

NUOVA FRONTIERA

Associazione Arcana Domine

Regolamento ai Giocatori

Capitolo 3

Abilità



Edizione 3.0

Mail: nuovafrontieralive.info@gmail.com

Quelle che seguono sono le abilità che potete utilizzare per creare il vostro personaggio.
I PX di partenza base per ogni personaggio sono 120, cui si aggiungono PX aggiuntivi da ogni live precedente alla vostra iscrizione.

INDICE:

1. Generiche
 2. Sopravvivenza
 3. Armigeri
 4. Mediche
 5. Sotterfugio
 6. Mercantili
 7. Intrattenimento
 8. Crafting
 9. Sacre
 10. Arcane
 11. Rituali
-



GENERICHE

Si tratta di abilità conosciute da tutti i PG. Non richiedono un costo e vengono considerate come possedute automaticamente

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
ISTRUZIONE	Sai leggere, scrivere e far di conto.			//
PERQUISIRE	Puoi dichiarare PERQUISIZIONE su un PG (dopo 30 secondi di lavoro di ricerca su un PG o un PNG, come da descrizione della chiamata). Un essere in salute si accorge della perquisizione in atto o al più tardi nel momento in cui viene dichiarata.			//
COLPO NON LETALE	Chiunque sia in grado di usare un'arma può usarla per dichiarare STORDISCI su un bersaglio, secondo le regole della chiamata			//
RENDITA BASE	Ad ogni evento, salvo avvenimenti particolari, guadagni 2 monete di rame			//
MASCHIO	Sei biologicamente un maschio.		FEMMINA	//
FEMMINA	Sei biologicamente una femmina.		MASCHIO	//

SOPRAVVIVENZA

Tutto ciò che serve per adattarsi alle situazioni più svariate e pericolose

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
ADDESTRAMENTO FISICO 1	Guadagni +1PF aggiuntionale.			20
ADDESTRAMENTO FISICO 2	Guadagni +1PF aggiuntionale.	ADDESTRAMENTO FISICO 1	ARMATURE MEDIE, ARMATURE PESANTI	30
ADDESTRAMENTO FISICO 3	Guadagni +1PF aggiuntionale.	AVANGUARDIA, ADDESTRAMENTO FISICO 2	ARMATURE LEGGERE	40
VEDERE NASCOSTI	Puoi dichiarare VISTO a un PG nascosto.			50
NASCONDERSI 1	Dopo 5/10 secondi di immobilità dietro un ostacolo che lo occulta alla vista, il PG assume lo stato di NASCOSTO. Qualsiasi azione che non sia il mero respirare fa terminare l'effetto.		ARMATURE MEDIE, ARMATURE PESANTI	30
NASCONDERSI 2	Una volta in stato di NASCOSTO, il PG può muoversi fino ad un massimo di 10 metri tra un nascondiglio ed un altro senza perdere lo stato di NASCOSTO.	AVANGUARDIA, NASCONDERSI 1		30
DISATTIVARE TRAPPOLE 1	Puoi dichiarare NEUTRALIZZA TRAPPOLA su trappole comuni, strappando il cartellino.			30
DISATTIVARE TRAPPOLE 2	Puoi dichiarare NEUTRALIZZA TRAPPOLA su trappole non-comuni e rare, strappando il cartellino.	AVANGUARDIA, DISATTIVARE TRAPPOLE 1		40
ESPLORATORE	Puoi accedere ad aree speciali particolari.			30
GUIDA	Puoi portare con te fino ad un massimo di 3 PG nelle aree speciali che puoi valicare.	AVANGUARDIA, ESPLORATORE o SANTUARIO		45
RISONANZA	Puoi portare con te ed usare fino a tre oggetti cartellinati. Se ne porti, trasporti o usi un quarto subisci la chiamata ARTEFATTO DOLORE e ARTEFATTO DISARMO.	AVANGUARDIA		45
VOCI DEI BOSCHI	All'inizio di ogni evento ricevi delle informazioni aggiuntive riguardo ai luoghi, siano essi conosciuti o meno.			30



ARMIGERI

In mischia o a distanza, l'importante è saper combattere

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
ARMI CORTE	Puoi usare un'arma corta. Se si tratta di un'arma da taglio puoi dichiarare CHOP, se si tratta di un'arma da botta puoi dichiarare BLAM.			15
MANOVRA: SILENZIARE	Dopo aver effettuato due colpi consecutivi che infliggono danno base (CHOP o BLAM), puoi dichiarare SILENZIO con il terzo colpo. I due colpi iniziali non devono necessariamente andare a segno per poter dichiarare la chiamata finale della Manovra, ma tutti e tre i colpi devono essere effettuati sullo stesso bersaglio. Se si usa l'arma per parare durante la sequenza di tre colpi, la manovra viene considerata interrotta. Se uno o più colpi della manovra vengono parati, la manovra non viene considerata interrotta.	ARMI CORTE	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	35
ARMI A UNA MANO	Puoi usare un'arma ad una mano. Se si tratta di un'arma da taglio puoi dichiarare CHOP, se si tratta di un'arma da botta puoi dichiarare BLAM.			20
USO AVANZATO DELLE ARMI A UNA MANO	Puoi dichiarare CRITICO con armi a una mano.	ARMI A UNA MANO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	45
MANOVRA: AFFONDARE	Sei in grado di effettuare una sequenza di colpi, il primo dei quali sarà sempre CHOP o BLAM, il secondo sarà sempre DIRETTO e il terzo INTRALCIARE. I due colpi iniziali non devono necessariamente andare a segno per poter dichiarare la chiamata finale della Manovra, ma tutti e tre i colpi devono essere effettuati sullo stesso bersaglio. Se si usa l'arma per parare durante la sequenza di tre colpi, la manovra viene considerata interrotta. Se uno o più colpi della manovra vengono parati, la manovra non viene considerata interrotta. Inoltre, una volta per incontro, puoi dichiarare DISARMO con armi a una mano.	ARMI A UNA MANO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	50
ARMI LUNGHE	Puoi usare un'arma a due mani. Se si tratta di un'arma da taglio puoi dichiarare CHOP, se si tratta di un'arma da botta puoi dichiarare BLAM.			30
USO AVANZATO DELLE ARMI LUNGHE	Puoi dichiarare A TERRA con armi lunghe.	ARMI LUNGHE	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	50
MANOVRA: SPEZZARE	Dopo aver effettuato due colpi consecutivi che infliggono danno base (CHOP o BLAM), puoi dichiarare FRATTURA con il terzo colpo. I due colpi iniziali non devono necessariamente andare a segno per poter dichiarare la chiamata finale della Manovra, ma tutti e tre i colpi devono essere effettuati sullo stesso bersaglio. Se si usa l'arma per parare durante la sequenza di tre colpi, la manovra viene considerata interrotta. Se uno o più colpi della manovra vengono parati, la manovra non viene considerata interrotta.	ARMI LUNGHE	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	65



ARMI DA TIRO	Puoi usare armi da tiro e dichiarare CRITICO con esse.			30
USO AVANZATO DELLE ARMI DA TIRO	Puoi dichiarare DIRETTO DOLORE con armi da tiro.	ARMI DA TIRO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	60
MANOVRA: RICOCHET	Quando colpisci un bersaglio con un'arma da tiro e il colpo va a segno, puoi dichiarare CRITICO a un altro bersaglio indicandolo.	ARMI DA TIRO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	55
ARMI DA LANCIO	Puoi usare armi da lancio e portare con te un massimo di cinque di queste armi. Dichiarare CHOP o BLAM a seconda del tipo di arma da lancio.			30
USO AVANZATO DELLE ARMI DA LANCIO	Puoi dichiarare CRITICO e puoi portare cinque armi da lancio in più.	ARMI DA LANCIO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	45
ARMI DA FUOCO	Puoi usare una pistola come arma e dichiarare FUOCO a ogni colpo. Si possono portare con sé fino a un massimo di due pistole. Solo chi possiede questa abilità può maneggiare le pistole per ricaricarle. Prima di poter sparare ancora è necessario ricaricare la pistola. Se sparando non si produce un suono udibile a 10 metri di distanza, si considera "aver fatto cilecca".			35
USO AVANZATO ARMI DA FUOCO	Puoi dichiarare CRITICO con una pistola.	AVANGUARDIA, ARMI DA FUOCO	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	40
ARMI DA FUOCO PESANTI	Puoi usare un fucile come arma e dichiarare FUOCO a ogni colpo. Si può portare con sé un solo fucile. Solo chi possiede questa abilità può maneggiare i fucili per ricaricarli.			35
USO AVANZATO ARMI DA FUOCO PESANTI	Puoi dichiarare DIRETTO con un fucile.	AVANGUARDIA, ARMI DA FUOCO PESANTI	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	45
SCUDO	Puoi usare uno scudo piccolo o medio. Per essere utilizzato va imbracciato e impugnato. Si può usare un solo scudo alla volta. Para tutte le chiamate derivanti da armi tranne CRASH e DISINTEGRAZIONE SCUDO.			35
SCUDO GRANDE	Puoi usare uno scudo a torre. Per essere usato va imbracciato e impugnato. Si può usare un solo scudo alla volta. Para tutte le chiamate derivanti da armi tranne CRASH e DISINTEGRAZIONE SCUDO.	AVANGUARDIA, SCUDO		50
MANOVRA: RESPINGERE	Dopo aver parato un colpo con lo scudo, puoi dichiarare SPINTA con l'arma che impugni.	SCUDO oppure SCUDO GRANDE	TUTTE LE ALTRE ABILITA' "MANOVRA" E "USO AVANZATO" DI ALTRE ARMI	60

ARMATURE LEGGERE	Indossando un'armatura leggera guadagni +2 PA.		ADDESTRAMENTO FISICO 3	30
ARMATURE MEDIE	Indossando un'armatura media guadagni +3 PA.	ARMATURE LEGGERE	ADDESTRAMENTO FISICO 2, NASCONDERSI 1, CURIOSO	15
USO AVANZATO ARMATURE MEDIE	Guadagni +1 PA aggiuntiva fintanto che indossi un'armatura media.	AVANGUARDIA, ARMATURE MEDIE		15
ARMATURE PESANTI	Indossando un'armatura pesante guadagni +4 PA.	ARMATURE MEDIE	ADDESTRAMENTO FISICO 2, NASCONDERSI 1, CURIOSO, SACERDOTE	15
USO AVANZATO ARMATURE PESANTI	Guadagni +2 PA aggiuntiva fintanto che indossi un'armatura pesante.	AVANGUARDIA, ARMATURE PESANTI		30
AMBIDESTRIA	Puoi usare entrambe le mani in maniera indipendente per impugnare armi e oggetti. Le armi a due mani, l'uso di pergamene non sono influenzati da questa abilità.			50
DUELLANTE	Ricevi una moneta di rame in più come rendita personale a inizio live. Puoi partecipare ai duelli ufficiali. Puoi sfidare altri PG e PNG duellanti, ma puoi combattere con lo stesso avversario una sola volta ad evento, anche in caso di richiesta di rivincita. Non si somma ad altre rendite.			40



MEDICHE

Salvare la vita agli altri è una missione, saperlo fare è un'arte

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
PRIMO SOCCORSO	Puoi dichiarare ANALIZZO STATO DI SALUTE. Il PG che subisce questa chiamata deve dichiarare il suo stato fisico. Se è in stato SANGUINANTE deve dichiarare immediatamente dopo il conteggio cui è arrivato, altrimenti deve dichiarare di essere VIVO oppure MORENTE. Se è sotto l'effetto di veleni, deve anche dichiarare AVVELENATO. Non deve dichiarare la presenza di malattie, tormenti o altro.			5
ANATOMIA	Puoi dichiarare DIAGNOSI.	PRIMO SOCCORSO		20
PRONTO SOCCORSO	Puoi dichiarare STABILIZZATO dopo aver applicato una benda sulla locazione ferita.			15
ORTOPEDICO	Simulando di operare con entrambe le mani sull'arto di un altro PG per 5 secondi, puoi dichiarare NEUTRALIZZA FRATTURA.	PRONTO SOCCORSO		40
RATTOPPATORE	Ottieni una pezza medica (fornita dallo Staff). Puoi dichiarare GUARIGIONE su un PG dopo aver simulato di ricucirlo, completando la cucitura di una pezza medica. Se subisci una chiamata cui non sei immune mentre stai curando qualcuno, la cura si interrompe e devi ricominciare da capo.	PRONTO SOCCORSO		40
MEDICO DA CAMPO	Ottieni una seconda pezza medica (fornita dallo Staff).	AVANGUARDIA, RATTOPPATORE		35
CURA SOTTO STRESS	Quando subisci un colpo letale mentre stai curando qualcuno, puoi finire immediatamente indipendentemente da dove sei arrivato con la pezza medica dichiarando "GUARIGIONE", quindi subire l'effetto del colpo.	AVANGUARDIA, MEDICO DA CAMPO		60
APPRENDISTA FARMACOLOGO	Classe di crafting mondana. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre farmaci e antidoti di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING MONDANE	30
LAVORANTE FARMACOLOGO	Puoi produrre oggetti da farmacologo di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA FARMACOLOGO		40
SALASSO	Puoi dichiarare NEUTRALIZZA VELENO bruciando un cartellino SANGUISUGA.	PRONTO SOCCORSO		25
SALASSO MULTIPLO	Puoi dichiarare NEUTRALIZZA TORMENTO bruciando due cartellini SANGUISUGA.	AVANGUARDIA, SALASSO		50
ISCRITTO ALL'ALBO	All'inizio di ogni evento puoi ottenere a scelta un componente per farmaci o per antidoti, oppure una sanguisuga. Per ottenere e usare questa abilità bisogna pagare una tassa annuale di un argento.	AVANGUARDIA		50



SOTTERFUGIO

Il mestiere di ladri, spie, assassini e briganti

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
LADRO	Ricevi tre cartellini Furto1 a inizio evento (vd. Paragrafo "Furti e Ricettatori"). Si possono avere al massimo nove cartellini furto in busta PG. Il PG può attaccare il cartellino furto sugli indumenti di una persona quali: stivali, pantaloni, cintura, camicia, abiti, toghe e simili. Allo stesso modo può attaccare il cartellino furto su borse, scarselle, etc.. In questo modo viene rubato ciò che l'indumento o il contenitore ha all'interno, o che l'indumento può contenere o sostenere (es. monete negli stivali, oggetti nelle tasche, contenuto delle scarselle legate alla cintura, etc). In questo modo il PG può rubare tutte le monete di qualsiasi tipo, al massimo un oggetto blu consumabile di qualsiasi rarità e al massimo un ingrediente di qualsiasi rarità.			30
MANO LUNGA	Ricevi tre cartellini Furto2 a inizio evento che sostituiscono i cartellini Furto1 dell'abilità Ladro (non sono quindi cumulabili). Si possono avere al massimo nove cartellini furto in busta PG. Se vi sono ancora cartellini Furto1 in busta PG al momento dell'acquisto di questa abilità, essi verranno sostituiti da cartellini Furto2. Il PG può rubare tutte le monete di qualsiasi tipo, al massimo tre oggetti blu consumabili di qualsiasi rarità e al massimo tre ingredienti di qualsiasi rarità. In alternativa, puoi rubare un cartellino blu plastificato se ci attacchi direttamente sopra il cartellino Furto2.	AVANGUARDIA, LADRO		45
SCASSINATORE	Sei in grado di scassinare serrature semplici (ovvero Comuni e NonComuni) in un minuto utilizzando delle prop fisiche che replicano degli attrezzi da scassinatore. Sei in grado di utilizzare i cartellini Strumenti da Scassinatore di qualsiasi rarità.			20
ANTI-FREGATURA	Sei IMMUNE a MERCANTEGGIARE.	AVANGUARDIA, MERCANTEGGIARE 1		60
AMICO DI AMICI	All'inizio di ogni evento, in fase di segreteria, puoi partecipare ad un'asta.			30
MERCATO NERO	Hai accesso al mercato nero. Vieni riconosciuto come uno del giro e puoi partecipare alle missioni del mercato nero.			40
ASTA PERICOLOSA	Puoi partecipare a un'asta del mercato nero.	AMICO DI AMICI + MERCATO NERO		50
SPIONE	Quando potresti fare azioni downtime, puoi indicare un PG di cui vuoi intercettare le missive. A inizio evento riceverai una copia di eventuali missive che hai intercettato.			40
POLVERIERE	All'inizio di ogni evento ricevi un cartellino droga.			30
VOCI DI STRADA	All'inizio di ogni evento ricevi delle informazioni aggiuntive riguardo agli accadimenti in diversi luoghi.			30
CONTRABBANDO	Quando vieni perquisito o derubato, puoi evitare di consegnare un consumabile.			40
TASCA SEGRETA	Quando vieni perquisito o derubato, puoi evitare di consegnare due consumabili oppure fino ad un massimo di cinque monete fisiche.	AVANGUARDIA, CONTRABBANDO		45
MANI DI VELLUTO	Riduci il tempo di PERQUISIZIONE a 15 secondi.			45
ESCAPISTA	Puoi liberarti dalle costrizioni fisiche come corde, manette, etc.			40
GERGO LADRESCO	Sai parlare, leggere e capire il linguaggio criminale dei bassifondi. Puoi criptare una missiva che sarà leggibile solo da chi ha a sua volta la abilità "Gergo Ladresco": se viene intercettata da chi non ha questa abilità, non è comprensibile.			50



MERCANTILI

Perché i soldi e le risorse non sono mai abbastanza

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COST O
MERCANTE	La tua rendita monetaria diventa cinque monete di rame. Sostituisce la rendita base e non si somma alle rendite monetarie di altre abilità. Quando acquisti questa abilità ricevi il prezziario base degli ingredienti.			30
BOTTEGAIO	La tua rendita monetaria diventa una moneta d'argento. Sostituisce le rendite di MERCANTE e non si somma alle rendite monetarie di altre abilità.	MERCANTE		50
COMPAGNIA MERCANTILE	La tua rendita monetaria diventa tre monete d'argento. Sostituisce le rendite di MERCANTE e BOTTEGAIO e non si somma alle rendite monetarie di altre abilità.	AVANGUARDIA, BOTTEGAIO		65
CACCIATORE	All'inizio di ogni evento ottieni due componenti casuali animali.		RACCOGLITORE, PICCONATORE	40
RACCOGLITORE	All'inizio di ogni evento ottieni due componenti casuali erbe.		CACCIATORE, PICCONATORE	40
PICCONATORE	All'inizio di ogni evento ottieni due componenti casuali minerali.		CACCIATORE, RACCOGLITORE	40
MERCANTEGGIARE 1	Dopo che è stato deciso il prezzo per un accordo o per una merce da acquistare o da vendere, si può instaurare un dialogo di almeno quindici parole dove si cerca di aumentare il prezzo o di ottenere uno sconto, a seguito del quale puoi dichiarare MERCANTEGGIARE 1. Se il PG che subisce la chiamata non dichiara IMMUNE, deve dare o togliere una moneta di rame rispetto a quello che avrebbe pagato o fatto pagare. Se il PG che subisce la chiamata è in possesso a sua volta dell'abilità MERCANTEGGIARE, può rispondere con il proprio valore di MERCANTEGGIARE: a seconda di chi ha il valore più alto si fa la differenza tra livelli e si ottiene un surplus sul prezzo o uno sconto. Sia che si usi la chiamata, che la si subisca o che si controbatta, va sempre interpretata.			15
MERCANTEGGIARE 2	Puoi dichiarare MERCANTEGGIARE 2. Le monete di rame da aggiungere o scontare diventano due.	MERCANTEGGIARE 1		25
MERCANTEGGIARE 3	Puoi dichiarare MERCANTEGGIARE 3. Le monete di rame da aggiungere o scontare diventano tre.	AVANGUARDIA, MERCANTEGGIARE 2		30
VIGILE	Sei IMMUNE ai cartellini furto.	AVANGUARDIA		70



INTRATTENIMENTO

È un duro mestiere quello dell'artista, ma qualcuno deve pur farlo!

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COST O
PERFORMANCE	Dopo un'esibizione di almeno 5 minuti, puoi dichiarare "COMANDO: PAGAMI" verso qualcuno che ti abbia prestato attenzione durante l'esibizione. Il bersaglio deve donare una moneta all'intrattenitore (non d'oro), ma può scegliere quale tra quelle che possiede. Se non possiede alcuna moneta, deve donare al suo posto un ingrediente o un consumabile (non pergamena sacra) partendo dal meno raro che possiede.			30
RICHIAMO	Dopo 10 secondi di esibizione puoi dichiarare "AGGRO" su un bersaglio entro gittata (dieci metri).			40
ESCA VIVA	Dopo 30 secondi di esibizione puoi dichiarare "AGGRO IN QUEST'AREA".	AVANGUARDIA, RICHIAMO		50
DANZATORE	Quando staresti per subire un colpo da arma da tiro, da lancio o da fuoco, puoi dichiarare IMMUNE una volta per incontro.			30
CONCENTRAZIONE	Finché accompagni qualcuno che sta recitando un rituale magico o un rituale sacro (messa), non può essere interrotta da effetti di silenzio. Dichiarare ISPIRAZIONE: IMMUNE A SILENZIO a un bersaglio, il quale potrà dichiarare IMMUNE a SILENZIO per tutta la durata del rituale.	AVANGUARDIA		40
ATTORE	Puoi mentire quando dichiarano su di te "ANALIZZO STATO DI SALUTE". Non puoi dichiararti in stato MORENTE.			30
PREMIO OSCAR	Puoi mentire quando dichiarano su di te "DIAGNOSI". Non puoi dichiararti in stato MORENTE.	ATTORE		40
VITA DA STRADA	Puoi mentire quando subisci la chiamata SINCERITA'.	AVANGUARDIA, ATTORE		60
MEMORIA DA ELEFANTE	Puoi strappare un cartellino Droga per dichiarare IMMUNE ad AMNESIA entro dieci secondi dalla chiamata. Si subiscono gli effetti del cartellino Droga come se fosse stata consumata normalmente.			30
SEDUTTORE	Dopo almeno un minuto di dialogo condito di complimenti con un PG o un PNG, puoi dichiarare CHARME.			45
TENERSI LA PELLACCIA	Una volta per INCONTRO puoi buttarti in ginocchio davanti a un bersaglio che ti vuole nuocere e implorare con le mani giunte per la salvezza della tua vita, devi dire "TI PREGO NON UCCIDERMI, TI PREGO NON UCCIDERMI". Dopodiché, puoi dichiarare "COMANDO: ATTACCALO/A" indicando un qualsiasi PG entro dieci metri (chiarificazione: non un MOB, né un PNG).	AVANGUARDIA		50
VIRTUOSO	Se stai per produrre un oggetto comune, ne crei invece due.	AVANGUARDIA		45



CRAFTING

Per chi ama creare, riparare e sperimentare

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
ESTRATTORE	Dopo 30 secondi di lavoro su un campo, un animale, una miniera o una fonte tossica, puoi estrarre una unità del materiale ivi contenuto.			20
APPRENDISTA CUOCO	Classe di crafting mondana. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre pietanze di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING MONDANE	30
LAVORANTE CUOCO	Puoi produrre oggetti da cuoco di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA CUOCO		40
APPRENDISTA ARMAIOLO	Classe di crafting Primaria. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre armi, armature pesanti, scudi, serrature, scudi, casseforti etc. di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING PRIMARIE	30
LAVORANTE ARMAIOLO	Puoi produrre oggetti da armaiolo di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA FABBRO		45
APPRENDISTA CONCIAIO	Classe di crafting Primaria. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre armature leggere e medie, guanti, stivali, farette etc. di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING PRIMARIE	30
LAVORANTE CONCIAIO	Puoi produrre oggetti da conciaio di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA CONCIAIO		45
APPRENDISTA ALCHEMISTA	Classe di crafting Primaria. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre pozioni, veleni, elisir etc. di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING PRIMARIE	30
LAVORANTE ALCHEMISTA	Puoi produrre oggetti da alchimista di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA ALCHEMISTA		45
APPRENDISTA CARPENTIERE	Classe di crafting mondana. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre arcate, rinforzi per porte, ponteggi, armi da assedio, etc. di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING MONDANE	30
LAVORANTE CARPENTIERE	Puoi produrre oggetti da carpentiere di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA CARPENTIERE		40
APPRENDISTA GIOIELLIERE	Classe di crafting mondana. Quando acquisti questa abilità ricevi due ricette casuali del tuo ambito di crafting di rarità comune o non comune. Puoi produrre pietre lavorate, tiare, anelli e gioielli di rarità comune e non comune. Puoi sperimentare per creare oggetti comuni e non comuni del tuo ambito di crafting.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING MONDANE	30
LAVORANTE GIOIELLIERE	Puoi produrre oggetti da gioielliere di rarità rara. Puoi sperimentare per creare oggetti rari e leggendari del tuo ambito di crafting.	APPRENDISTA GIOIELLIERE		40

SCRIBA	Classe di crafting mondana. Puoi produrre documenti con valore di gioco, redigere contratti, creare grimori, ricettari, pergamene etc. Questa abilità non consente di creare pergamene sacre. Per ottenere e usare questa abilità bisogna pagare una tassa annuale di un argento.		ALTRE CLASSI DI CRAFTING MONDANE	30
APPOSITORE DI SIGILLI	Puoi rendere non intercettabile una missiva ad evento tramite sigillo in ceralacca. Il giocatore deve dotarsi di sigillo personale e ceralacca da utilizzare in gioco.	AVANGUARDIA, SCRIBA		30
ARTISTA	Aumenta del 20% la percentuale di riuscita di un oggetto quando sperimenti.	APPRENDISTA di almeno un ramo di crafting		50
INTENDITORE	Puoi identificare pozioni, veleni e droghe anche se camuffati in altri cibi, oggetti, etc.	APPRENDISTA ALCHIMISTA o APPRENDISTA CUOCO		40
RICERCATORE	All'inizio di ogni evento puoi richiedere una ricetta casuale specificando l'ambito di interesse (devi possedere l'abilità da crafter per cui stai richiedendo la ricetta).	APPRENDISTA di almeno un ramo di crafting		40
SCOMPOSITORE	Quando provi a creare un oggetto di cui non conosci la ricetta e la cui sperimentazione non è andata a buon fine, (quindi dopo aver bruciato le risorse) puoi venire a conoscenza di un ingrediente necessario alla creazione che non conosci.	AVANGUARDIA, APPRENDISTA di almeno un ramo di crafting		25
LAVORO DI GRUPPO	Durante la fase di crafting di un oggetto la cui ricetta è conosciuta, puoi farti aiutare da fino a due assistenti che posseggono l'abilità da crafter associata all'oggetto che stai provando a produrre. Per ogni assistente, il costo necessario a produrre l'oggetto è ridotto di una risorsa, partendo da quella di rarità più bassa. Il costo di risorse per la produzione non può essere azzerato in questo modo.	AVANGUARDIA, APPRENDISTA di un ramo di crafting		40
RIPARATORE DA BATTAGLIA	Ogni 10 secondi di lavoro su un'armatura, puoi dichiarare RIPARAZIONE e ristabilire 1 PA a ogni locazione dell'armatura. Allo stesso modo puoi dichiarare RIPARAZIONE su uno scudo non cartellinato. Se subisci una chiamata a cui non sei immune durante la riparazione, essa viene interrotta e devi ricominciare da capo.	APPRENDISTA ARMAIOLO o APPRENDISTA CONCIAIO		20
RIASSEMBLAGGIO	Ogni 10 secondi di lavoro su un'armatura, puoi dichiarare RIPARAZIONE RIPARAZIONE e ristabilire 2 PA ad ogni locazione dell'armatura. Allo stesso modo puoi dichiarare RIPARAZIONE su uno scudo non cartellinato. Se subisci una chiamata a cui non sei immune durante la riparazione, essa viene interrotta e devi ricominciare da capo.	AVANGUARDIA, RIPARATORE DA BATTAGLIA		40
AGGIUSTATORE	Dopo trenta secondi di lavoro, puoi ristabilire l'integrità di un oggetto cartellinato la cui descrizione è "danneggiato" (o che ti è stato detto essersi danneggiato) usando la chiamata RIPARAZIONE. Puoi riparare solo ciò che compete la tua tipologia di crafting. Non funziona su cartellini consumabili.	APPRENDISTA ARMAIOLO o APPRENDISTA CONCIAIO o APPRENDISTA CARPENTIERE o APPRENDISTA GIOIELLIERE		30



SACRE

Per coloro che hanno votato la propria esistenza alle divinità

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
CERIMONIALISTA	Sai utilizzare le pergamene sacre di primo e secondo livello. All'inizio di ogni evento ricevi tre pergamene di primo/secondo livello. Ricevi anche un cartellino plastificato che rappresenta una pergamena sacra non strappabile con l'invocazione di danno base (SACRO).		CURIOSO	30
LITURGISTA	Sai utilizzare le pergamene sacre di terzo e quarto livello. All'inizio di ogni evento ricevi una pergamena di terzo/quarto livello e due pergamene di primo/secondo livello. Sostituisce le pergamene ricevute con l'abilità CERIMONIALISTA. Puoi presentare fino a tre proposte di pergamene sacre di qualsiasi livello all'anno: in caso di approvazione da parte dello Staff, all'evento successivo ti verrà consegnata una copia della pergamena creata al posto di una di quelle casuali.	CERIMONIALISTA		50
SACERDOTE	Sai utilizzare le pergamene sacre di quinto livello. All'inizio di ogni evento ricevi una pergamena di quinto livello, tre pergamene di terzo/quarto livello e quattro pergamene di primo/secondo livello. Sostituisce le pergamene ricevute con l'abilità LITURGISTA. Una volta ad evento, in qualsiasi momento tu lo desideri, puoi porre una domanda ad una divinità a tua scelta.	AVANGUARDIA, LITURGISTA	ARMATURE PESANTI	60
LITANIA	Il PG può strappare in due una pergamena sacra di immunità e poggiare ciascuna metà sul corpo di due PG differenti. Fintanto che il chierico continua a tenere le due metà della pergamena appoggiate sui due bersagli e a ripetere la chiamata della pergamena (Ispirazione: Immune a X), i due PG sono immuni a quella chiamata indipendentemente dalla fonte. Il chierico non è immune alla chiamata scritta sulla pergamena. La litania si interrompe e gli effetti dell'immunità cessano quando il chierico interrompe la litania con altre parole non facenti parte della chiamata o con il silenzio, che sia per volontà sua o meno.	LITURGISTA		40
VOCI DEL CONFESSIONALE	All'inizio di ogni evento ricevi delle informazioni aggiuntive riguardo a PG e PNG.	CERIMONIALISTA		30
PERCEPIRE LA BLASFEMIA	Una volta a live, chiedendo a un membro dello Staff, puoi percepire la presenza di avversità alla fede o Maledizioni nell'area di gioco. Inoltre, con almeno 30 secondi di preghiera e interpretazione, puoi dichiarare "Rivelami se hai Maledizioni".	CERIMONIALISTA		20
SANTUARIO	Puoi accedere ad aree speciali.	CERIMONIALISTA		30
ESORCISMO	Dopo una breve interpretazione gestuale e vocale di dieci secondi, puoi toccare il cerchio di un rituale o uno degli oggetti che lo delinea e dichiarare NEUTRALIZZA AREA RITUALE; allo stesso modo puoi toccare il cerchio di una Zona di Meditazione Minore o uno degli oggetti che lo delinea e dichiarare NEUTRALIZZA ZONA DI MEDITAZIONE MINORE.	SACERDOTE		60



FARO DI SPERANZA	Quando subisci una chiamata mentale ad area e possiedi una pergamena di immunità a quell'effetto in mano, senza bisogno di leggerla puoi dichiarare immediatamente IMMUNE a quella chiamata, dichiarare NEUTRALIZZA [quella chiamata] IN QUEST'AREA e poi strappare la pergamena di immunità corrispondente. Per usare questa abilità devi essere in compagnia di altri PG.	AVANGUARDIA, LITURGISTA		50
CONSERVATORE	Puoi usare la stessa pergamena due volte (per segnalare il primo uso si effettua uno strappo per orizzontale fino a metà foglio, per il secondo uso si strappa definitivamente la pergamena). Se la pergamena non viene usata la seconda volta nel corso dell'evento, si dichiara comunque strappata alla fine dell'evento.	AVANGUARDIA, CERIMONIALISTA		70
CHIERICO DA BATTAGLIA	Per attivare una pergamena devi leggere solo l'ultimo paragrafo in grassetto anziché tutto il foglio.	CERIMONIALISTA		40



ARCANE

Che si riceva il dono o che lo si guadagni con lo studio è irrilevante: la differenza sta nel come lo si usa

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
CURIOSO	Accedi al potere arcano. Ottieni un grimorio vuoto da 15 pagine e due pergamene incantesimo casuali di primo livello (non può capitare la stessa pergamena due volte). Ricevi un braccialetto arcano e una perlina (gialla) "incantesimo LIVELLO 1" da inserirci. D'ora in avanti sarai in grado di aggiungere al tuo braccialetto arcano le perline gialle.		ARMATURE MEDIA, ARMATURE PESANTI, CERIMONIALISTA	30
APPRENDISTA	Il mago accede al secondo livello di potere arcano. Ottieni due pergamene incantesimo casuali di secondo livello (non può capitare la stessa pergamena due volte). Ricevi una perlina (arancione) "incantesimo LIVELLO 2" per il tuo braccialetto arcano. D'ora in avanti sarai in grado di aggiungere al tuo braccialetto arcano le perline arancioni.	CURIOSO		40
MAGO	Il mago accede al terzo livello di potere arcano. Ottieni due pergamene incantesimo casuali di terzo livello (non può capitare la stessa pergamena due volte). Ricevi una perlina (rossa) "incantesimo LIVELLO 3" per il tuo braccialetto arcano. D'ora in avanti sarai in grado di aggiungere al tuo braccialetto arcano le perline rosse.	AVANGUARDIA, APPRENDISTA		45
STREGONE	Il mago accede al quarto livello di potere arcano. Ottieni due pergamene incantesimo casuali di quarto livello (non può capitare la stessa pergamena due volte) e una pergamena casuale di terzo livello. Ricevi una perlina (blu) "incantesimo LIVELLO 4" per il tuo braccialetto arcano. D'ora in avanti sarai in grado di aggiungere al tuo braccialetto arcano le perline blu.	MAGO		55
TRAMA	Scegli una scuola di magia. Ottieni due pergamene casuali che possono essere di secondo, terzo o quarto livello (non può capitare la stessa pergamena due volte).	STREGONE		25
CONCENTRAZIONE ARCANIA	Il mago che acquista questa abilità, può acquistare l'abilità "Armatura Media" e indossare Armature Medie	AVANGUARDIA, CURIOSO		30
FRUITORE MAGICO	Quando usufruisci di "Legarsi alla Trama" per ottenere un FRAMMENTO ARCANO di qualsiasi livello, ti servono due componenti COMUNI in meno.	APPRENDISTA	ABILE CON I GRIMORI	30
CONNESSIONE CON LA TRAMA	Quando usufruisci di "Legarsi alla Trama" per ottenere un FRAMMENTO ARCANO di qualsiasi livello, ti serve un componente NON COMUNE in meno.	FRUITORE MAGICO		40
ABILE CON I GRIMORI	Per attaccare una Pergamena Magica al proprio Grimorio, ti serve un componente COMUNE in meno.	APPRENDISTA	FRUITORE MAGICO	30
ESPERTO DI GRIMORI	Per attaccare una Pergamena Magica al proprio Grimorio ti serve un componente NON COMUNE in meno.	ABILE CON I GRIMORI		40
RICICLO ARCANO	All'inizio di ogni evento, puoi scambiare due pergamene incantesimo dello stesso livello che possiedi e che non hai ancora attaccato al tuo grimorio con un'altra casuale del livello superiore.	CURIOSO		30
POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 1	Ti viene consegnato un "incantesimo LIVELLO 1" per il tuo braccialetto arcano (perlina gialla).	MAGO		20
POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 2	Ti viene consegnato un "incantesimo LIVELLO 2" per il tuo braccialetto arcano (perlina arancione).	POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 1		30
POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 3	Ti viene consegnato un "incantesimo LIVELLO 3" per il tuo braccialetto arcano (perlina rossa).	POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 2		40
POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 4	Ti viene consegnato un "incantesimo LIVELLO 4" per il tuo braccialetto arcano (perlina blu).	STREGONE, POTENZIALE ARCANO AUMENTATO 3		50



RITUALI

Per chi vuole plasmare la realtà al di là dei confini

	DESCRIZIONE	PREREQUISITI	BLOCCA	COSTO
RITUALISTA	Puoi officiare rituali magici come celebrante.	CURIOSO		40
RITUALE ABIURATO	I tuoi rituali dichiarano IMMUNE agli effetti dell'abilità ESORCISMO.	AVANGUARDIA, RITUALISTA		50
AIUTO NEL TRACCIATO	Ottieni uno e un solo rituale all'acquisto di questa abilità.	RITUALISTA		20
MAESTRO RITUALE	Puoi officiare rituali utilizzando un componente in meno rispetto a quanto richiesto dal rituale, a partire dal più comune di rarità. Se più officianti sono in possesso di questa abilità, si applica comunque una sola volta. Questa abilità non è utilizzabile per scontare l'ultimo ingrediente necessario.	RITUALISTA		20
STABILITA' ARCANA	Sei in grado di rendere i tuoi rituali più resistenti alle interferenze. Durante un rituale in cui sei l'officiante (o uno degli officianti) puoi dichiarare IMMUNE a una e una sola chiamata (anche ad area) o di DANNO o MENTALE di cui sei bersaglio. <i>Es. Grazie a questa abilità, subendo una chiamata combinata come "Fuoco! Confusione!" si può dichiarare "Immune!" o al danno (fuoco) o alla chiamata mentale (confusione) subendo normalmente gli effetti dell'altra.</i>	RITUALE ABIURATO		40
IMPROVVISAZIONE DOLOROSA	Durante un rituale in cui sei l'officiante (o uno degli officianti) puoi sostituire un componente pagando un prezzo come segue: - Subisci 1 danno al tronco per sostituire un componente Comune; - Subisci 2 danni al tronco per sostituire un componente NonComune; - Subisci 3 danni al tronco per sostituire un componente Raro. I danni subiti non sono riducibili né evitabili in nessun modo e vanno scalati direttamente dai PF del proprio tronco (non vanno scalati dai PA di un'eventuale armatura). Questi danni non sono recuperabili/curabili in alcun modo; si recuperano automaticamente alla fine della giornata di gioco.	RITUALISTA, AVANGUARDIA		35



RECUPERATORE ARCANO	Sei in grado di creare una Zona di Meditazione Minore durante un combattimento. Per farlo devi essere obbligatoriamente in possesso di una corda di almeno 3 metri che possa essere posta a cerchio; essa deve essere adornata di prop fisici a tuo gusto personale che rappresentino elementi naturali (sassi, fiori, ossa, etc.). La Zona si attiva poggiando a terra la "corda" per creare la forma di un cerchio, mettendosi al suo centro e strappando una risorsa specifica (vedi sotto). Una volta attivata, il ritualista può selezionare un numero di personaggi diversi da sé (es. toccandoli, chiamandoli...) a cui conferire i bonus della Zona di Meditazione Minore in base alla rarità dell'oggetto che ha strappato: • Polvere rituale (C) - un altro personaggio • Preziosità rituale (NC) - altri due personaggi • Gioiello rituale (R) - altri tre personaggi Un personaggio gode di questi benefici fintanto che rimane all'interno della Zona. Se tra questi vi sono dei maghi, essi possono meditare per recuperare frammenti arcani secondo la formula seguente: - 20 sec. per una perlina gialla; - 30 per una perlina arancione; - 40 per una perlina rossa, e così via. La Zona dura 1 minuto; allo scadere del tempo o alla sua rottura (volontaria o meno) il ritualista deve rimuovere la corda da terra. Se vuole creare una nuova Zona dovrà farlo ad almeno 10 metri da quella precedente ripetendo l'intero processo descritto sopra. La Zona è considerata "rotta" nei seguenti casi: - se il ritualista che ha creato e attivato la Zona esce da essa o va a 0 PF; - se per qualsiasi motivo la forma a cerchio della corda viene persa o modificata fisicamente; - se per qualsiasi motivo la corda subisce la chiamata "Disintegrazione Corda!" o "Neutralizza zona di meditazione minore". NB: La Zona di Meditazione Minore NON è considerata un'area rituale. NB2: Il ritualista che genera la Zona non beneficia dei suoi effetti.	RITUALISTA, APPRENDISTA, AVANGUARDIA		50
COLLABORAZIONE ARCAICA	Quando si appronta un rituale che richiede due o più officianti, se almeno uno di loro possiede questa abilità, i partecipanti non officianti richiesti dal rituale possono essere dimezzati una e una sola volta (ci deve essere comunque sempre almeno un partecipante che non sia un officiante).	RITUALISTA		20
INTERROGARE LA TRAMA	Una volta a evento puoi recarti in Aula Staff con un rituale sperimentale pronto e puoi porre una domanda al Master di riferimento. In questo modo puoi avere un'idea sulla fattibilità del rituale, l'eventuale l'esito, o potresti eventualmente capire se è imperfetto, e così via.	RITUALISTA		40
FORNITURA ARCANI	Ricevi una Polvere Rituale (comune) a evento.	RITUALISTA		25



ARTIGLIERISTA DA BATTAGLIA	Il personaggio che compra questa abilità può portare con sé un massimo di 3 nastri rossi (preferibilmente di un materiale morbido come la stoffa); sarà cura del giocatore procurarseli. Quando il ritualista si trova all'interno di una sua Zona di Meditazione Minore può garantire all'arma da mischia di un altro personaggio (anch'esso all'interno della Zona) il seguente bonus fino alla fine del prossimo incontro: il ritualista sceglie due chiamate tra acido, sanguis, argento e fuoco. Sull'arma scelta dal ritualista deve essere applicato un nastro rosso ben visibile; questa è l'unica arma utilizzabile dal personaggio che gode del bonus. Quando il personaggio usa l'arma con il nastro non può effettuare nessuna chiamata all'infuori delle due scelte dal ritualista. Subire una chiamata ISPIRAZIONE sovrascrive l'effetto ricevuto dai rituali da battaglia. Subire un rituale da battaglia neutralizza tutte le ispirazioni ricevute precedentemente. Se l'arma incantata subisce la chiamata DISINTEGRAZIONE X, l'effetto del rituale termina e non si può più usare per l'incontro in corso. Quando per qualsiasi motivo l'effetto del rituale termina il personaggio che ha ricevuto il bonus dovrà immediatamente togliere il nastro rosso dall'arma e restituirlo quanto prima al ritualista. Si possono ricevere i benefici di massimo un rituale da battaglia per incontro. IMPORTANTE: Sarà cura del ritualista durante l'apposizione del nastro rosso spiegare TUTTI gli effetti di questa abilità.	RECUPERATORE ARCANO	ARMORIERE DA BATTAGLIA, PROTETTORE DA BATTAGLIA	40
ARMORIERE DA BATTAGLIA	Il personaggio che compra questa abilità può portare con sé un massimo di 3 nastri rossi (preferibilmente di un materiale morbido come la stoffa); sarà cura del giocatore procurarseli. Quando il ritualista si trova all'interno di una sua Zona di Meditazione Minore può garantire all'armatura di un altro personaggio (anch'esso all'interno della Zona) uno dei seguenti bonus fino alla fine del prossimo incontro: 1) Gli arti superiori del personaggio raddoppiano i propri PA di base (ad es.: se un personaggio ha un'armatura media che gli conferisce 3PA alle braccia grazie alle abilità, avrà invece 6PA); l'effetto perdura anche se gli arti superiori vanno a zero PA. 2) Il personaggio deve (in qualsiasi circostanza si trovi) dichiarare ogni 10 secondi la chiamata "Riparazione!" - la sua armatura ristabilisce 1 PA in ogni locazione; l'effetto dura finché una locazione non scende a zero PA: a quel punto il rituale termina. Sull'armatura il ritualista deve applicare un nastro rosso ben visibile. Il personaggio che è sottoposto a questo bonus considera i suoi PA totali derivanti solo da abilità che esso possiede. Fintanto che il personaggio indossa l'armatura con il nastro non può beneficiare di nessun effetto (indipendentemente dalla fonte) che non sia quello scelto dal ritualista.	RECUPERATORE ARCANO	ARTIGLIERISTA DA BATTAGLIA, PROTETTORE DA BATTAGLIA	40

	Subire una chiamata ISPIRAZIONE sovrascrive l'effetto ricevuto dai rituali da battaglia. Subire un rituale da battaglia neutralizza tutte le ispirazioni ricevute precedentemente. Se l'armatura incantata subisce la chiamata DISINTEGRAZIONE X, l'effetto del rituale termina e non si può più usare per l'incontro in corso. Quando per qualsiasi motivo l'effetto del rituale termina il personaggio che ha ricevuto il bonus dovrà immediatamente togliere il nastrino rosso dall'armatura e restituirlo quanto prima al ritualista. Si possono ricevere i benefici di massimo un rituale da battaglia. IMPORTANTE: Sarà cura del ritualista durante l'apposizione del nastrino rosso spiegare TUTTI gli effetti di questa abilità.			
PROTETTORE DA BATTAGLIA	Il personaggio che compra questa abilità può portare con sé un massimo di 3 nastrini rossi (preferibilmente di un materiale morbido come la stoffa); sarà cura del giocatore procurarseli. Quando il ritualista si trova all'interno di una sua Zona di Meditazione Minore può garantire a un altro personaggio, che sia in grado di utilizzare una pezza medica (anch'esso all'interno della Zona) uno dei seguenti bonus fino alla fine del prossimo incontro: 1) Mentre curi con una pezza medica senza subire interruzioni dichiara GUARIGIONE ogni 10 secondi. La pezza deve comunque essere conclusa e poi disfata prima di operare su un altro bersaglio. 2) Quando completi una pezza medica, puoi dichiarare NEUTRALIZZA FRATTURA A TUTTI GLI ARTI! e GUARIGIONE! Se si interrompe l'azione di cucitura per qualsiasi motivo, si deve disfare la pezza medica senza beneficiare del bonus e ricominciare da capo. Il ritualista deve applicare un nastrino rosso su uno dei polsi del personaggio scelto. Il personaggio che beneficia di questo bonus non può operare più di un paziente alla volta in nessun modo e le uniche chiamate che può dichiarare sul personaggio a cui è applicata la pezza medica sono quelle date dal bonus scelto dal ritualista. Subire una chiamata ISPIRAZIONE sovrascrive l'effetto ricevuto dai rituali da battaglia. Subire un rituale da battaglia neutralizza tutte le ispirazioni ricevute precedentemente. Se il personaggio incantato da questo rituale compie una qualsiasi azione lesiva l'effetto del rituale termina. Quando per qualsiasi motivo l'effetto del rituale termina il personaggio che ha ricevuto il bonus dovrà immediatamente togliere il nastrino rosso dall'armatura e restituirlo quanto prima al ritualista. Si possono ricevere i benefici di massimo un rituale da battaglia. IMPORTANTE: Sarà cura del ritualista durante l'apposizione del nastrino rosso spiegare TUTTI gli effetti di questa abilità.	RECUPERATORE ARCANO	ARMORIERE DA BATTAGLIA, ARTIGLIERISTA DA BATTAGLIA	40

CONCLUSIONI, RINGRAZIAMENTI E CONDIZIONI D'USO

Creare un nuovo Larp non è mai facile: bisogna pensare a tante dinamiche, ragionare sulle giuste sinergie tra vecchio e nuovo, trovare persone disposte a seguirti come Staff e a provare come giocatori. Soprattutto ci vuole esperienza. Sentiamo di dover molto a tutte le persone con cui abbiamo parlato e giocato nel corso degli anni, che ci hanno formato e che ci sono stati di ispirazione per il nostro percorso e per questo progetto.

Un enorme grazie ai Larp, ai loro Staff e ai loro giocatori:

Bollaverde Live
Terranova Live
Ombre dal Passato
Isola dei Dannati
Intempesta Noctis
Terre di Ikrad
Etemenanki
Imago Mundi
Memento Mori Adesso
Outlandish

Grazie anche a Mihai, Nico Moro, Marcello Pini, a Giovanni "Dig" di Giglio, a Ilaria Bocci, a chi ha fatto beta-reading, a chi ci ha consigliato E a tutti gli altri

Questo è il regolamento ufficiale del GDR Live "Nuova Frontiera" dell'Associazione Culturale

ARCANA DOMINE

Il regolamento è stato approvato dal Consiglio Direttivo ed ha valore per ogni raduno di gioco a nome "Nuova Frontiera" a partire dal 01.01.2024, sino a quando verrà approvata una successiva versione dello stesso.

È possibile diffondere questo regolamento senza alterarlo in nessun modo, facendo sempre riferimento ad Arcana Domine ed allo Staff di "Nuova Frontiera" Live

Per informazioni, contattare l'associazione alla mail:

nuovafrontieralive.info@gmail.com

Edizione 3.0