

## GUARITORE – CERUSICO

### Antitossina [Attivo] - 8 PAB

**Requisiti:** Cerusico 1, Riconoscere Aggravanti e Studio della Medicina 2

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende etc., simulando un'adeguata operazione sul ferito.

Il Cerusico può rimuovere i veleni (REPEAT) da un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'Arte Cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti di lavoro.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Dopo 2 minuti (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) di trattamento il Cerusico può dichiarare al Bersaglio Umanoide una Chiamata HEALING REPEAT seguita dalla Chiamata STUN.

Durante l'utilizzo dell'Abilità *Antitossina*, il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo il tempo del Sanguinamento del Bersaglio riprende a scorrere e bisogna cominciare il trattamento dall'inizio.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

### Auto chirurgia [Passivo] - 4 PAB

**Requisiti:** Cerusico 2

**Azione IG:** Il Cerusico deve accovacciarsi a terra e utilizzare strumenti da Guaritore, come ampolle e bisturi (finti).

Il Cerusico, se non è in Sanguinamento, può utilizzare l'Abilità Cerusico su sé stesso.

### Cerusico 1 [Attivo] - 6 PAB

**Requisiti:** Tamponare

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 1. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio. Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

### Cerusico 2 [Attivo] - 8 PAB

**Requisiti:** Cerusico 1 e Studio della Medicina 2

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 3. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio. Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

### **Cerusico 3 [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Cerusico 2 e Studio della Medicina 3

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario munirsi di strumenti chirurgici, come forbici, bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende, etc., simulando un adeguato trattamento sul ferito.

Il Cerusico può curare un Bersaglio Umanoide (non sé stesso), sdraiato o seduto, con l'arte cerusica. Per farlo deve simulare l'atto con appositi strumenti.

- Durante il trattamento il Bersaglio deve interrompere il conteggio del Sanguinamento
- Ogni 2 minuti di trattamento (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) può dichiarare al Bersaglio una Chiamata HEALING 5. La Chiamata HEALING deve essere seguita immediatamente dalla Chiamata PAIN sul medesimo Bersaglio.

Durante l'utilizzo dell'Abilità cerusica il PG non può usare altre Abilità (escluse le Abilità di Conoscenza sul Bersaglio), impugnare armi o scudi, subire/portare attacchi e spostarsi con il ferito. Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà cominciare il trattamento dall'inizio. Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

Fino a due Personaggi possono usare l'Abilità Cerusico sul medesimo Bersaglio per dimezzare il tempo necessario alla cura.

### **Cerusico Esperto [Attivo] - 12 PAB**

**Requisiti:** Cerusico 3

Durante l'utilizzo dell'Abilità Cerusico è possibile dichiarare ad un Bersaglio Umanoide la Chiamata HEALING FATAL, HEALING 2 al posto della normale Chiamata di cura associata all'Abilità, seguita però da una Chiamata PAIN 2.

### **Conoscere Anatomia [Passivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 3

Quando il cerusico usa con successo l'abilità Cerusico, Antitossina o Cerusico Esperto su un Bersaglio impara anche parte della sua anatomia e di eventuali punti deboli.

Per il resto della giornata ogni qualvolta attacca quel bersaglio in corpo a corpo infligge danni con un Moltiplicatore aumentato di 1 (massimo TRIPLE).

### **Creare Sacchetti Curativi [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 1

**Costo:** 1 PE

**Costo Reagenti:** 1 Reagente affine all'Acqua

**Azione IG:** Il Personaggio deve preparare un Sacchetto contenente erbe miste, dopo un'adeguata lavorazione con **appositi strumenti scenografici per almeno 2 minuti**.

Il Personaggio può creare un Sacchetto Curativo che scade a fine Evento e che fornisce una cura HEALING 2 ~~dopo 5 secondi di applicazione~~.

Il Personaggio deve allegare al Sacchetto un cartellino Effetto che descrive il tipo di oggetto, gli effetti e i Reagenti consumati per crearlo (i Reagenti possono essere messi all'interno del sacchetto). Per utilizzare il Sacchetto Curativo è necessaria l'Abilità *Studio della Medicina 1*.

### **Creare Sacchetti Curativi Miracolosi [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Creare Sacchetti Curativi, Studio della Medicina 3

**Costo:** 1 PE

**Costo Reagenti:** 1 Reagenti affini all'Acqua e 1 Reagenti affini al Fuoco

**Azione IG:** Il Personaggio deve preparare un Sacchetto contenente erbe miste, dopo un'adeguata lavorazione con **appositi strumenti scenografici per almeno 2 minuti**.

Il Personaggio può creare un Sacchetto Curativo che scade a fine Evento e che fornisce una cura HEALING FATAL, HEALING 2 ~~dopo 5 secondi di applicazione~~.

Il Personaggio deve allegare al Sacchetto un cartellino Effetto che descrive il tipo di oggetto, gli effetti e i Reagenti consumati per crearlo (i Reagenti possono essere messi all'interno del sacchetto). Per utilizzare il Sacchetto Curativo è necessaria l'Abilità *Studio della Medicina 1*.

### **Dedizione all'Arte Medica [Risposta] - 8 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2

**Costo:** 1 PE

Se si subisce una Chiamata di Danno è possibile spendere 1 PE per non interrompere l'utilizzo delle Abilità *Tamponare*, *Cerusico*, *Cerusico Esperto* o *Antitossina*. Se il Personaggio entra nello Stato di Sanguinamento, deve immediatamente cessare l'utilizzo delle Abilità sopra elencate.

### **Giuramento di Ippocrate [Risposta] - 10 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 3

**Costo:** 3 PE

Il Personaggio con questa Abilità è immune alla Chiamata BERSERK (1 e 2) e DOMINATION mirata a fargli compiere azioni aggressive verso terzi utilizzando le proprie Abilità (es: "DOMINATION: attaccalo!").

### **Guarire/Trattare Piante e Animali [Passivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2

Con questa Abilità è possibile utilizzare Sortilegi di tipo [Guarigione] che hanno come un Umanoide anche su Bersagli vivi di tipo VEGETALE o ANIMALE (a discrezione della Narrazione). Inoltre, è possibile utilizzare su questi Bersagli le Abilità *Cerusico*, ~~*Cerusico Fatale*~~ *Cerusico Esperto*, *Tamponare*, *Toccare i Nervi*, *Antitossina* e i vari *Sacchetti Curativi*.

### **Logorare i Nervi [Attivo] - 6 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2 e Toccare i Nervi

**Costo:** 2 PE

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende etc.

Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 1 minuto (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi) di simulazione, la Chiamata REPEAT PAIN.

Il personaggio può decidere con 30 secondi di ulteriore lavoro di rimuovere questo Effetto dal bersaglio.

### **Rafforzare Fibre [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 3, Rafforzare Muscoli e Rafforzare Legamenti

**Costo:** 1PS e 2 PE

**Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: 2 PF aggiuntivi temporanei (sono i primi punti ferita a venire persi e non sono curabili).

### **Rafforzare Legamenti [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2

**Costo:** 3 PE

**Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: DESTREZZA aumentata di 1 e abilità Scassinare aumentata di 1.

### **Rafforzare Muscoli [Attivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2

**Costo:** 3 PE

**Azione IG:** Il cerusico deve eseguire sul bersaglio delle mosse di tipo ortopedico (simulato senza fare veramente leva con le articolazioni) in cooperazione con il bersaglio.

Il Cerusico dopo un lavoro di 1 minuto su un bersaglio Consenziente, non sé stesso, di tipo articolare e sui muscoli gli conferisce il seguente bonus: [Duraturo]: FORZA aumentata di 1 e abilità Sfondare aumentata di 1.

### **Recidere i Nervi [Attivo] - 10 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 3 e Logorare i Nervi

**Costo:** 3 PE

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende etc.

Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 1 minuto di simulazione (qualsiasi bonus non può ridurre questo tempo al di sotto dei 30 secondi), la Chiamata KEEP PARALYZE (FUORI GIOCO puoi parlare).

Il personaggio può decidere con 30 secondi di ulteriore lavoro di rimuovere questo Effetto dal bersaglio.

### **Riconoscere Aggravanti [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 1

**Azione IG:** Questa Abilità non è un potere mistico ma una conoscenza mondana, è quindi necessario cercare simulare l'osservazione attenta del ferito per comprenderne lo stato di salute.

Il Cerusico può, analizzando un Bersaglio inerme o consenziente per almeno 10 secondi, la seguente domanda:

- *“Fuori Gioco: sei sotto l'Effetto della Chiamata REPEAT o KEEP?”*

### **Riconoscere Ferite [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 1

**Azione IG:** Questa Abilità non è un potere mistico ma una conoscenza mondana, è quindi necessario cercare simulare l'osservazione attenta del ferito per comprenderne lo stato di salute.

Tramite questa Abilità, esaminando un Bersaglio Umanoide Inerme o Consenziente per 5 secondi, è possibile porre le seguenti domande (discretamente e sussurrandole all'orecchio) nell'ordine che si preferisce:

- *“Fuori Gioco: quante ferite hai subito e di che tipo?”* Il Bersaglio deve dichiarare quanti PF gli mancano e il tipo di ferita subita (normale o fatale) oppure se è morto.
- *“Fuori Gioco, da quanto minuti è iniziato il tuo Sanguinamento?”* Il Bersaglio, se è in Sanguinamento, deve dichiarare da quanti minuti è iniziato il Sanguinamento.

### **Studio della Medicina 1 [Passivo] - 2 PAB**

Il Personaggio ha una conoscenza base delle pratiche mediche, della fisionomia e delle erbe curative. In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

Grazie a questa Abilità può utilizzare i sacchetti curativi su un Bersaglio Umanoide vivo con un tempo di applicazione di 20 secondi.

### **Studio della Medicina 2 [Passivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 1

Il Personaggio ha una conoscenza migliore delle pratiche mediche, della fisionomia e delle erbe curative. In Gioco può servire in specifiche situazioni narrative.

Analizzando un Bersaglio inerme o consenziente da vicino per almeno 5 secondi, il Personaggio può porre al bersaglio la seguente domanda:

- *“Fuori Gioco: Che tipo di creatura sei? (Umanoide, Vegetale, Animale, Spirito, Elementale, Altro)”*

### **Studio della Medicina 3 [Passivo] - 8 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 2

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende, etc., simulando un'adeguata operazione sul corpo.

Impiegando almeno 2 minuti di adeguato lavoro con i corretti strumenti cerusici, il Guaritore è in grado di capire le cause (datando l'ora) della morte di un Bersaglio analizzato.

### **Tamponare [Attivo] - 4 PAB**

**Requisiti:** Riconoscere Ferite

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario tenere entrambi le mani sul ferito con un bendaggio e simulare un adeguato trattamento.

Il PG può stabilizzare temporaneamente le ferite di un Bersaglio Umanoide, sdraiato o seduto (non in spalla), fermando il suo Sanguinamento. Questa Abilità non funziona sulle Ferite Fatali.

Dopo 10 secondi di trattamento il Lanciatore può dichiarare al Bersaglio *“Fuori gioco: Non proseguire il conteggio del tempo del Sanguinamento finché ti sto trattando”*.

Ci si può spostare camminando lentamente con il ferito, per esempio se viene portato su una lettiga o portato da almeno altre due persone.

Se si interrompe il trattamento per qualsiasi motivo, il tempo di Sanguinamento del Bersaglio riprenderà a scorrere e bisognerà iniziare nuovamente il trattamento.

Se si subisce efficacemente una Chiamata di Danno o di Effetto, l'utilizzo dell'Abilità si interrompe.

### **Toccare i Nervi [Attivo] - 2 PAB**

**Requisiti:** Studio della Medicina 1

**Costo:** 1 PE

**Azione IG:** Per usare questa Abilità è necessario usare strumenti come forbici o bisturi, aghi molto spessi, ampolle con unguenti, bende etc.

Permette di dichiarare su un Bersaglio Umanoide inerme o consenziente, dopo 20 secondi di simulazione, la Chiamata PAIN. Fintanto che il cerusico lavora sul bersaglio, può reiterare la chiamata PAIN ogni 10 secondi.