

REGOLAMENTO DI GIOCO

LEGGENDE DI ANDOR - VERSIONE 1.1

Sommario

1. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: GUERRIERO	2
2. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: MAGO	4
3. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: SACERDOTE	6
4. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: AVVENTURIERO	8
5. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: ARTEFICE	10

INTRODUZIONE E PREREQUISITI

Il Regolamento di Gioco – Leggende di Andor è composto dalle Specializzazioni Leggendarie, sarebbe a dire delle ulteriori ramificazioni delle Classi accessibili solo a Personaggi che rispettano i seguenti criteri:

- ❖ Possedere l'Abilità "Leggenda di Andor"
- ❖ Possedere le Abilità Prerequisito indicate dalla Specializzazione Leggendaria
- ❖ Avere almeno 25 Punti Esperienza sulla Scheda del Personaggio; nel conteggio si considerano: i Gettoni Presenza convertiti in Punti Esperienza, le Abilità accessibili dalla Classe, Razza e Background; nel conteggio NON si considerano le Abilità ottenute gratuitamente da Classe, Razza o Background.
- ❖ È possibile scegliere una sola Specializzazione Leggendaria per la propria Classe, anche se il Personaggio soddisfa i criteri per accederne a più d'una.

Di seguito alcuni chiarimenti sulle meccaniche e abilità di questo Regolamento:

- ❖ Tutte le abilità del Regolamento di Gioco – Leggende di Andor possono essere acquistate solo una volta.
- ❖ Quando un'abilità ti conferisce la possibilità di lanciare un incantesimo, per il lancio valgono le consuete regole del lancio degli incantesimi: è necessario ideare una formula che sia coerente con il personaggio, è necessario pronunciare la formula e poi lanciare l'incantesimo, il lancio può essere interrotto ed il Punto Mana/Spirito perso, salvo abilità che lo impediscono e salvo l'abilità dica diversamente.
- ❖ Quando un'abilità ti conferisce l'utilizzo di uno o più Ciondoli di Benedizione, il loro utilizzo è il medesimo del Regolamento di Gioco a meno che l'abilità non dica diversamente.



I. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: GUERRIERO

BERSERKER

FEROCI GUERRIERI, SPESSO PROVENIENTI DALLE TERRE SELVAGGE, CHE FANNO DELLA FORZA FISICA LA LORO ARMA PRINCIPALE.

Prerequisiti: Tempra del Guerriero, Pelle Coriacea, Vigore 2

Urlo di Sfida - Permette di poter lanciare una volta la chiamata CALLING come incantesimo, senza spendere Punti Mana o Punti Spirito; la formula per lanciare l'incantesimo è composta da un singolo urlo. Questa capacità si ricarica con i Picchi di Potere. (4)

Abbatere - Permette di poter lanciare una volta la chiamata STRIKE DOWN quando si colpisce il bersaglio con un attacco in mischia che è andato a segno infliggendo danno. Questa capacità si ricarica con i Picchi di Potere. (4)

Benedizione del Totem - Ti permette di iniziare il Live con un Ciondolo di Benedizione, il quale può essere utilizzato esclusivamente per la Benedizione della Tempra e solo su sé stessi. Questa capacità si ricarica con i Picchi di Potere. (4)

Tempra Selvaggia - Rimani cosciente anche in stato di Coma. In questo stato non capisci ciò che ascolti e non puoi parlare se non con urla sconnesse. Non puoi usare pozioni ed oggetti e non puoi fuggire dal combattimento (se in atto) concentrandoti solo sull'attacco. Se subisci danni pari ai tuoi punti ferita iniziali (senza Armatura) cadi in Coma come di consueto. (8)

SICARIO

RAFFINATI COMBATTENTI CHE SONO IN GRADO DI ELIMINARE UN NEMICO ANCORA PRIMA CHE QUESTI SI RENDA CONTO DI ESSERE UN BERSAGLIO.

Prerequisiti: Finta, Conoscenza dei Bassifondi

Combattimento Scorretto - Puoi dichiarare la chiamata BLIND, la chiamata va accompagnata dalla simulazione del gesto di chinarsi per raccogliere da terra un mucchietto di sabbia o terra da lanciare sugli occhi dell'avversario. (4) Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Parsimonia del Cobra - Puoi utilizzare un solo cartellino di Pozione Venefica per avvelenare 2 armi. È possibile avvelenare solo armi ad una mano o armi da lancio (4)

Ritirata - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata TRAPPED. (4) Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Colpo Critico - Infliggendo il primo colpo su di un bersaglio non in combattimento puoi dichiarare una chiamata tra quelle che possiedi senza applicare la Regola dei Tre Colpi. Il bersaglio va colto di sorpresa. (8)



DIFENSORE RUNICO

ESISTONO MOLTE FORME DI MAGIA E VI SONO GUERRIERI CHE HANNO IMPARATO A PADRONEGGIARE L'ANTICA ARTE DELL'INCISIONE RUNICA.

Prerequisiti: Conoscenza dei Minerali, Conoscenza delle Essenze, Sacrificio

Forgiatore Runico 1 - Permette un potenziamento minimamente incisivo dei Punti Ferita concessi da un'armatura e di riparare gli scudi che hanno subito la chiamata CRASH. (4)

Armaiolo della Trama 1 - Permette di incantare temporaneamente (scadenza fine live) un'arma legando la trama di un'essenza all'arma stessa e permettendo di applicare la Regola dei Tre Colpi. Di seguito gli incantesimi che si possono legare ad un'arma: REPEL, BLIND, TRAPPED. (4)

Scudata Potente - Al terzo colpo consecutivo subito sul tuo scudo dallo stesso bersaglio puoi dichiarare la chiamata DRAGON REPEL. (4) Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Benedizione del Metallo - Puoi dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata CRASH sul tuo scudo. (8) Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

CAVALIERE DELLA TRAMA

NON TUTTI I COMBATTENTI DISPREZZANO LA MAGIA E, TRA QUESTI, C'È CHI SCEGLIE DI APPRENDERE I RUDIMENTI DELLA MAGIA ARCANO PER AVVANTAGGIARSI IN BATTAGLIA.

Prerequisiti: Legame con la Trama, Veterano di Guerra, Conoscenze Arcane

Mago da Guerra - Ottieni 1 Punto Mana per il lancio di Incantesimi di Primo Cerchio ed apprendi un incantesimo di Primo Cerchio a scelta tra i seguenti: Intrappolamento, Deflagrazione, Disarmo, Accecamento, Armatura Magica, Repulsione (4)

Studioso della Trama - Puoi apprendere un ulteriore Incantesimo di Primo Cerchio a scelta tra i seguenti: Intrappolamento, Deflagrazione, Disarmo, Accecamento, Armatura Magica, Repulsione (4)

Riserva di Mana - Ottieni 1 Punto Mana aggiuntivo per il lancio di Incantesimi di Primo Cerchio. (4)

Dissanguamento Arcano - Puoi dichiarare la chiamata DRAIN su un bersaglio con la Regola dei Tre Colpi, il bersaglio deve possedere Punti Mana o Punti Spirito. Non utilizzabile se la riserva di Punti Mana o Spirito del bersaglio è esaurita o se la tua riserva è al massimo. (8)





2. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: MAGO

LAMA ASTRALE

DOPO AVER STUDIATO I PRINCIPI DELL'ARCANO, LE LAME ASTRALI SONO IN GRADO DI INFONDERE LA MAGIA NELLE LORO ARMI DA MISCHIA E DI CREARE EFFETTI SIMILI A INCANTESIMI CON I LORO ATTACCHI.

Prerequisiti: Incantatore da Guerra, Concentrazione Arcana, Armature Leggere

Ambidestria 1 - Puoi impugnare due Armi ad una mano (4)

Ambidestria 2 - I colpi inferti dalla seconda Arma valgono per il conteggio della Regola dei Tre Colpi (4);
Prerequisito: Ambidestria 1

Presa Salda - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata DISARM (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Combattimento Arcano - Officiando un breve rito è possibile incantare le proprie lame con un incantesimo conosciuto. Spendendo 1 Punto Mana di Secondo Cerchio puoi lanciare un Incantesimo di Secondo Cerchio con la Regola dei Tre Colpi, l'effetto dura per il resto del combattimento. (8)

TEURGO

ALCUNI ERUDITI SONO IN GRADO DI VALICARE IL CONFINE DELLO STUDIO ARCANO PER SFOCIARE NELLA MAGIA DERIVATA DAI DETTAMI DIVINI, DANDO VITA AD UN'ARTE MAGICA UNICA NEL SUO GENERE.

Prerequisiti: Conoscenza delle Religioni, Convocatore di Energia

Benedizione dello Spirito - Ti permette di conferire ad un altro giocatore la capacità di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata senza descrittore subita, consegnando a questo il Ciondolo di Benedizione come regolamentato dagli Incantesimi di Benedizione. Quando il giocatore bersaglio subisce la prima chiamata, questa è annullata e l'effetto dell'Incantesimo di Benedizione termina. (4)

Tocco Lenitivo - Cura 2 Punti Ferita al bersaglio e rimuove l'effetto della chiamata INFECT, se presente. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo. Consuma un Punto Mana di primo livello. Può essere usata in combattimento. Chiamata HEAL 2 (4)

Benedizione Arcana - Ti permette di conferire ad un altro giocatore 1 Punto Mana o Spirito aggiuntivo di Primo Cerchio, consegnando a questo il Ciondolo di Benedizione. Questo Punto Mana o Spirito viene speso per primo e quando ciò avviene l'incantesimo di Benedizione termina. Questa capacità si ripristina ai Picchi di Potere. (4)

Rituale Inviolabile - Ti permette di officiare un rituale protetto all'interno di un'area circoscritta da un circolo magico (da tracciare con elementi scenici), all'interno del quale è concesso l'ingresso solo alle persone che stanno partecipando al rituale. Puoi dichiarare la chiamata OUT per tutte le persone non coinvolte, sia a quelle che cercano di entrare nell'area circoscritta sia a quelle che si trovavano già al loro interno al momento dell'inizio del Rituale. Puoi fornire questa protezione anche ad un rituale nel quale non sei direttamente coinvolto. Questa protezione si interrompe se il Rituale subisce 4 chiamate di DISPEL. (8)



STREGONE ERRANTE

CERCATORI DI CONOSCENZE ANTICHE E PERDUTE. NON SONO SOLITI STARE IN POLVEROSE BIBLIOTECHE, PIUTTOSTO PREFERISCONO ANDARE PERSONALMENTE ALLA RICERCA DI ARTEFATTI MAGICI E FONTI ARCANI NEI LUOGHI PIÙ PERICOLOSI.

Prerequisiti: Maestria Arcana, 3 Incantesimi di Primo Cerchio

Linguista – Ti permette di comprendere qualsiasi lingua antica e moderna. (4)

Passo Felpato – Puoi ignorare i cartellini interazione forzata delle trappole. (4)

Scassinare 1 – Puoi iniziare il Live con il foglio Conoscenza dello Scassinatore 1, sul quale sono segnati i numeri che compongono la combinazione di serrature presenti al Live (4)

Maestria Arcana Potenziata - Puoi utilizzare l'Abilità Maestria Arcana spendendo 1 Punto Mana di Primo Cerchio invece di 2 Punti Mana. (8)

TESSITORE DI MELODIE

IL TESSITORE DI MELODIE È UN BARDO ECLETICO, CAPACE DI ADATTARSI A OGNI SITUAZIONE CON ASTUZIA E INGEGNO E IN GRADO DI SFRUTTARE RISORSE NASCOSTE PER MIGLIORARNE L'EFFICACIA.

Prerequisiti: Canzone del Riposo o Canzone della Vittoria

Tuttologo 1 – All'inizio del Live il giocatore può aggiungere alla propria Scheda un'abilità senza prerequisito del Regolamento di Gioco base, l'abilità rimane in suo possesso fino alla fine del Live. La scelta va comunicata allo Staff in fase di Segreteria. (4)

Tuttologo 2 – All'inizio del Live il giocatore può scegliere tra: aggiungere alla propria Scheda un'ulteriore abilità senza prerequisito del Regolamento di Gioco base, oltre quella concessa da Tuttologo 1; oppure, aggiungere alla propria Scheda un'abilità che necessita di un prerequisito e, in tal caso, l'abilità scelta con Tuttologo 1 deve essere quell'abilità richiesta come prerequisito. (ad esempio: Tuttologo 1 mi conferisce Vista Sopraffina e Tuttologo 2 mi conferisce Vista Infallibile, che richiede Vista Sopraffina come prerequisito) (4)

Ascensione della Materia - Puoi far aumentare di 1 grado la rarità di una Risorsa. (4) Limitazione: Utilizzabile una volta a Live.

Sinfonia Finale - Finché il Bardo suona senza essere interrotto, un altro personaggio bersaglio è immune a tutte le chiamate senza descrittore e ai danni. (8)

3. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: SACERDOTE

PALADINO

MOLTI CULTI RELIGIOSI DISPONGONO DI GRUPPI ARMATI. TRA QUESTI, I PALADINI SONO SACERDOTI VOTATI ALL'USO DELLA FORZA PER FAR RISPETTARE LA VOLONTÀ E I DETTAMI DELLA PROPRIA DIVINITÀ.

Prerequisiti: Benedizione della Tempra, Tocco lenitivo, Armature Pesanti

Investitura – Ti permette di conferire ad un altro giocatore della tua stessa fede una Benedizione della Tempra che permette di dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata senza descrittore che subisce, oltre al consueto conferimento dei Punti Ferita aggiuntivi. (4)

Disciplina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata CONFUSION (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Mente Salda - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata DOMINATION (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Punizione Divina – Recitando una formula e spendendo 1 Punto Spirito di Secondo Cerchio puoi dichiarare la chiamata STRIKE DOWN con la Regola del Terzo Colpo fino alla fine del combattimento. (8)

INSEGUITORE DEVOTO

VI SONO DEVOTI CHE NON AGISCONO ALL'INTERNO DI FORZE ARMATE ORGANIZZATE, BENSÌ PREFERISCONO UN APPROCCIO PIÙ SOLITARIO ED ARGUTO. COSTORO SONO CACCIATORI DEVOTI ALLA PROPRIA DIVINITÀ E SCOVANO LA PREDÀ OVUNQUE LA FEDE LI PORTI.

Prerequisiti: Percezione Divina, Forza Spirituale, Aura di Benedizione 2

Vista Sopraffina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata BLIND (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Taci blasfemo! - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata SILENCE. Si applica la Regola dei Tre Colpi (4); Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Percezione delle Tracce - Puoi interagire con i cartellini Percezione Tracce. Questi possono trovarsi in un dato luogo oppure su di un oggetto, nella parte visibile del cartellino è scritto Percezione Tracce, ad indicare che solo un PG in possesso di questa abilità può interagire con quel cartellino. Il giocatore con questa abilità può scoprire la parte nascosta del cartellino e trovare una breve descrizione del passaggio di qualcuno, interazioni palesi o maldestre su un oggetto, segni di colluttazione o indicazioni sulla strada da seguire (4)

Aura di Fede - Puoi spendere 1 Punto Spirito di Secondo Cerchio per officiare un piccolo rito per benedire te stesso ed un massimo di altri 3 giocatori. Coloro che hanno partecipato al rito possono dichiarare NO EFFECT alla prima chiamata senza descrittore subita. (8)



MEDIUM

ALCUNI SACERDOTI RIESCONO A SCORGERE OLTRE IL VELO E SAGGIARE IL POTERE DI SPIRITI E FANTASMI E DA QUESTI TRAGGONO UN'ENERGIA DEL TUTTO NUOVA CHE GLI DÀ FORZA E PROTEZIONE.

Prerequisiti: Percezione Divina, Forza Spirituale 2, Legame con la Trama

Impulso Magico - Puoi apprendere un Incantesimo di Primo Cerchio della Classe Mago ed 1 Punto Mana per poterlo lanciare. **(4)**

Sentita Preghiera - Puoi recuperare 1 Punto Spirito di Primo Cerchio interpretando per 5 minuti una preghiera alla tua Divinità. **(4)** Limitazione: utilizzabile una volta al giorno.

Visione Eterea – Recitando una formula e spendendo 1 Punto Spirito di Primo Cerchio, puoi vedere le creature sotto effetto della chiamata FADE (invisibili) per la durata di 30 minuti. **(4)**

Protezione Spiritica – Recitando una formula e spendendo 1 Punto Spirito di Secondo Cerchio puoi dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate senza descrittore di uno specifico bersaglio per tutto il combattimento. **(8)**

CACCIATORE MISTICO

FAMIGERATI TIRATORI SCELTI CHE AFFILANO LA LORO MIRA E CAPACITÀ DI TIRO ATTRAVERSO UN INCROLLABILE FEDE RELIGIOSA ED UN'ATTENTA MISCELATURA DI UNGUENTI MAGICI E LETALI VELENI.

Prerequisiti: Conoscenza delle Erbe, Conoscenza delle Essenze, Conoscenza dei Minerali, Benedizione dello Spirito

Unguento Mistico – Puoi aggiungere la chiamata POISON DISARM all'Arma da Tiro utilizzata. **(4)** Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento.

Dispense Magiche - Permette la creazione di Pozioni Magiche Semplici ed ottieni due ricette di Pozioni Magiche Semplici a tua scelta. **(4)**

Dispense Venefiche - Permette la creazione di Pozioni Velenose Semplici ed ottieni due ricette di Pozioni Velenose Semplici a tua scelta. **(4)**

Munizioni Maledette - Puoi recitare una formula ed incantare la tua Arma da Tiro, se questa colpisce il bersaglio puoi dichiarare la chiamata POISON PAIN e spendere 1 Punto Spirito di Secondo Cerchio. **(8)** Limitazione: utilizzabile una volta per combattimento.



4. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: AVVENTURIERO

INFILTRATO

SI TRAMANDA LA TRADIZIONE DI ARDENTI E FEROCI SOLDATI DI VENTURA, CELEBRI PER I LORO ATTACCHI FULMINEI E LA RESILIENZA SENZA PARI. IN GRADO DI RESISTERE ANCHE AI COLPI PIÙ DURI E LASCIARE SEMPRE IL CAMPO DI BATTAGLIA, IN UN MODO O NELL'ALTRO.

Prerequisiti: Ferita Disarmante

Ferita Dissanguante - Infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata DAMNUM. Si applica la Regola dei Tre Colpi (4); Limitazione: Utilizzabile solo con Arma ad una mano

Disciplina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata CONFUSION (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Mente Salda - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata DOMINATION (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Ostinazione Militare - Rimani cosciente anche se in stato di Coma. In questa condizione puoi: ascoltare, vedere, muoverti strisciando in maniera lenta, utilizzare strumenti da Cerusico per curarti di 1 Punto Ferita applicando una benda bianca. Se colpito da una chiamata MORTAL bisogna dichiarare NO EFFECT, se colpito da un colpo aggiuntivo si cade nella consueta condizione di COMA. (8)

PELLEGRINO

NEI MOLTI VIAGGI CHE UN AVVENTURIERO È PORTATO A COMPIERE, TALVOLTA INCAPPA IN UN TESORO PREZIOSO QUANTO INASPETTATO: LA FEDE. DIVENTANDO UN GIOVAGO TESTIMONE DELLA SAGGEZZA DELLE DIVINITÀ.

Prerequisiti: Percezione Divina, Bestiario

Devoto – Acquisisci 1 Punto Spirito e l'Incantesimo di Primo Cerchio Tocco Lenitivo. Questo cura 2 Punti Ferita al bersaglio e rimuove l'effetto della chiamata INFECT, se presente. Incantesimo a contatto: è necessario toccare il bersaglio per poter lanciare l'incantesimo. Può essere usata in combattimento. Chiamata HEAL 2 (4)

Benedetto – Ottieni 1 Ciondolo di Benedizione che può essere utilizzato una volta per una Benedizione della Tempra oppure per una Benedizione dello Spirito. Questa capacità si ripristina ai Picchi di Potere. (4)

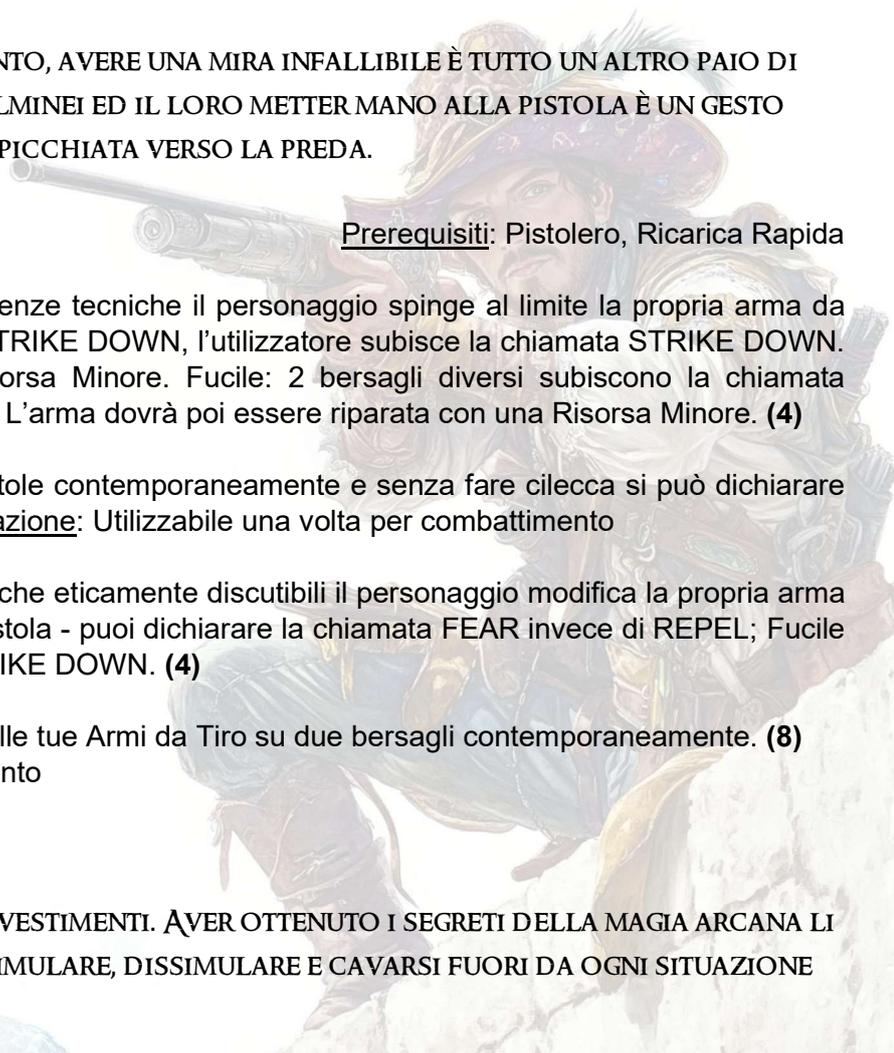
Disciplina - Puoi dichiarare NO EFFECT alla chiamata CONFUSION (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento, utilizzabile solo in combattimento

Acqua Santa - Puoi santificare le tue armi per aggiungervi effetti. Puoi aggiungere il descrittore DRAGON a una tua chiamata. (8) Limitazione: utilizzabile una volta al giorno.



TIRATORE SCELTO

SAPER METTERE MANO AD UNA PISTOLA È UN CONTO, AVERE UNA MIRA INFALLIBILE È TUTTO UN ALTRO PAIO DI MANICHE. I TIRATORI SCELTI HANNO RIFLESSI FULMINEI ED IL LORO METTER MANO ALLA PISTOLA È UN GESTO RAPIDO E LETALE COME UN FALCO CHE CADE IN PICCHIATA VERSO LA PREDA.



Prerequisiti: Pistolero, Ricarica Rapida

Fuoco alle Polveri - Grazie alle proprie conoscenze tecniche il personaggio spinge al limite la propria arma da fuoco. Pistola: il bersaglio subisce la chiamata STRIKE DOWN, l'utilizzatore subisce la chiamata STRIKE DOWN. L'arma dovrà poi essere riparata con una Risorsa Minore. Fucile: 2 bersagli diversi subiscono la chiamata REPEL, l'utilizzatore subisce la chiamata BLIND. L'arma dovrà poi essere riparata con una Risorsa Minore. **(4)**

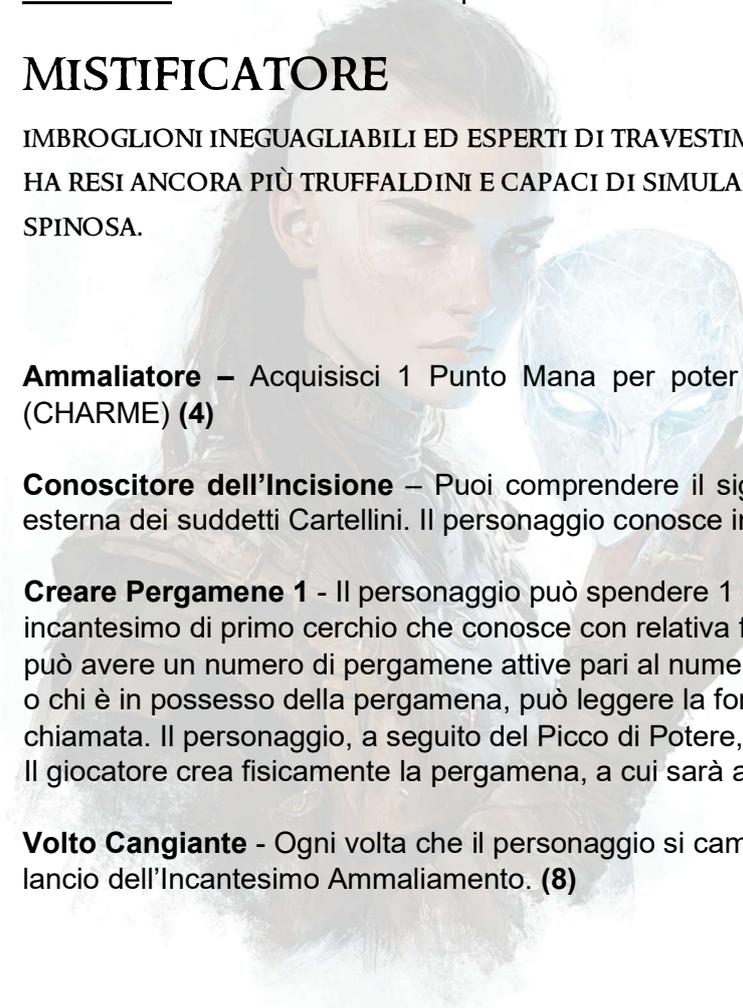
Fuoco di Sbarramento - Sparando con due pistole contemporaneamente e senza fare cilecca si può dichiarare la chiamata TRAPPED su un bersaglio **(4)**; Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Modifica Illegale - Applicando conoscenze tecniche eticamente discutibili il personaggio modifica la propria arma da fuoco cambiandone gli effetti come segue: Pistola - puoi dichiarare la chiamata FEAR invece di REPEL; Fucile - puoi dichiarare la chiamata PAIN invece di STRIKE DOWN. **(4)**

Doppio Colpo – Puoi applicare una chiamata delle tue Armi da Tiro su due bersagli contemporaneamente. **(8)**
Limitazione: utilizzabile una volta per combattimento

MISTIFICATORE

IMBROGLIONI INEGUAGLIABILI ED ESPERTI DI TRAVESTIMENTI. AVER OTTENUTO I SEGRETI DELLA MAGIA ARCANA LI HA RESI ANCORA PIÙ TRUFFALDINI E CAPACI DI SIMULARE, DISSIMULARE E CAVARSI FUORI DA OGNI SITUAZIONE SPINOSA.



Prerequisiti: Percezione Arcana, Camuffare

Ammaliatore – Acquisisci 1 Punto Mana per poter lanciare l'Incantesimo di Primo Cerchio Ammalimento (CHARME) **(4)**

Conoscitore dell'Incisione – Puoi comprendere il significato dei Glifi dell'Incisione Arcana segnati sulla parte esterna dei suddetti Cartellini. Il personaggio conosce inoltre la lingua antica "Runico Antico" **(4)**

Creare Pergamene 1 - Il personaggio può spendere 1 Punto Mana per incidere su un foglio pergameneato un incantesimo di primo cerchio che conosce con relativa formula impiegando un minuto di tempo. Il personaggio può avere un numero di pergamene attive pari al numero di volte che ha acquistato questa abilità. Il personaggio, o chi è in possesso della pergamena, può leggere la formula e utilizzare l'incantesimo inciso con la relativa chiamata. Il personaggio, a seguito del Picco di Potere, è in grado di recuperare il mana speso per le pergamene. Il giocatore crea fisicamente la pergamena, a cui sarà applicato un cartellino dallo Staff. **(4)**

Volto Cangiante - Ogni volta che il personaggio si camuffa con successo gli viene ripristinato il Punto Mana per il lancio dell'Incantesimo Ammalimento. **(8)**

5. SPECIALIZZAZIONE LEGGENDARIA: ARTEFICE

FABBRIO DA BATTAGLIA

ESISTONO FORGIATORI D'ARMI ED ARMATURE CHE NON VOGLIONO RIMANERE IN DISPARTE AFFINCHÉ ALTRI UTILIZZINO LE LORO OPERE. BENSÌ, PREFERISCONO SCENDERE IN PRIMA LINEA A SAGGIARE LA TEMPRA DELLE PROPRIE CREAZIONI ED IL FRAGORE DEI COLPI DELLE PROPRIE ARMI.

Prerequisiti: Armature da Guerra, Forgiatore Runico 1, Armaiolo della Trama 1

Arma Perfezionata - Puoi ottenere un'abilità a scelta tra le seguenti: Ferita Dissanguante, Ferita Devastante 1 o Fendente Sbilanciante 1 (4)

Armatura Perfezionata - Puoi ottenere un'abilità a scelta tra le seguenti: Mantenere la Posizione, Presa Salda e Coraggio (4)

Promozione della Forgia - Puoi ottenere un'abilità a scelta tra le seguenti: Ferita Spossante, Ferita Devastante 2 o Ferita Sbilanciante 2. (4) Prerequisito: ognuna di queste abilità ha come prerequisito il livello precedente.

Non sono solo muscoli – Sacrificando un'Essenza Media puoi potenziare il tuo corpo e per il resto del combattimento dichiarare NO EFFECT alle chiamate senza descritte subite. (8) Limitazione: utilizzabile una volta per combattimento.

PRETE DEL PROGRESSO

ALCUNI ARTEFICI VEDONO NEL PROPRIO OPERATO QUALCOSA DI PIÙ DEL SEMPLICE DURO LAVORO, SCORGONO IN ESSO UN SEGNO DEL DIVINO. LA PROPRIA CREAZIONE È UN TASSELLO IN UN DISEGNO PIÙ GRANDE, UNA GRANDE OPERA DI NATURA DIVINA CHE ASPETTA SOLO D'ESSERE FORGIATA.

Prerequisiti: Alchimia Curativa 2, Conoscenza delle Religioni

Benedizione della Tecnica – Ottieni 1 Ciondolo di Benedizione che può essere utilizzato una volta per una Benedizione della Tempra oppure per una Benedizione dello Spirito. Questa capacità si ripristina ai Picchi di Potere. (4) Limitazione: utilizzabile una volta al giorno.

Ricarica Benedetta - Puoi ripristinare l'utilizzo del Ciondolo di Benedizione consumando un Essenza Minore. (4)

Adepto Meccanico - Permette di ottenere 2 Punti Ferita aggiuntivi quando non si indossano armature (4)

Illuminazione - Il personaggio può incantare un'arma a sua scelta con il seguente effetto: infliggendo il terzo colpo consecutivo su di un bersaglio si può dichiarare la chiamata BLIND. Si applica la Regola dei Tre Colpi (8); Limitazione: utilizzabile una volta per Live



POZIOMANTE ARCANO

ALCUNI ALCHEMISTI ERANO STANCHI DELLE LIMITAZIONI DATE DALLA RICERCA DI MATERIALI E DAI VINCOLI DELLE RICETTE, HANNO COSÌ DECISO DI SUPERARE I CONFINI DELLA PROPRIA BRANCA E DAI LORO ALAMBICCHI ED INFUSIONI HANNO CREATO UN POTERE MAGICO PURO.

Prerequisiti: Alchimia Magica 2 o Alchimia Venefica 2, Conoscenza Arcana

Conoscitore dell'Incisione – Puoi comprendere il significato dei Glifi dell'Incisione Arcana segnati sulla parte esterna dei suddetti Cartellini. Il personaggio conosce inoltre la lingua antica "Runico Antico" (4)

Infusione Magica – Acquisisci 1 Punto Mana di Primo Cerchio e l'abilità Creare Pergamene 1 (oppure il livello successivo se già possiedi il precedente). (4)

Arcanista in Vitro – Acquisisci 1 Incantesimo da Mago di Primo Cerchio a tua scelta. (4)

Siero dell'Arcanista Supremo – Acquisisci 1 Punto Mana di Primo Cerchio, 1 Incantesimo da Mago di Primo Cerchio a tua scelta e Creare Pergamene 1 (oppure il livello successivo se già possiedi il precedente) (8)

MASTRO SPUTAFUOCO

ALCUNI INGEGNERI DELLE ARMI DA FUOCO PREFERISCONO UN'ARMA BILANCIATA E DALLA BUONA MIRA. ALTRI, INVECE, PREFERISCONO SERBATOI PIÙ CAPIENTI DI POLVERE DA SPARO, PIÙ CANNE SPUTAFUOCO ED ESPLOSIONI PIÙ FRAGOROSE. "QUATTRO DITA" LI CHIAMANO MA NON È UN PROBLEMA FINCHÉ NE RIMANE ALMENO UNO PER PREMERE IL GRILLETTO.

Prerequisiti: Fuoco alle Polveri

Dardo Deflagrante – Puoi potenziare un'arma da fuoco in modo che possa applicarsi uno dei seguenti effetti a tua scelta: POISON REPEL, POISON BLIND. (4) Limitazione: utilizzabile una volta a combattimento

Ambidestria 1 - Puoi impugnare due Armi ad una mano (4)

Fuoco di Sbarramento - Sparando con due pistole contemporaneamente e senza fare cilecca si può dichiarare la chiamata TRAPPED su un bersaglio (4); Limitazione: Utilizzabile una volta per combattimento

Esplosione Spettacolare - Puoi potenziare un'arma da fuoco in modo che possa applicarsi la chiamata POISON PAIN. (8) Limitazione: utilizzabile una volta al giorno