

Specializzazioni

■

Le Specializzazioni sono speciali Abilità che rendono unico il nostro personaggio. Esse definiscono in cosa il nostro personaggio è “Il Migliore”, l’apice dell’arte che ha deciso di padroneggiare.

Le Specializzazioni non vengono pagate in PAB ma in Punti Specializzazione che vengono determinati a seconda di quanti PAB un personaggio ha in scheda secondo la tabella sottostante:

PAB	Punti Specializzazione
110	1° Punto Specializzazione
165	2° Punto Specializzazione
220	3° Punto Specializzazione
275	4° Punto Specializzazione
330	5° Punto Specializzazione

Ogni Specializzazioni ha un numero variabile di Step (da 1 a 3) che costa 1 Punto Specializzazione e che dona al Personaggio un’Abilità unica. Come per le Abilità, una volta investito un Punto Specializzazione non è possibile toglierlo senza eseguire in gioco Riti o Rituali adibiti a rimodellare la propria Scheda.

Come le Abilità, gli Step delle Specializzazioni possono avere uno o più Requisiti che possono essere Abilità o Step di Specializzazione (solitamente uno Step ha come prerequisito almeno lo Step precedente).

Uno Step di Specializzazione ha lo stesso nome dell’Abilità Speciale a cui dà accesso e viene definito esattamente nello stesso modo delle Abilità:

NOME [TAG]

Requisiti: *Abilità richiesta*

Costo: *X PE/PS*

Descrizione

LISTA SPECIALIZZAZIONI

-COMBATTENTE-

Via del Baluardo Arcano

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Devviare Dardi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Spadaccino Arcano**
- ❖ Accesso ad UNA delle seguenti Abilità: **Riflettere Dardi** **OPPURE** **Difensore Arcano Perfetto**

Devviare Dardi [Passivo]

Requisiti: *Stile del Difensore Arcano*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano*, spende un numero di PE pari al Moltiplicatore del colpo subito.

Spadaccino Arcano [Intervallo]

Requisiti: *Devviare Dardi*

Costo: 3 PE

Lo Spadaccino Arcano può modificare la Natura Base dei Danni portati con armi in corpo a corpo in MAGIC, fino al prossimo Riposo o Sanguinamento.

Riflettere Dardi [Passivo]

Requisiti: *Spadaccino Arcano*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma ad una mano, si impugna uno scudo*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano* può riflettere la Chiamata di Danno alla fonte pagando +2 PE aggiuntivi, a prescindere dal Cerchio della Chiamata. Non è possibile riflettere chiamate avente moltiplicatore FATAL o MORTAL

Difensore Arcano Perfetto [Passivo]

Requisiti: *Spadaccino Arcano*

Utilizzabile quando: *Si impugna un'arma ad una mano, si impugna uno scudo*

Quando il Personaggio utilizza l'Abilità *Stile del Difensore Arcano*, il costo in PE per usare l'abilità è ridotto di 1 (minimo 1). Quest'abilità è cumulabile con Devviare Dardi.

Via del Bastione

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Difensore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Armatura Adamantina**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistenza da Guerra**

Difensore [Passivo]

Requisiti: *Indossare armature*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 6 PA o più*

Il costo di tutte le Maestrie delle armature è ridotto di 1 PE (minimo 1 PE)

Armatura Adamantina [Risposta]

Requisiti: *Difensore*

Costo: 4 PE

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Se il Personaggio viene colpito da una chiamata con moltiplicatore ZERO e dispone ancora di PA, può convertire il moltiplicatore della chiamata in TRIPLE.

Resistenza da Guerra [Passivo]

Requisiti: *Armatura Adamantina*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 7 PA o più*

Il livello di Costituzione base del Personaggio aumenta di 1 (parte quindi da una base di 3 PF).

Via del Berserker

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ira Migliorata**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ira Immortale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ira Inabbattibile**

Ira Migliorata [Passivo]

Requisiti: *Stile del Barbaro*

La RD MONDANO ottenuta dallo *Stile del Barbaro* sale a 2. Inoltre, ottiene immunità alla chiamata PAIN **fino al secondo cerchio**.

Ira Immortale [Risposta]

Requisiti: *Ira Migliorata*

Quando si va in Stato di Sanguinamento (prima di cadere a terra) per una Chiamata di Danno diversa da FATAL e da MORTAL, è possibile attivare immediatamente *Stile del Barbaro*, spendendo il relativo costo in PE. Al momento dell'attivazione, si torna a pieni PF, ma alla fine dell'*Ira Immortale* si subisce al posto della Chiamata STUN 2 una Chiamata FATAL irresistibile.

Ira Inabbattibile [Passivo]

Requisiti: *Ira Immortale*

Quando si utilizza l'Abilità *Stile del Barbaro* il livello di Costituzione base del Personaggio aumenta di 2 (parte quindi da una base di 4 PF).

Via del Maestro D'Arme

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Perfezione del Guerriero**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Evitare la rottura**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Innovazione nel combattimento**

Perfezione del Guerriero [Passivo]

Requisiti: *Capacità di applicare manovre ad un'arma*

Il Personaggio sceglie un tipo di arma sulla quale può applicare Manovre. I costi di tutte le Manovre legate a quel tipo di arma sono ridotti di 1 PE (minimo 1 PE). Non è possibile selezionare Scudi o Scudi grandi con questa Specializzazione.

Evitare la rottura [Passivo]

Requisiti: *Perfezione del Guerriero*

Utilizzabile Quando: *Si impugna il tipo di arma selezionata con Perfezione del Guerriero*

Quando il Personaggio para una chiamata avente descrittore CRUSH con il tipo di arma selezionata con Perfezione del Guerriero, può ignorarne la rottura. Subisce comunque il danno dovuto alla chiamata (a meno di eventuali abilità)

Innovazione nel combattimento [Passivo]

Requisiti: *Evitare la Rottura*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un'abilità o su uno stile sul tipo di arma scelto con Perfezione Del Guerriero del tutto nuova. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e i requisiti della nuova Abilità (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

▪ **Via dello Spadaccino**

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mano Ferma**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Duplici Stoccata**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Stoccata Infinita**

Mano Ferma [Passivo]

Requisiti: *Stile dello Schermidore*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

Con questa Abilità è possibile utilizzare l'Abilità *Stile dello Schermidore* anche se si impugna una seconda arma da taglio ad una mano nella mano secondaria.

Duplici Stoccata [Attivo]

Requisiti: *Mano Ferma*

Costo: *5 PE*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

I prossimi 2 colpi portati con l'arma dichiarano THROUGH DOUBLE immodificabile. È possibile alternare i colpi con due armi da taglio impugnate.

Stoccata Infinita [Attivo Intervallo]

Requisiti: *Duplici Stoccata*

Costo: *1PS e 2 PE*

Utilizzabile quando: *Si indossa un'armatura che fornisce 4 PA o meno o nessuna armatura.*

Per il prossimo intervallo, colpi portati con l'arma dichiarano THROUGH DOUBLE immodificabile. È possibile alternare i colpi con due armi da taglio impugnate.

-UTILITÀ-

Via del Furfante

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Dita Esperte**
- ❖ Accesso ad UNA delle seguenti Abilità: **Furto O Camaleonte**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Occultamento**

Dita Esperte [Passivo]

Requisiti: Destrezza 2

Il Personaggio aumenta il suo livello dell'abilità Scassinare Serrature di 1 (fino ad un massimo di 4).

Furto [Attivo]

Requisiti: Destrezza 3, Dita Esperte

Il Personaggio è in grado di compiere veri e propri Furto IG. Per utilizzare questa Abilità, il Giocatore dovrà portare autonomamente i Cartellini adesivi Furto (che dovranno seguire le linee guida descritte nel capitolo *Cartellini*) che il suo PG potrà attaccare sopra un Cartellino Oggetto oppure su un contenitore IG morbido (borsa, sacchetto, etc.) per acquisirne furtivamente il contenuto o parte di esso (a sua discrezione). Quando il Giocatore comunicherà ad un Narratore/Arbitro di attivare il Cartellino Furto, il Narratore potrà andare a reclamare il "bottino".

Essere visti con in mano il Cartellino Furto o mentre lo si attacca significa, in Gioco, essere colti con le "mani nel sacco". Rendersi conto di avere un Oggetto con un Cartellino Furto correttamente applicato significa, in Gioco, essersi resi conto della già avvenuta sparizione di quell'Oggetto. Qualunque Personaggio veda un Cartellino Furto correttamente applicato ad un Cartellino Oggetto o a un contenitore è tenuto a avvisare FG sia il Giocatore proprietario dell'oggetto e un Narratore.

Camaleonte [Passivo]

Requisiti: Dita Esperte, *Nascondersi Superiore*

Costo: 1 PS + xPE (Vedi Testo)

Il Personaggio può iniziare la segnalazione di *Invisibilità* in qualunque ambiente, anche se non rispetta le condizioni di attivazione (fare riferimento al Capitolo Segnalazioni). Il costo di questa Abilità è sempre di 1 PS più il Costo di Attivazione dell'Abilità di Nascondersi che si utilizza.

Occultamento [Attivo]

Requisiti: *Camaleonte o Furto*

Costo: 2 PS

Il Personaggio può occultare sé stesso e/o una sua azione compiuta dall'inizio della giornata, dai Rituali di Divinazione. L'utilizzo di questa Abilità deve essere prontamente comunicato ad un Narratore.

Via dell'Arciere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Cacciatore Nato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Tiro Multiplo**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestria nelle armi da tiri perfetta**

Cacciatore Nato [Passivo]

Requisiti: *Sensi Acuti*

Il Personaggio può usare le Abilità *Seguire e Nascondere Tracce*, *Cercare e Disattivare Trappole* come se fossero di un Cerchio superiore (massimo 4). Narrativamente quando si trova in un ambiente rurale o boschivo, concentrandosi per un minuto, è in grado di capire se sono presenti alterazioni nell'ordine naturale.

Tiro Multiplo [Attivo]

Requisiti: *Cacciatore Nato*

Costo: +2 PE

Il Personaggio può, scoccando una singola freccia contro un Bersaglio, dichiarare la medesima Chiamata a distanza anche ad un secondo Bersaglio entro 3 metri dalla Creatura colpita. La seconda Chiamata, con il relativo costo aggiuntivo in PE, è applicabile solo se viene colpito il primo Bersaglio e i PE aggiuntivi non vengono persi se la freccia viene parata o manca il Bersaglio.

[Maestria] nelle armi da tiro perfetta [Passivo]

Requisiti: *Tiro Multiplo*

Tutte le Maestrie con le armi da tiro vengono applicate ai due colpi successivi e non solo al primo. Questa specializzazione è cumulabile con Tiro Multiplo.

Via dell'Assassino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nato per Uccidere**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Colpo Mortale Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Colpo Mortale Supremo**

Nato per Uccidere [Passivo]

Requisiti: *Colpo Furtivo 2*

Il Costo di colpo Furtivo 1, 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Colpo Mortale Superiore [Attivo]

Requisiti: *Nato per Uccidere, Colpo Mortale*

Costo: 1 PS 4 PE

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara THROUGH ZERO immodificabile.

Colpo Mortale Supremo [Attivo]

Requisiti: *Colpo Mortale Superiore*

Costo: 2 PS

Il prossimo colpo portato in corpo a corpo con l'arma (uscendo dalla segnalazione di *Invisibilità*, entro 3 secondi e compiendo un massimo di 3 passi) dichiara FATAL immodificabile.

Via dell'Indomito

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimanere Indenne 3**

Rimanere Indenne 1 [Risposta]

Requisiti: *Almeno un'abilità Resistenza*

Costo: 4 PE

Il Personaggio seleziona un'abilità Resistenza presente in scheda; quando la usa, può dichiararla di un cerchio più alto, resistendo quindi ad uno specifico effetto di secondo cerchio. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 1 - Resistenza a X).

Rimanere Indenne 2 [Risposta]

Requisiti: *Almeno due differenti abilità Resistenza, Rimanere Indenne 1*

Costo: 4 PE

Il Personaggio seleziona una seconda abilità Resistenza presente in scheda, diversa da quella selezionata grazie a Rimanere Indenne; quando la usa, può dichiararla di un cerchio più alto, resistendo quindi ad un secondo specifico effetto di secondo cerchio. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 2 - Resistenza a X)

Rimanere Indenne 3 [Passivo]

Requisiti: *Rimanere Indenne 2*

Il Personaggio seleziona una delle due abilità Resistenza scelte con Rimanere Indenne 1 o Rimanere Indenne 2; il Personaggio acquisisce immunità alla chiamata selezionata fino al secondo cerchio, e potrà dichiarare NO EFFECT a quella specifica chiamata Effetto senza spesa in PE. Tale scelta non può essere modificata in futuro (scrivere al Gruppo Regolamento per farsi aggiungere una nota in scheda "Rimanere Indenne 3 - Resistenza a X)

Via dell'Infiltrato

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Informatore Extra**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Pettegolezzo**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mente Lucida**

Informatore Extra [Passivo]

Il Personaggio conteggia la propria Abilità *Informatore* come se possedesse 1 Cerchio aggiuntivo ad essa. (Nel caso di *Informatore 3*, l'Abilità conta come *Informatore 4*). In quest'ultimo caso, prima di un Evento (entro la chiusura delle iscrizioni), il Personaggio può avere accesso ad un pool di informazioni di varia natura (se presenti o pertinenti) che derivano da voci o persone che ha incontrato sul posto o durante il proprio viaggio in funzione del cerchio posseduto in questa abilità (diverso dal pool di informazioni di Informatore 1, 2 e 3). Si avrà accesso a tali informazioni INFRA-EVENTO.

Pettegolezzo [Passivo]

Il Personaggio può, prima di un Evento, mandare in Regia un'informazione (vera o falsa) che venga inserita tra le informazioni di *Informatore* a cui gli altri PG potranno attingere attraverso la suddetta Abilità.

Mente Lucida [Passivo]

Il Personaggio ha seguito un particolare addestramento che gli permette di resistere ai metodi di estrazione delle informazioni attraverso Sortilegi di lettura della mente, Dominazioni e torture e di resistere a sortilegi che manipolano i ricordi. Anche se subisce tali effetti può decidere di non rivelare informazioni senza dover dichiarare NO EFFECT.

Via dell'Ombra

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nato nelle Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Salto d'Ombra**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nascondersi 4**

Nato nelle Ombre [Passivo]

Requisiti: *Nascondersi Superiore*

Il Costo per entrare in Nascondersi 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Salto d'Ombra [Attivo]

Requisiti: *Nato nelle Ombre*

Costo: 5 PE

Il Lanciatore 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** in grado di contenere il personaggio, e il Personaggio può riapparire solo in una zona d'ombra in grado di contenere il personaggio all'interno dell'area di gioco. Sia la zona d'ombra di partenza che quella di arrivo non possono essere proiettate da una creatura. Durante lo spostamento il Lanciatore non è in gioco e DEVE ignorare tutto quello che gli accade attorno.

Nascondersi 4 [Attivo]

Requisiti: *Salto d'Ombra, Destrezza 4*

Costo: 5 PE

Il Personaggio può utilizzare la segnalazione di *Invisibilità 4* (vedi capitolo *Segnalazioni/Invisibilità*).

Via della Sentinella

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Sguardo della Sentinella**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Perforare le Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Vista acuta 4**

Sguardo della Sentinella [Passivo]

Requisiti: *Vista Acuta 2*

Il Costo di Vista Acuta 1, 2 e 3 diminuisce di 1 PE (minimo 1 PE).

Perforare le Ombre [Attivo]

Requisiti: *Sguardo della Sentinella*

Costo: Vedi Testo

Quando si utilizza l'abilità Vista Acuta, è possibile indicare un bersaglio entro 10 metri con un livello di Invisibilità pari o inferiore al livello di Vista Acuta che si sta utilizzando e dichiarargli una chiamata THROUGH immodificabile. Usando questa Abilità il costo di Vista Acuta viene incrementato di 1 PE (es: uso di Vista Acuta 2 senza uso di questa abilità: 1 PE (grazie a *Sguardo della Sentinella*). Uso di Vista Acuta 2 con uso di questa abilità: 3 PE).

Vista Acuta 4 [Attivo]

Requisiti: *Perforare le Ombre, Vista Acuta 3*

Costo: 5 PE

Il Personaggio è in grado di vedere chiaramente un Personaggio che stia utilizzando un segnale di *Invisibilità* pari o inferiore al Cerchio posseduto in questa Abilità. Dichiarando *Vista Acuta 4*, il Personaggio può attaccare o utilizzare le proprie Abilità sul Bersaglio in *Invisibilità*.

-GUARITORE - CERUSICO-

Via del Cerusico

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Trattare due Bersagli**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Cerusico Rapido**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolazione del Corpo**

Trattare due Bersagli [Passivo]

Requisiti: *Cerusico 1*

Azione IG: Il Cerusico deve spostarsi tra un ferito e l'altro.

Il Cerusico può occuparsi contemporaneamente di due feriti adiacenti dividendo la Chiamata di cura che effettua tra i due Bersagli (nel modo che preferisce). L'interruzione del conteggio del tempo di Sanguinamento ha invece Effetto allo stesso modo su entrambi i feriti.

Cerusico Rapido [Passivo]

Requisiti: *Trattare due Bersagli*

I tempi di utilizzo dell'abilità *Cerusico* (non *Cerusico Esperto*) diminuisce di 1 minuto.

Inoltre, qualsiasi trattamento di cura dell'albero Guaritore - Cerusico (che dichiara HEALING) effettuato dal Cerusico, aumenta la chiamata di HEALING di +1 per ogni cerchio di Specializzazione in Via del Cerusico che il Personaggio possiede.

Manipolazione del Corpo [Passivo]

Requisiti: *Cerusico Rapido*

Gli effetti delle seguenti abilità vengono modificate come di seguito:

-Rafforzare i Muscoli: il bonus a Forza aumenta di 2 anziché 1

-Rafforzare i Legamenti: Il bonus a Destrezza aumenta di 2 anziché 1

-Rafforzare Fibre: I 2 PF temporanei conferiti dall'abilità diventano curabili. Terminano comunque con il Sanguinamento del personaggio.

-GUARITORE - MISTICO-

Via del Mastro Guaritore

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione dell'Anima**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Segreti dell'Anima**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolazione dell'Anima**

Comprensione dell'Anima [Passivo]

Requisiti: *Studio dell'Anima 2, Sortilegio: Ricomposizione*

È possibile lanciare sortilegi che non abbiano il tag [Scudo] dell'albero Guaritori - Mistico, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Segreti dell'Anima [Passivo]

Requisiti: *Comprensione dell'Anima*

Permette al Personaggio di intraprendere il cammino che porta a scoprire i picchi della magia dell'anima conosciuta. Da accesso alla possibilità di spendere PI per imparare i Sortilegi di Sesto cerchio.

Manipolazione dell'Anima [Passivo]

Requisiti: *Segreti dell'Anima*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio di guarigione nuovo. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Taumaturgo

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Imposizione Multipla**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistere ai Colpi Fatali**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rimuove Affaticamento**

Imposizione Multipla [Passivo]

Requisiti: *Studio dell'Anima 2*

Il Lanciatore può dividere una cura del *Sortilegio: Guarire Ferite X* (divisione scelta dal Lanciatore) su due Bersagli adiacenti mantenendo il contatto con una mano su ciascuno durante il lancio del Sortilegio. La Chiamata **STUN** dopo la cura va dichiarata ad entrambi.

Resistere ai Colpi Fatali [Passivo]

Requisiti: *Imposizione Multipla*

Quando il Personaggio finisce in Sanguinamento a causa di un FATAL, viene considerato in Sanguinamento con una ferita normale e non fatale.

Rimuovere Affaticamento [Passivo]

Requisiti: *Resistere ai Colpi Fatali*

Quando il personaggio usa un Sortilegio **che dichiara la chiamata HEALING** può non dichiarare l'effetto di **STUN** a seguito della cura **(se presente)**.

Via dell'Ospitaliere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guaritore da Battaglia 3**

Guaritore da Battaglia 1 [Passivo]

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Primo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Guaritore da Battaglia 2 [Passivo]

Requisiti: *Guaritore da Battaglia 1*

Funziona come l'Abilità Guaritore da Battaglia 1 ma si applica ai Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Secondo Cerchio e Terzo Cerchio.

Guaritore da Battaglia 3 [Passivo]

Requisiti: *Guaritore da Battaglia 2*

Funziona come l'Abilità Guaritore da Battaglia 1 ma si applica ai Sortilegi dell'Albero Guaritori - Mistico di Quarto Cerchio. Inoltre, può lanciare Sortilegi di quell'albero utilizzando una sola mano, mentre l'altra può essere occupata da uno scudo (con il quale poter parare) o da un oggetto.

Via dello Scudo dell'Anima

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Padronanza degli Scudi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Scudi Ampliati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Estensione degli Scudi**

Padronanza degli Scudi [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Scudo della Purezza 2, Sortilegio: Scudo Protettivo*

Ogni volta che il Guaritore utilizza un Sortilegio [Scudo] spende 1 PE in meno (minimo 1).

Scudi Ampliati [Passivo]

Requisiti: *Padronanza degli Scudi*

L'Anima del Personaggio è in grado di sopportare un numero maggiore di Sortilegi [Scudo]. Se lanciati su sé stessi, il limite degli scudi attivi sale a 3.

Estensione degli Scudi [Passivo]

Requisiti: *Scudi Ampliati*

Il Personaggio raggiunge l'apice nella gestione delle energie per il mantenimento dei Sortilegi [Scudo]. Se lanciati su sé stessi, il Tag temporale del Sortilegio aumenta di 1. Questo significa che:

- [Cariche] diventa [Intervallo]
- [Intervallo] diventa [Duraturo]
- [Duraturo] diventa [Giornaliero]

-BARDO - CANTORE-

Via del Compositore

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Canti Avanzati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Composizione Personale**

Canti Avanzati [Passivo]

Requisiti: *Canto di Massa*

Tutti i Canti (ma non i Finali) costano 1 PE in meno (minimo 1).

Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema {IV} [Attivo]

Requisiti: *Canti Avanzati, Sortilegio: Mimesi Mistica Avanzata*

Costo: *leggi testo*

Il bardo può emulare l'effetto di un **Sortilegio {III}** (di terzo cerchio) della lista Maghi, Guaritori, Bardi o Sacerdoti che abbia il Tag **[Duraturo]**, **[Intervallo]**, **[Giornaliero]** al **Costo originale del Sortilegio + 1PE**.

Composizione Personale [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Mimesi Mistica Suprema*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un canto o un sortilegio bardico nuovo. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo canto/sortilegio (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Musicista

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Finali Canto Avanzati**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Canto di Massa Avanzato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Senza Pensieri**

Finali Canto Avanzati [Passivo]

Requisiti: *Doppio Canto*

Tutti i Finali Canto costano 1 PE in meno (minimo 1).

Canto di Massa Avanzato [Passivo]

Requisiti: *Finali Canto Avanzati*

Quando usi l'abilità **Canto di Massa** per aggiungere un bersaglio, puoi aggiungere 2 bersagli al Canto invece di 1. Questa abilità è utilizzabile solo per Canti che potenziano gli alleati e non per quelli che provocano Effetti sui Nemici.

Senza Pensieri [Passivo]

Requisiti: *Canti di Massa Avanzato*

Il Musicista, quando sta utilizzando un **Canto**, diventa Immune alle chiamate di **FEAR 1**, **BERSERK 1** e **DOMINATION**.

-BARDO - MENTALISTA-

Via del Cospiratore Mentale

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Dominazione Dormiente**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolare dalle Ombre**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Creazione Psichica**

Dominazione Dormiente [Attivo]

Requisiti: *Sortilegio: Dominazione Programmata*

Costo: 2 PS x giorno

È possibile dichiarare a un Bersaglio Inerme o Consenziente la chiamata **DOMINATION** seguito da un comando di massimo 10 parole. È possibile, inoltre, specificare quando eseguire questo comando, per ogni giorno di “attesa” è necessario spendere 2 PS, minimo 2 PS (far eseguire il comando in giornata costa 2 PS, farlo eseguire il giorno dopo 4 PS e così via). In questo caso, il Bersaglio non ha memoria di questo fino al termine dell’Effetto di **DOMINATION**. Questo incantesimo non è usabile durante un combattimento.

Manipolare dalle Ombre [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Dominazione Dormiente*

Il Personaggio riesce a cancellare la sua presenza nei ricordi dei bersagli che manipola. Tutti i bersagli che subiscono i sortilegi *Scrigno della Mente, Ripristino della Memoria, Manipolazione dei Ricordi e Dominazione Programmata*, non ricordano in alcun modo chi ha manipolato le loro menti.

Creazione Psichica [Passivo]

Requisiti: *Manipolare dalle Ombre, Sortilegio: Divora Cervelli*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio da mentalista nuovo. L’idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l’uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

Via del Tessitore di Menti

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Manipolatore Mentale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Ripristino Totale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Verme Mentale**

Manipolatore Mentale [Passivo]

Requisiti: *Sonda Mentale*

È possibile lanciare sortilegi dell’Albero del Bardo - Mentalista pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Ripristino Totale [Passivo]

Requisiti: *Manipolatore Mentale, Sortilegio: Manipolazione dei Ricordi*

Il Sortilegio: *Ripristino della Memoria* funziona anche contro il Sortilegio: *Manipolazione dei Ricordi*.

Verme Mentale [Attivo]

Requisiti: *Ripristino Totale*

Costo: 1 PS per giorno

Il Personaggio può, mentre manipola la memoria di qualcuno o mentre ne ripristina o manipola i ricordi, immettere nella mente del bersaglio un Verme Mentale. Tale costrutto psichico dura tanti giorni quanti PS sono stati spesi nella sua creazione. Se è ancora attivo nel momento in cui qualcuno prova a sondare la mente del bersaglio (tramite Sonda Mentale) o a manipolarne memoria o ricordi, si attiva e infligge un colpo THROUGH ZERO a quel qualcuno.

~~-MAGO-~~

Via del Duellante Arcano

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Incantamento Armato**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Incanalare**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mago Guerriero**

Incantamento Armato [Passivo]

Requisiti: Capacità di lanciare sortilegi degli Alberi da Mago di 3° cerchio, Capacità di utilizzare una Manovra di un'arma

Il Personaggio può lanciare Sortilegi degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento, avendo entrambe le mani occupate da delle armi medie, corte o da un'arma a due mani. Continua a non poter lanciare sortilegi se ~~impugna scudi o~~ indossa armature.

Incanalare [Intervallo]

Requisiti: Incantamento Armato.

Costo: variabile

Utilizzabile quando: Si impugna un'arma di cui si conosca almeno una Manovra

Il Duellante Arcano è in grado di incanalare un sortilegio degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento di danno/effetto a bersaglio singolo da lui conosciuto in un'arma di cui conosca almeno una Manovra. Può quindi scaricare il sortilegio con il primo colpo tirato contro un bersaglio, dichiarando la chiamata del sortilegio invece della normale chiamata di danno. Il sortilegio incanalato può essere trattenuto finché tanto che l'arma rimane impugnata.

Mago Guerriero [Passivo]

Requisiti: Capacità di lanciare un sortilegio degli Alberi da Mago di 4° cerchio, Incanalare

Utilizzabile quando: Si impugna un'arma di cui si conosca almeno una Manovra

Il Duellante Arcano può combattere e lanciare sortilegi degli alberi Mago - Generico e dell'Elemento, parando e attaccando con l'arma senza interrompere il lancio di un sortilegio. Se il Personaggio viene ferito o subisce un effetto, il lancio viene comunque interrotto (senza la spesa in PE/PS).

Via del Bi-Elementalista

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 1**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Doppia Via 3**

Doppia Via 1 [Passivo]

Requisiti: Dono Elementale - Qualsiasi Elemento

Il Personaggio può scegliere un secondo Elemento che non sia l'opposto al proprio primario: questo diventa il suo Elemento secondario e il Mago può accedere al Dono Elementale di quell'elemento e alle Abilità Primo Cerchio collegate ad esso.

Doppia Via 2 [Passivo]

Requisiti: Doppia Via 1, Dono Elementale Superiore - Qualsiasi Elemento

Il Personaggio migliora il suo collegamento all'elemento secondario: il Mago può accedere anche alle Abilità di Secondo Cerchio collegate al suo Dono Elementale secondario.

Doppia Via 3 [Passivo]

Requisiti: Doppia Via 2, Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento

Il Personaggio migliora ancora il suo collegamento all'elemento secondario: il Mago può accedere anche al Dono Elementale Superiore del suo Elemento Secondario e alle Abilità Terzo Cerchio collegate ad esso.

Via del Mastro Elementalista

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Imposizione Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Aura Elementale**

Comprensione Elementale [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero del proprio elemento, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Imposizione Elementale [Passivo]

Requisiti: Comprensione Elementale

Costo: 1 PS

È possibile dichiarare contro un Elementale del proprio elemento "DOMINATION: OBBEDISCI AI MIEI COMANDI". Tali comandi non devono essere autodistruttivi per l'elementale stesso o spingerlo a fare qualcosa completamente contro la sua natura (far entrare un elementale della luce in una grotta buia, ad esempio). È possibile reiterare il DOMINATION ogni minuto ripetendo la chiamata e spendendo 1 PE.

Aura Elementale [Risposta]

Requisiti: Imposizione Elementale

Il Personaggio può, se subisce un colpo in corpo a corpo, dichiarare all'attaccante una chiamata d'effetto o di danno a seconda del proprio elemento principale.

FUOCO: BURN oppure PAIN

ARIA: SILVER oppure REPEL

BUIO: ACID oppure FEAR

TERRA: ACID oppure STRIKE DOWN

ACQUA: SILVER oppure PARALYZE

LUCE: BURN oppure STUN

Via del Guerriero Arcano

- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 1**
- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 2.**
- Accesso alle seguenti Abilità: **Mago da Battaglia 3**

Mago da Battaglia 1 [Passivo]

Requisiti: *Indossare Armature, Capacità di lanciare sortilegi degli Alberi da Mago di 3° cerchio*

Utilizzabile con: Armature che forniscono 3 PA o meno.

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Mago da Battaglia 2 [Passivo]

Requisiti: *Mago da Battaglia 1*

Utilizzabile con: Armature che forniscono 3 PA o meno.

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo e di Secondo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Mago da Battaglia 3 [Passivo]

Requisiti: *Mago da Battaglia 2*

Utilizzabile con: Armature che forniscono 3 PA o meno.

Il Personaggio può utilizzare i Sortilegi degli Alberi dei Maghi di Primo, di Secondo e di Terzo Cerchio anche quando indossa un'armatura.

Via dell'Arcimago

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Comprensione della Magia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Alta Magia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Creazione Unica**

Comprensione della Magia [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero generico dei maghi, pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Alta Magia [Passivo]

Requisiti: Comprensione della Magia

Permette al Personaggio di intraprendere il cammino che porta a scoprire i picchi della magia conosciuta. Da accesso alla possibilità di spendere PI per imparare i Sortilegi di Sesto cerchio.

Creazione Unica [Passivo]

Requisiti: Alta Magia

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un sortilegio arcano nuovo relativo al proprio elemento o generico. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo incantesimo (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

-SACERDOTE-

Via dei Nove

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Saldo nella fede**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Uno di nove**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Nuovo sentiero illuminato**

Saldo nella fede [Passivo]

Requisiti: *Sortilegio: Percepire il Divino*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero Sacerdoti - Generico pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Uno di nove [Passivo]

Requisiti: *Saldo nella fede*

È possibile lanciare sortilegi dell'albero Sacerdoti specifico della propria divinità pagando 1 PE in meno (minimo 1 PE).

Nuovo sentiero illuminato [Passivo]

Requisiti: *Uno di nove*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un nuovo sortilegio relativo alla propria divinità o generica. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo sortilegio (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB)

Via del Paladino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Temprato dalla fede**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Fede e Acciaio**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Templare**

Temprato dalla fede [Passivo]

Requisiti: *Conoscenza Iconografica, Dono Divino - Qualsiasi Divinità*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Primo cerchio anche quando indossa un'armatura

Fede e acciaio [Passivo]

Requisiti: *Temprato dalla fede*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Secondo cerchio anche quando indossa un'armatura

Templare [Passivo]

Requisiti: *Fede e acciaio*

È possibile lanciare sortilegi degli Alberi del Sacerdote Generico e della propria divinità di Terzo e Quarto cerchio anche quando indossa un'armatura

Via dell'Inquisitore

Specializzazione prendibile solo previa Autorizzazione del GA

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Spada dei custodi**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Flagello degli stregoni**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Protezione dal male**

Spada dei custodi [Passivo]

Requisiti: *Conoscenze Proibite, Sortilegio: Arma sacra*

Il Sortilegio: Arma Sacra perde il Tag [Cariche] che diventa [Intervallo]. Questo significa che l'arma incantata da questo sortilegio mantiene la natura HOLY per tutta la durata di un Intervallo e non per i successivi 5 colpi soltanto.

Flagello degli stregoni [Risposta]

Requisiti: *Spada dei custodi*

Costo: Speciale

Il personaggio, se bersagliato da una chiamata VOID in corpo a corpo o a distanza, è in grado, spendendo un numero di PE pari al moltiplicatore del danno VOID subito, di dichiarare in risposta una chiamata HOLY con medesimo moltiplicatore (massimo ZERO, il costo di una chiamata con moltiplicatore ZERO è 1 PS)

Protezione dal male {IV} [Rito]

Requisiti: *Flagello degli stregoni, Sortilegio: Protezione dal Sacro 3*

Costo: 2 PS

Il Personaggio benedice fino a 3 bersagli consenzienti.

Fino al prossimo intervallo questi ottengono:

RD2 VOID

Colpi di Natura HOLY portati con armi in corpo a corpo

Se uno dei tre bersagli è il sacerdote stesso, la protezione diventa RD3

Via dell'Occhio degli Dei

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestro dei Riti**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Zelota**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Richiamare lo Sguardo**

Maestro dei Riti [Passivo]

Requisiti: *Rito: Benedire l'Acqua*

È possibile lanciare un qualsiasi Rito, al costo di **1 PS e 5 PE al posto di 2 PS**

Zelota [Passivo]

Requisiti: *Maestro dei Riti*

Quando si aumenta il numero di bersagli di un rito spendendo PS aggiuntivi, il tempo di lancio non aumenta

Richiamare lo Sguardo [Passivo]

Requisiti: *Zelota*

Il Personaggio è in grado di intraprendere una ricerca su un rito nuovo relativo alla propria divinità o Generico. L'idea verrà sottoposta al Gruppo Regolamento e al Gruppo Ambientazione che ne determinerà la fattibilità o meno. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione. Successivamente verrà stabilito il Costo in PE/PS e il Cerchio del nuovo Rito (che diventerà una nuova Abilità Segreta accessibile al PG al relativo costo in PAB).

-CREAZIONE-

Via del Mercante

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Riconoscere Falsi 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Contatti Commerciali**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mercato Unico**

Riconoscere Falsi 2 [Conoscenza]

Requisito: *Riconoscere Falsi 1*

Al Giocatore viene consegnato un apposito foglio Riconoscere Falsi AVANZATO recante diversi Codici Falso. Confrontando gli appositi Codici con quelli riportati su un Cartellino Oggetto o Documento, è possibile capire se l'Oggetto / Documento è stato contraffatto.

Contatti Commerciali [Passivo]

Requisiti: *Riconoscere Falsi 2, Artigiano Base*

Il giocatore quando utilizza un **Punto Infraevento (PI)** per uno dei propri Artigianati (Artigianato Base, Artigianato Strumenti, Artigianato Materiali Speciali, Artigianato Esperto) è come avesse investiti **2 Punti Infraevento** utilizzabili anche in Artigianati diversi.

Mercato Unico [Passivo]

Requisiti: *Contatti Commerciali, Mercato*

Il giocatore ha accesso a tutti i Mercati di tutti i Regni.

Via del Truffatore

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Falsificare 2**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mercato Nero**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Maestro del Falso**

Falsificare 2 [Passivo]

Requisito: *Falsificare 1 e Artigianato Base*

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso ogni infra-evento che è riconoscibile utilizzando Riconoscere Falsi 2. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre riconoscibile usando Riconoscere Falsi 2.

Mercato Nero [Passivo]

Requisito: *Falsificare 2 e Mercato*

Fornisce l'accesso al Mercato Nero. Tramite questa Abilità è possibile reperire anche beni "illegali" o piazzare refurtiva ad un ricettatore.

Maestro del Falso [Passivo]

Requisito: *Mercato Nero, Destrezza 2*

Il Giocatore può creare 1 oggetto di valore falso ogni infra-evento che è non riconoscibile. Tale oggetto non può avere un valore complessivo maggiore di 50 monete di rame e deve essere creato partendo da un oggetto realmente esistente. È anche possibile richiedere la creazione di un Documento Falso, sempre non riconoscibile.

Via del Mastro Fabbro

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Rapido Lavoratore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Risparmio dei Materiali**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Mastro della Forgia**

Rapido Lavoratore [Passivo]

Requisiti: *Uso della Forgia*

Il personaggio impiega 1 minuto meno a riparare un'Arma o Armatura/Scudo o ad applicare una qualunque forgia.

Risparmio dei Materiali

Requisiti: *Rapido Lavoratore*

Il personaggio impiega 1 reagente in meno (minimo 1 reagente) per applicare una forgia.

Mastro della Forgia [Passivo]

Requisiti: *Risparmio dei Materiali*

Il personaggio può applicare una Forgia in più rispetto al limite (3 invece che 2) sulla stessa Arma / Strumento/Armatura/Scudo

Inoltre quando utilizzi una forgia puoi spendere **2 PE** (ed un eventuale costo in **PS** pari al costo della forgia in PS se presente) che stai per utilizzare per non consumarne la carica. Questa capacità può essere usata massimo due volte ad Intervallo.

Via del Mastro Ingegnere

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Esperto di Meraviglie**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Combinare Meraviglie**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Genio**

Esperto di meraviglie [Passivo]

Requisiti: *Comprensione Ingegneristica Avanzata*

Il personaggio spende 1 PE in meno per l'attivazione delle sue Meraviglie (**minimo 1 PE**).

Combinare Meraviglie [Passivo]

Requisiti: *Esperto di meraviglie*

Quando si creano meraviglie permette di combinare due potenziamenti all'interno di uno stesso oggetto (adatto scenicamente a simularne entrambe le funzionalità).

Genio [Passivo]

Requisiti: *Combinare Meraviglie*

Il personaggio può studiare delle Meraviglie Speciali al di fuori della tabella scritta sopra contattando il GA fornendo un progetto adeguato che verrà vagliato e regolamentato. Questa operazione può richiedere l'uso di uno o più PI (anche distribuiti in più Eventi) a discrezione del Gruppo Ambientazione.

È possibile combinare questa abilità tra più ingegneri che hanno Genio.

Via del Miscelatore

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Modificare Composto**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Risparmiare Reagenti Alchimia**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Miscelare Doppio**

Modificare Composto [Passivo]

Requisiti: *Conoscere e manipolare composti*

Il miscelatore può sostituire per ogni ricetta 1 reagente con un reagente di un tipo adiacente nel pentacolo alchemico (vedi appendice A).

Risparmiare Reagenti Alchimia [Passivo]

Requisiti: *Modificare Composto*

Il Miscelatore può sostituire per ogni Ricetta 1 reagente con **2 PE** (solo per 1 reagente per ricetta).

In caso utilizzando questa abilità il costo dei reagenti scende a 0 il prodotto così creato sarà utilizzabile solo dal Miscelatore stesso e scade a Fine Intervallo.

Miscelare Doppio [Passivo]

Requisiti: *Risparmiare Reagenti Alchemici*

Il Miscelatore con la stessa spesa di Reagenti spendendo **1 PS** aggiuntivo può creare due Unguenti / Pozioni / Bombe dello stesso tipo.

Via del Mutagene

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Preservare Effetto**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Guadagnare Resistenza**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Resistenza ai Veleni**

Preservare Effetto [Duraturo]

Requisiti: *Conoscere e Manipolare Composti*

Il personaggio può utilizzare un Filtro su sé stesso senza attivarne immediatamente l'effetto. Quando lo desidera, o automaticamente quando va in Sanguinamento, l'effetto si attiva. **Il personaggio** ~~Questa abilità~~ può tenere solo una Pozione o un Unguento "caricati".

Guadagnare Resistenza [Intervallo]

Requisiti: *Preservare Effetto, Emulsionare Base*

Quando il personaggio utilizza coscientemente un Filtro che produce una **Chiamata di Effetto** con *Preservare Effetto*, può invece scegliere di tenere "caricato" quel Filtro modificandone le proprietà. ~~Il personaggio può bere (pozione) o spalmarsi (unguento) coscientemente un Pozione/Unguento che produce una Chiamata di Effetto.~~ Da quel momento fino alla fine dell'Intervallo egli diventa immune all'Effetto e al Rank dell'Effetto che la pozione avrebbe prodotto. Per esempio se il Personaggio beve un Filtro che produce **STUN 2**, fino alla fine dell'intervallo diventa immune allo **STUN 2**. Se questa abilità viene usata più volte nello stesso Intervallo la nuova Immunità sostituisce la precedente. **Il personaggio può tenere solo una Pozione o un Unguento "caricati".**

Resistenza ai Veleni [Passivo]

Requisiti: *Guadagnare Resistenza, Creare Veleni*

Il Personaggio ignora il descrittore **REPEAT** ma non l'Effetto/Danno allegato.

-MISTICO - RITUALISTA-

Via del Ritualista Divino

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Divino Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Allineamento Divino**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Benedizione**

Focus Divino Superiore [Passivo]

Requisiti: *Dono Divino - Qualsiasi Divinità, Ritualista Esperto*

Per il Personaggio, i Rituali legati al Divino (qualunque divinità) celebrati in un Circolo allineato costano in Candele il 20% in meno.

Allineamento Divino [Attivo]

Requisiti: *Focus Divino Superiore*

Costo: *5 PE*

Il Personaggio può allineare un Circolo non allineato fortemente, alla propria Divinità. Questa modifica permane solo per il Rituale successivo.

Benedizione [Attivo]

Requisiti: *Allineamento Divino*

Costo: *(Vedi testo)*

Il Personaggio, mentre celebra un Rituale legato alla propria Divinità, può infondere di energia divina a tutti i fedeli della Divinità presente nel Circolo, fornendogli i benefici di un singolo "Rituale di Dono Divino" purché spenda la metà dei Reagenti e Candele necessarie per compierlo normalmente. Questa benedizione può essere usata solo in Rituali che costino più del doppio del prezzo in Reagenti del Rituale di Dono che si vuole aggiungere. L'area intorno al circolo per un massimo di 10 m diventa un luogo consacrato come se sottoposto ad un Rito: Consacrare alla propria divinità.

Via del Ritualista Elementale

- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Elementale Superiore**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Allineamento Elementale**
- ❖ Accesso alle seguenti Abilità: **Focus Elementale Superiore**

Focus Elementale Superiore [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Superiore - Qualsiasi Elemento, Ritualista Esperto*

Per il Personaggio, i Rituali legati al suo Elemento costano, in Candele, il 20% in meno mentre quelli dell'Elemento opposto, che celebra o a cui partecipa, costano invece il 20% in più.

Allineamento Elementale [Attivo]

Requisiti: *Focus Elementale Superiore*

Costo: *5 PE*

Il Personaggio può allineare un Circolo, che non sia già allineato fortemente, al proprio Elemento. Questa modifica permane solo per il Rituale successivo.

Focus Elementale Supremo [Passivo]

Requisiti: *Dono Elementale Supremo - Qualsiasi Elemento, Allineamento Elementale, Ritualista Maestro*

Il Personaggio rinuncia a compiere Rituali dell'Elemento opposto ma i costi in Candele dei Rituali del suo Elemento sono dimezzati. Cumulabile con Focus Elementale Superiore.