera i 50 anni.

Abilità - Istinto Primordiale [Passivo] - 6 PAB: i Dalmariani sono aggressivi e poco inclini alla tolleranza. Aggiungono +1 ad ogni Danno inflitto con armi in corpo a corpo (massimo TRIPLE), al costo di 1 PE.

- Lubian

Estetica: pelo corporeo su almeno il 20% del corpo visibile. Orecchie di pelo e folta coda pelosa. Mascherina in lattice da felino oppure trucco. Lunghe unghie finte. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con pupilla a fessura.

Abilità - Richiamo della Natura [Attivo] - 6 PAB: il richiamo selvaggio della natura è una forza irresistibile per i Lubian insieme alla loro incredibile curiosità e alla loro agilità felina. Ottengono le Abilità *Destrezza 2*, *Destrezza 3* e *Nascondere Oggetti 1*.

- Thulfen

Estetica: pelo corporeo su almeno il 20% del corpo visibile. Orecchie di pelo e folta coda pelosa. Mascherina in lattice da canide oppure trucco. Lunghe unghie finte. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con pupilla a fessura.

Abilità - Richiamo della Foresta [Passiva] - 6 PAB: il richiamo selvaggio della natura è una forza irresistibile per i Thulfen e, unita al loro istinto e ai loro sensi sviluppati, fa di loro dei cacciatori perfetti. Ottengono le Abilità *Sopravvivenza*, *Seguire e Nascondere Tracce 1*, *Seguire e Nascondere Tracce 2* e *Cercare 1*.

- Pelleverde: Orchi

Estetica: trucco verde sulla pelle visibile. Protesi o trucco da orco sul viso. Prop dedicati per l'abbigliamento. Sono consigliate, ma non obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati.

Abilità – Forza Bruta [Passiva] - 6 PAB: gli Orchi sono una Razza potente che della propria forza ha fatto una virtù. Ottengono l'Abilità *Forza 2* e *Forza 3*.

- Pelleverde: Goblin

Estetica: orecchie verdi dalla punta corta. trucco verde sulla pelle visibile. Prop dedicati per l'abbigliamento. Sono consigliate, ma non obbligatorie protesi dentarie con canini sviluppati.

Abilità – Sangue Velenoso [Attivo] - 6 PAB: i Goblin sono una razza astuta ed incline alla disonestà. Sfruttando il loro sangue possono, dopo aver adeguatamente simulato di tagliarsi il palmo della mano, toccare un Bersaglio, dichiarando la Chiamata KEEP STUN. Per farlo consumano 1PF e devono impiegare almeno 10 secondi. Questa Abilità non è utilizzabile in combattimento.

- Amegrin

Estetica: orecchie dalla punta corta. Abiti colorati ed eventuali imbottiture sul corpo.

Abilità – Mezz'uomo [Attivo] - 6 PAB: gli Amegrin sono una Razza solare e socievole. Mal digeriscono la violenza, e per questo cercano sempre un modo per divertirsi. Possono dichiarare contro un Bersaglio a distanza la Chiamata *DOMINATION: balla* ("con me" o "con lui/lei") al costo di 2 PE. Questa Abilità non è utilizzabile in combattimento.

Razze Potenti

Queste Razze vengono definite “Razze Potenti” e hanno una storia passata particolare che rende gli appartenenti a queste razze come individui più unici che rari.

Ogni Razza Potente ha una serie di Malus, Caratteristiche e Abilità che vengono assegnate automaticamente al personaggio e che rappresentano le caratteristiche psicologiche e fisiche della razza che verrà interpretata.

Effigie Elementale Acqua/Aria/Terra/Buio/Fuoco/Luce - 60PAB

Storia: le Effigi sono state create dai Maghi Panoniani durante i lunghi anni di guerra tra la città magica e gli stati esteri. Create dalla fusione di un corpo mortale con uno Spirito Elementale minore in un macchinario Ingegneristico/Alchemico, sono state asservite al potere di Panon per lunghi anni. Solo dopo aver chiesto aiuto agli Eroi Elaviani che, sacrificandosi, hanno ottenuto la possibilità di utilizzare una Runa della Vita, le Effigi sono divenute a tutti gli effetti una delle Razze più potenti di Elempos. Oggi esistono sei differenti tipi di Effigi, ognuna di queste legate ad uno dei sei Elementi. Sono fertili tra loro, ma solo tra Effigi dello stesso Elemento.

Estetica: trucco su almeno il 20% del corpo visibile. Viso truccato almeno al 50%, con i colori predominanti del proprio Elemento (LUCE – bianco/oro, BUIO – nero, ARIA – azzurro/bianco, ACQUA – blu scuro/bianco, FUOCO – rosso/giallo, TERRA – marrone/verde). Sono consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto con sfumature di colore legate all'Elemento.

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume in approvazione.

Vita media: 800 anni

Limitazioni:

- ❖ Non hanno accesso a nessun albero legato a sortilegi, ad eccezione degli alberi da Mago e Guarigione, e degli alberi da Mago possono utilizzare unicamente l'albero affine al loro Elemento (e le Abilità generiche).
- ❖ Tutte gli alberi con abilità Mondane sono liberamente accessibili.
- ❖ Sono sensibili all'Elemento opposto (+1 Danno per ogni Danno ricevuto dall'Elemento opposto al proprio). Non è possibile resistere in nessun modo ai danni legati all'elemento opposto.
- ❖ Non possono legarsi ad un Totem.

Abilità:

- ❖ Guadagna *Conoscenze Arcane, Dono elementale e Dono elementale Superiore*
- ❖ **Cura Elementale:** sono in grado di curarsi quando ricevono Danni affini al proprio Elemento (HEALING X = al Danno ricevuto. Una chiamata ZERO viene considerata come avente un valore di 4. Una Chiamata FATAL legata alla Natura proprio Elemento è pari ad un HEALING FATAL HEALING 4). BURN: Fuoco/Luce, ACID: Terra/Buio, SILVER: Aria/Acqua
- ❖ **Sangue Elementale:** Riduce il costo dei sortilegi legati alla propria lista di magia di 1 PE (minimo 1 PE)
- ❖ **Retaggio Elementale:** sono immuni fino al secondo cerchio degli Effetti affini al loro Elemento. LUCE: STUN, BUIO: FEAR, ACQUA: PARALYZE, TERRA: STRIKE DOWN, ARIA: REPEL, FUOCO: PAIN
- ❖ **Tutt'uno con l'Elemento:** ottengono +1 PF in Creazione.

Progenie - 60PAB

Storia: Creature sedotte dal fascino dell'immortalità e dal potere, le Progenie Vampiriche vennero create dai Vampiri del Volgand per agire in loro vece durante le proibitive ore del giorno. Un tempo Mortali, ricevettero il primo morso che li avrebbe condannati per l'eternità, ricavando potere ed inesauribile sete di sangue. Privi dei loro Signori ed impossibilitati a riprodursi, sono oggi destinati all'estinzione. Tuttavia, alcuni di loro possiedono lo strabiliante dono della Magia del Sangue, un'Arte Oscura e terribile capace di dare vita ad altre Progenie.

Estetica: viso pallido e leggermente emaciato. Protesi dentarie con canini sviluppati. Consigliate, ma non obbligatorie, lenti a contatto rosse.

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume e Background in approvazione.

Vita media: 1000 anni

Limitazioni:

- ❖ La Progenie non ha accesso ad alberi dei “Fotomanti”, “Piromanti” e nessuna lista sacerdoti.
- ❖ Soffrono la luce solare. Non subiscono veri e propri danni, ma palesano un incredibile disagio, al limite della sofferenza, se sono esposti alla luce solare oltre brevi attimi.
- ❖ Sono sensibili al Fuoco (+1 Danno per ogni Danno BURN ricevuto).
- ❖ Non possono legarsi ad un Totem.

Abilità:

Le Abilità della Progenie sono legate alla Magia del Sangue, un'antica Arte Magica dimenticata da tempo ma che sopravvive alle corti delle grandi famiglie nobiliari del Volgand.

- ❖ **Risucchio Vitale:** sono in grado di guarirsi succhiando il sangue dal collo delle loro vittime. Se un Bersaglio è inerme o consenziente, possono auto-dichiararsi HEALING 2 impiegando 15 secondi di adeguata simulazione. In alternativa, possono guadagnare +2PF Temporanei normalmente guaribili che permangono fino allo stato di Sanguinamento. Non è mai possibile accumulare più di 2PF.
- ❖ **Maledizione del Sangue:** il loro particolare sangue li rende resistenti ai descrittori REPEAT e KEEP ma non al Danno/Effetto collegato. Ogni volta che resistono alla chiamata devono spendere 1 PF.
- ❖ **Mimesi Notturna:** Riescono a sfruttare l'antico retaggio Vampirico per celarsi nelle ombre. Possono emulare l'Abilità “*Nascondersi 1*” come descritto nel Regolamento ma solo di notte o in un luogo poco illuminato (quindi non possono sfruttare la vegetazione).
- ❖ **Balzo nelle Ombre:** La Progenie può teletrasportarsi verso una destinazione che riesce chiaramente a vedere (IG e FG) e che potrebbe raggiungere camminando FG: il personaggio DEVE utilizzare la segnalazione di Fuori Gioco ed iniziare subito a spostarsi FG (a passo veloce o correndo) senza fermarsi, fino a raggiungere la destinazione prescelta per poi riapparire. L'abilità può essere utilizzata solo a partire da un'ombra, e il Personaggio può riapparire solo in una zona d'ombra. L'uso di questa abilità costa 5 PE.
- ❖ **Conoscenze nel Sangue:** acquisiscono automaticamente l'Abilità *Conoscenze Proibite*.

Zestroj - 60PAB

Storia: Chiamati anche “Figli del Progresso”, gli Zestroj sono creature generate dalla mente del Demone Zenon: nati dalla carne, durante la crescita modificano il loro corpo sostituendo parti molli con protesi ingegneristiche. Durante le ultime ore della scongiurata Apocalisse, si sono legati a questa realtà perdendo ogni contatto con il loro morente Padre e con la capacità di procreare. La Razza cerca, da allora, un modo per poter sopravvivere su Elemiri e tornare a prosperare, sotto lo sguardo benevolo della Dea Galtea che ha assorbito il dominio del Progresso.

Società: La società degli Zestroj è strutturata come un gigantesco formicaio diviso in tre Classi:

I Combattenti: Pesantemente protetti e armati, fungono da guardiani dell'intera Razza. Hanno un'intelligenza limitata e seguono nel dettaglio gli ordini dati.

Gli Operai Sempre al lavoro per supplire alle necessità dell'intera Razza. Sono i costruttori, i fabbri, i lavoratori mai stanchi. Hanno l'intelligenza di un normale umanoide e sanno adattare il loro pensiero alla mansione che devono svolgere.

I Mistici I capi e i pensatori della Razza. Sono coloro che guidano spiritualmente tutti gli Zestroj. Hanno una gran consapevolezza individuale, una spiccata curiosità e un'instancabile necessità di imparare tutto il possibile dal mondo che li circonda.

Queste tre classi interagiscono tra loro tramite una mente alveare che, entro certi limiti spaziali, crea una rete tra tutti gli Zestroj presenti in una colonia. Durante i fatti avvenuti in Areldar nel 1117, però, gli Zestroj hanno subito un altro duro colpo. La maggior parte dei Combattenti è stata distrutta dalle truppe Ferensi e i resti del popolo Zestroj si è ritirato nella baronia di Drennok dove hanno costruito la loro – forse ultima - colonia.

Da allora, alcuni Zestroj Mistici hanno deciso, in comune accordo con la mente alveare, di lasciare la colonia ed esplorare Elemiri. Il loro obiettivo è comprendere maggiormente il mondo e i popoli che vi abitano per poter interagire

al meglio con loro. La loro speranza è trovare un metodo per poter tornare a procreare e dare un futuro alla loro Razza.

Estetica: protesi in lattice o trucco in stile ingegneristico su almeno il 50% del viso (tubi, rotelle, etc.). Prop ingegneristici/alchemici a completare il costume (es: arti meccanici).

Per poter interpretare questa Razza, è necessario inviare al GA una foto del trucco/costume e Background in approvazione.

Vita media: 40 anni

Limitazioni:

- ❖ Sono immuni alla Magia curativa. Devono quindi dichiarare NO EFFECT a qualsiasi tipo di HEALING destinato a curare i Danni (escluso HEALING FATAL). HEALING AURA ed altre Guarigioni non legate ai Danni funzionano normalmente. Possono venire curati da un Cerusico con l'abilità Riparare del ramo Ingegneria. Tali cure non sono amplificabili con descrittori KEEP e REPEAT.
- ❖ Hanno accesso agli alberi dei sortilegi di Galtea e agli alberi di Alchimia, Ingegneria, Forgia, Artigianato, Forza, Percezione e Mente. Gli altri alberi non sono accessibili. Non possono legarsi ad un Totem.
- ❖ Non respirano. Sono quindi immuni a tutte le forme di soffocamento e agli effetti derivanti da gas.
- ❖ Non mangiano o bevono, ma possono comunque farlo se vogliono.

Abilità:

- ❖ **Corpo Meccanico:** ottengono RD2 MONDANO su qualsiasi Danno subito, sia in corpo a corpo che a distanza.
- ❖ **Cura Elettrica:** sono in grado di curarsi quando ricevono Danni SILVER (HEALING X = al Danno ricevuto). Il danno FATAL SILVER dichiara HEALING 10 su uno Zestroi. La cura ha effetto solo se proveniente da Chiamate a distanza o a tocco (non veicolate dalle armi).
- ❖ **Carne Inviolata:** sono immuni alla Chiamata KEEP e REPEAT.
- ❖ **Armatura (in)Naturale:** se hanno almeno un braccio e il busto coperto da prop meccanici, ottengono almeno 1PA (in funzione dei prop) aggiuntivo che conta, a tutti gli effetti, come un'Armatura, senza tuttavia limitare il lancio di Sortilegi. Per le specifiche, fare riferimento al capitolo Armature.
- ❖ **Ingegneria Innata:** le Meraviglie create da uno Zestroj e il suo modo di adoperarle superano le normali capacità mortali. Tutti i costi di attivazione delle sue Meraviglie diminuiscono di 1 PE (minimo 1 PE).
- ❖ **Elettrocuzione:** Il Personaggio può dichiarare la chiamata SILVER ogni 3 secondi a una creatura toccata tramite un'arma. Lo Zestroi può essere Bersaglio di questa Abilità. Può essere utilizzata solo su bersagli consenzienti o inermi.
- ❖ **Conoscenza Ingegneristica Segreta:** gli Zestroi sono macchine biologiche capaci di sfruttare le proprie conoscenze Ingegneristiche per creare Meraviglie altrimenti inaccessibili. In creazione (e solo una volta), il PG può scegliere quali delle seguenti Meraviglie creare senza alcun costo (in PE, Reagenti, etc.). Una volta scelta la Meraviglia da creare, non sarà più possibile cambiarla.
 - *Trasferimento Mnemonico:* Manipolando l'oggetto per almeno 5 secondi, il Personaggio può trasferire tutte le proprie memorie della giornata in corso (a partire dal TIME IN) ad una creatura toccata consenziente o inerme. Al termine del trasferimento il Bersaglio subisce la Chiamata STUN 2. L'attivazione costa 6 PE.
 - *Forza Meccanica:* Manipolando l'oggetto per almeno 5 secondi, il Personaggio ottiene +2 alla Forza **per l'Intervallo**. L'attivazione costa **2 PE**.
 - *Blaster:* Manipolando l'oggetto per almeno 10 secondi, il Personaggio può dichiarare THROUGH a distanza al costo di 2 PE.