



Secoli Bui
Avanzamento
e DSP

ELENCO DELLE GILDE

MANUALE AVANZAMENTO E OSP versione 1.1

ABILITÀ GENERICHE

COMPAGNIA DELL'ARIETE

SCUDI UNITI – Compagnia dell'Ariete
FRATELLI DI SANGUE - Compagnia dell'Ariete
LE LAME - Compagnia dell'Ariete

LEGA LUCENTE

ACCADEMIA DEI TORG-SED - Lega Lucente
LA MANO D'ACCIAIO - Lega Lucente

OCCHI DI BRAARA

LE SENTINELLE - Occhi di Braara
COMPAGNIA DEI SUSSURRI - Occhi di Braara

ORDINE DI AMETISTA

LOGGIA DEGLI APOTECARI - Ordine di Ametista
CIRCOLO DEI TRASMUTATORI - Ordine di Ametista

PENTARCHOS / CHIESA DELL'UNICO

CHIESA DI YSMAR / VOLTO DELLA GUERRA DI ASHERAT
CHIESA DI ORAIRA / VOLTO DELLA LUCE DI ASHERAT
CHIESA DI TARASYAS / VOLTO DELLA NATURA DI ASHERAT
CHIESA DI SAYIRA / VOLTO DELLA VITA DI ASHERAT

TORRE SILENTE

CIRCOLO DEL VUOTO - Torre Silente
TORRE ARCANA - Torre Silente
TORRE DEL GELOVIVO - Torre Silente
TORRE DEL VEROFUOCO - Torre Silente
TORRE MISTICA - Torre Silente

VELO OSCURO

RISVEGLIATI - Velo Oscuro
CHIESA DI NAERGAL - Velo Oscuro
IMMORTALI - Velo Oscuro

CONFRATERNITA DELL'ULTIMO RESPIRO

GILDE SPECIALISTICHE

PREDATORI DI VON REVIEN
SACRA TORRE

Punti Esperienza (OSP) e Avanzamento

Questo manuale contiene la descrizione di tutte le abilità avanzate.

La partecipazione agli eventi dal vivo permette a giocatori e giocatrici di guadagnare i punti esperienza chiamati OSP.

Per ogni giorno di partecipazione al live, come pg, pg oneshot o png si prendono 10 OSP.

I punti OSP possono essere utilizzati in quattro modi:

- ❖ Per comprare nuovi punti abilità, con i quali acquistare le abilità del manuale base. Il costo è di 10 osp per punto abilità.
- ❖ Per acquistare abilità avanzate generiche, spendendo i relativi punti esperienza elencati nella tabella delle abilità generiche.
- ❖ Per acquistare abilità avanzate all'interno di una gilda, soddisfacendo i requisiti di rango e spendendo i relativi punti esperienza elencati nelle tabelle delle abilità di gilda.
- ❖ Tramite un maestro: talvolta non è necessario far parte di una gilda per imparare un'abilità, perchè si può aver trovato qualcuno (pg o png) disposto ad insegnarla. In questo caso si spenderà lo stesso ammontare di OSP indicato nelle tabelle delle abilità di gilda, ma senza requisiti di rango. Il maestro dovrà essere convinto in gioco e solitamente dovrà essere retribuito.

Il personaggio può farsi addestrare anche se non ha ancora gli OSP necessari. Nel momento in cui raggiunge il numero adeguato di punti esperienza può acquistare l'abilità e iniziare a usarla dall'evento successivo.

In entrambi i casi il personaggio non potrà spendere OSP in altre abilità né farsene insegnare altre se prima non ha acquistato quella che il maestro gli ha mostrato.

ABILITÀ GENERICHE

Ambidestria 1: Costo 10 OSP

Requisiti: Armi da Mischia 1

Puoi utilizzare 1 arma da mischia 1 (Max 45cm) nella tua mano secondaria. Hai bisogno di una sola mano libera per lanciare i tuoi incantesimi.

Individuazione del magico: Costo 20 OSP

Analizzando per un minuto un oggetto sei in grado di capire se questo sia magico. Riceverai un foglio conoscenza all'inizio dell'evento per decifrare i cartellini degli oggetti magici.

Negoziatore: Costo 20 OSP

Quando tratta il prezzo di un oggetto o di un servizio con un png o un altro giocatore può usare la chiamata Lore: Fammi uno sconto del 20%. Se il bersaglio resiste non si può più tentare di negoziare con lui tramite questa abilità per il resto del giorno.

Pugni d'Acciaio: Costo 10 OSP

Ottieni +1 al tuo punteggio di Rissa.

Resistenza Arcane Migliorata: Costo 20 OSP

Requisiti: Resistenza Arcane

Ottieni una RESISTENZA Arcane aggiuntiva.

Resistenza Might Migliorata: Costo 20 OSP

Requisiti: Resistenza Might

Ottieni una RESISTENZA Might aggiuntiva.

Resistenza Lore Migliorata: Costo 20 OSP

Requisiti: Resistenza Lore

Ottieni una RESISTENZA Lore aggiuntiva.

Storia di Braara: Costo 10 OSP

Ottieni informazioni di ambientazione aggiuntive prima di ogni evento.

Tenacia: Costo 20 OSP

Quando sei a 0 o a -1PF sei in grado di strisciare, parlare a bassa voce e utilizzare pozioni, rune e oggetti ad attivazione (non puoi lanciare incantesimi né combattere).

COMPAGNIA DELL'ARIE TE

Rank	Nome Abilità	OSP
2	Adattabilità	30
2	Presa Salda	20
2	Coraggio	20
2	Tagliagole	20
2	Compagno d'Arme	10
2	Guardia del Corpo	10
2	Robustezza dell'Orso	40

SCUDI UNITI - Compagnia dell'Ariete

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Adunata	40
3	Cane da Guerra	40
3	Maestria nello Scudo	40
3	Maestria nell'Armatura	40
3	Provocazione	40
4	Maestro di Gilda	60
4	Contraccolpo	30
4	Incrollabile	40
4	Scudi Uniti	40
4	Sbilanciare	60

FRATELLI DI SANGUE - Compagnia dell'Ariete

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Robustezza del Drago	40
3	Ira	40
3	Tempra Dura	40
3	Forza	50
3	Presenza Terrificante	30
4	Maestro di Gilda	60
4	Ira Vittoriosa	50
4	Robustezza del Gigante	40
4	Ira Controllata	50
4	Ghigliottina	50

LE LAME - Compagnia dell'Ariete

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Ambidestria Migliorata	30
3	Disarmare	30
3	Menomazione	40
3	Lama Precisa	50
3	Maestria nelle Armi da Lancio	30
4	Maestro di Gilda	60
4	Lama Spezzata	60
4	Maestria nell'Armatura	40
4	Vortice di Lame	50
4	Contrattacco	50

ABILITÀ DELLA COMPAGNIA DELL'ARIETE

Adattabilità:

Se subisci due chiamate MIGHT identiche consecutive, puoi ignorare la seconda chiamata senza usare una Resistenza

Adunata:

Una volta per combattimento puoi usare la chiamata "MASS MIGHT: restate in formazione"

Ambidestria Migliorata:

Requisiti: Ambidestria, Armi da mischia 2

Puoi utilizzare un'arma 2 in ciascuna mano

Cane da Guerra:

Una volta al giorno, quando vai -1PF puoi tornare a 1PF ma sarai DEBILITATO per un'ora

Compagno d'Arme:

Puoi usare la chiamata "MIGHT: rialzati" a tocco (su un alleato che è stato buttato a terra)

Contraccolpo:

Subito dopo che resisti a una chiamata MIGHT, puoi usare la chiamata THROUGH colpendo con la tua arma chi ti ha bersagliato

Contrattacco:

Subito dopo che resisti a una chiamata MIGHT, puoi ripeterla su chi ti ha bersagliato

Coraggio:

Ottieni PROTEZIONE dalla paura: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE che causano paura

Disarmare:

Colpendo un'arma o il braccio che la impugna, puoi usare la chiamata "MIGHT: getta l'arma"

Forza:

Requisiti: Armi da mischia 2

Impugnando un'arma a due mani e simulando un colpo caricato, puoi usare la chiamata CRUSH

Ghiottina:

Una volta al giorno, quando colpisci con un'arma durante l'Ira puoi usare la chiamata FATAL

Guardia del Corpo:

Puoi spendere una RESISTENZA corrispondente per annullare una chiamata diretta a un alleato che tocchi usando la chiamata "MIGHT: non ha effetto"

Ira:

Quando vai 0 PF entri in uno stato di furore nel quale non riconosci amici o nemici e sei immune a tutti i danni e le chiamate a parte FATAL. L'effetto dura 10s e quando finisce subisci FATAL

Ira Controllata:

Riconosci i tuoi amici durante l'Ira, inoltre puoi interrompere un effetto di controllo mentale entrando in Ira volontariamente

Ira Vittoriosa:

Se durante la tua Ira abbatti un nemico, alla fine di questa subisci ZERO invece che FATAL

Incrollabile:

Ottieni una RESISTENZA UNIVERSALE, puoi utilizzarla per resistere a un singolo effetto ARCANI, MIGHT o LORE

Lama Precisa:

Requisiti Armi da mischia 1

Colpendo con la tua arma puoi usare la chiamata THROUGH

Lama Spezzata:

Una volta al giorno puoi usare la chiamata "MIGHT: la tua arma è rotta"

Maestria nelle Armi da Lancio:

Requisiti: Armi a distanza 1

Colpendo con le tue armi da lancio puoi usare la chiamata THROUGH

Maestria nell'Armatura:

Requisiti: Armatura 1

Ottieni +1 PV per ogni locazione coperta dalla tua armatura, fino a un massimo di +3

Maestria nello Scudo:

Il tuo scudo non viene distrutto dalle chiamate CRUSH

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Menomazione:

Colpendo un arto con la tua arma puoi usare la chiamata "MIGHT: questo braccio/gamba non funziona"

Presa Salda:

Ottieni PROTEZIONE dal disarmo: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE che ti fanno gettare l'arma

Presenza Terrificante:

Una volta al giorno puoi usare la chiamata "MASS MIGHT: fuggite"

Provocazione:

In combattimento puoi usare la chiamata "MIGHT: affrontami o scappa"

Robustezza dell'Orso:

Requisiti: Robustezza del Tasso

Ottieni +3 PV

Robustezza del Drago:

Requisiti: Robustezza dell'Orso

Ottieni +3 PV

Robustezza del Gigante:

Requisiti: Robustezza del Drago

Ottieni +3 PV

Sbilanciare:

Quando colpisci con un'arma da mischia puoi usare la chiamata "MIGHT cadi a terra"

Scudi Uniti:

Dopo un discorso di incoraggiamento di un minuto, puoi usare la chiamata "MIGHT i nostri scudi non si romperanno"

Tagliagole:

Requisiti: Armi da mischia 1

Alle spalle di un nemico colto alla sprovvista fuori da un combattimento, simulando uno sgozzamento puoi usare la chiamata FATAL

Tempra Dura:

+2 RISSA; ottieni PROTEZIONE dalla fatica e dal sonno: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE che causano debolezza, stanchezza o sonno

Vortice di Lama:

Requisiti: Ambidestria, Lama Precisa

Quando impugnare due armi puoi usare la chiamata THROUGH ogni 10s con ciascuna arma

LEGALUCENTE

Rank	Nome Abilità	OSP
2	Valutare il Magico	10
2	Scassinare	20
2	Infaticabile	20
2	Presenza Salda	20
2	Raffinazione Efficiente	30
2	Robustezza dell'Orso	40
2	Maestria nell'armatura	40

ACCADEMIA DEI TORGH-SED - Lega Lucente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Perfezionare Armamenti	40
3	Attingere Energia	30
3	Maestro Forgiarune	40
3	Riciclo	20
3	Protocollo di Emergenza	30
4	Forgiatore	60
4	Maestro di Gilda	60
4	Maestria nello Scudo	40
4	Flusso Efficiente	30
4	Sapienza dei Torg'h'Sed	30

LA MANO D'ACCIAIO - Lega Lucente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Impulso Antimagico	30
3	Impianto - Mano d'Acciaio	50
3	Adattabilità	30
3	Tempra della Mano d'Acciaio	50
3	Densità Aumentata	30
4	Forgiatore	60
4	Maestro di Gilda	60
4	Sovraccarico	50
4	Aura Nullificatrice	40
4	Segreto dell'Acciaio	60

ABILITÀ DELLA LEGA LUCENTE

Adattabilità:

Se subisci due chiamate MIGHT identiche consecutive, puoi ignorare la seconda chiamata senza usare una Resistenza

Attingere Energia:

Durante la creazione e ricarica di una runa, un personaggio mago o sacerdote può infondere i suoi PM per aiutarti nel processo; ogni 2 punti spesi, viene infuso 1 punto

Aura Nullificatrice:

Requisiti: Impulso Antimagico

Una volta al giorno scaricare una runa equipaggiata a una o tre cariche per chiamare “MASS LORE: i vostri incantesimi non funzionano”

Densità Aumentata:

Ottieni PROTEZIONE dalla menomazione: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti impediscono di usare un arto

Flusso Efficiente:

Requisiti: Attingere Energia

Raddoppi l'efficienza dei PM ricevuti utilizzando l'abilità Attingere Energia.

Forgiatore:

Hai accesso alla 4° cerchia di rune della gilda, puoi lavorare l'ossidiana e gli *Artefatti*

Impianto - Mano d'Acciaio:

Requisiti: Guanto che rappresenti una protesi / braccio corazzato in metallo)

Puoi scaricare una runa equipaggiata a una o tre cariche per usare la chiamata "MIGHT: cadi a terra" durante il prossimo combattimento

Impulso Antimagico:

Subito dopo che viene lanciato un incantesimo nelle tue vicinanze puoi scaricare una runa equipaggiata a una o tre cariche per chiamare "LORE: annulla questo incantesimo"

Infaticabile:

Otteni PROTEZIONE dalla fatica e dal sonno: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che causano debolezza, stanchezza o sonno

Maestria nell'Armatura:

Requisiti: Armatura I

Otteni +1 PV per ogni locazione coperta dalla tua armatura, fino a un massimo di +3

Maestria nello Scudo:

Il tuo scudo non viene distrutto dalle chiamate CRUSH

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Maestro Forgiarune:

Puoi equipaggiare una runa in più

Perfezionare Armamenti:

Puoi spendere 5 minuti di lavorazione in forgia, per migliorare un oggetto. L'oggetto sarà potenziato sino alla fine del prossimo combattimento:

- *arma affilata:* puoi usare tre chiamate THROUGH
- *scudo rinforzato:* resiste alla prossima chiamata CRASH o effetto ARCANE, MIGHT o LORE che rompe il tuo scudo

Presa Salda:

Otteni PROTEZIONE dal disarmo: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti fanno gettare l'arma

Protocollo di Emergenza:

Puoi utilizzare una RESISTENZA e i PM necessari per ricaricare istantaneamente una runa che hai equipaggiato

Raffinazione Efficiente:

Dopo che utilizzi una delle tue abilità che richiedono almeno 5 minuti di lavorazione in forgia, puoi rendere un'arma ENCHANTED sino alla fine del prossimo combattimento

Riciclo:

Quando crei una runa, puoi distruggerne una in tuo possesso dello stesso livello. In cambio, sottrai dal costo della nuova creazione metà delle monete d'oro e degli MP necessari.

Robustezza dell'Orso:

Requisiti: Robustezza del Tasso

Ottieni +3 PV

Sapienza dei Torgh'Sed:

Riduci di 3MP e 3G i costi di creazione delle tue rune dalla 2° cerchia in su

Scassinare:

Puoi scassinare le serrature

Segreto dell'Acciaio:

Puoi utilizzare gli effetti di un'arma in metallo magico che impugni, anche se questa non è un *Artefatto* (vedi "Forgiare Metalli")

Sovraccarico:

Una volta al giorno, puoi scaricare una runa equipaggiata a una o tre cariche per diventare immune ai danni fisici e alle chiamate per i prossimi 10 sec; finito l'effetto subisci ZERO

Tempra della Mano d'Acciaio:

puoi spendere 5 minuti di lavorazione in forgia, e 2 monete d'oro in materiali per migliorare un tuo oggetto o quello di un membro della Mano d'Acciaio. L'oggetto sarà potenziato sino alla fine del prossimo combattimento:

- *Arma Lacerante*: puoi usare la chiamata THROUGH
- *Scudo Chiodato*: resiste alle chiamate CRASH o agli effetti ARCANE, MIGHT o LORE che rompono il tuo scudo

Valutare il Magico:

Requisiti: Valutare

Dopo 1 minuto di osservazione riconosci il valore di un oggetto magico; riceverai un foglio per decifrare i cartellini degli oggetti magici

OCCHI DI BRAARA

Rank	Nome Abilità	OSP
2	Maneggiare Veleni	10
2	Conoscenza del Territorio	10
2	Scassinare	20
2	Tagliagole	20
2	Esperta Spia	20
2	Equilibrio	30
2	Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene	30

LE SENTINELLE - Occhi di Braara

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Stordire	30
3	Robustezza dell'Orso	40
3	Freccia Precisa	50
3	Lama Precisa	50
3	Ambidestria Migliorata	30
4	Libertà di Movimento	30
4	Maestro di Gilda	60
4	Cura Naturale	40
4	Maestria nelle Armi da Lancio	30
4	Morte Apparente	40

COMPAGNIA DEI SUSSURRI - Occhi di Braara

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Falsario	30
3	Maestro delle Spie	30
3	Identifica Sostanza Alchemica	30
3	Interrogatorio	40
3	Mercato Nero	40
4	Colpo Basso	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Stordire	30
4	Mente Fredda	40
4	Libro Aperto	50

ABILITÀ DEGLI OCCHI DI BAARA

Ambidestria Migliorata:

Requisiti: Ambidestria, Armi da mischia 2

Puoi utilizzare un'arma 2 per mano

Colpo Basso:

Una volta per combattimento, puoi simulare un lancio di sabbia negli occhi di un avversario per usare la chiamata "MIGHT: sei cieco"

Conoscenza del Territorio:

Ottieni una mappa ed eventuali informazioni sull'area di gioco

Cura Naturale:

Senza usare strumenti alchemici, puoi creare un semplice impiastro in grado di STABILIZZARE una persona usando una foglia di Breesa

Equilibrio:

Ottieni PROTEZIONE dallo sbilanciamento: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti fanno cadere a terra

Esperta Spia:

Puoi ottenere informazioni segrete sulle trame dell'evento

Falsario:

Sai produrre e riconoscere *documenti falsi*: Per distinguere i documenti veri da quelli falsi all'interessato all'inizio dell'evento viene dato un foglio indizio su come riconoscere documenti falsi (per esempio: per questo evento tutti i documenti falsi hanno la data espressa in formato mese - giorno - anno o per questo evento il sigillo di ceralacca è giallo)

Freccia Precisa:

Requisiti: Armi a distanza 3

Colpendo con una freccia o un dardo puoi usare la chiamata ZERO

Identifica Sostanza Alchemica:

Sai riconoscere un composto alchemico dalla boccetta con un'analisi di un minuto (ottiene un documento fuori ruolo per decifrare i cartellini delle sostanze alchemiche)

Interrogatorio:

Dopo un interrogatorio o tortura di almeno 5min puoi usare la chiamata "MIGHT dimmi la verità" sul bersaglio interrogato

Lama Precisa:

Requisiti: Armi da Mischia 1

Colpendo con la tua arma puoi usare la chiamata THROUGH

Libertà di Movimento:

Otteni PROTEZIONE dalla paralisi: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANES, MIGHT o LORE che ti paralizzano

Libro Aperto:

Prima di ogni evento puoi chiedere informazioni specifiche su un PG o PNG in gioco: affiliazioni e ranghi di gilde e fazioni, background, lista dei possedimenti ecc...

Maestria nelle Armi da Lancio:

Colpendo con le tue armi da lancio puoi usare la chiamata THROUGH

Maestro delle Spie:

Requisiti: Esperta Spia

Puoi ottenere importanti dettagli e informazioni preziosissime sulle trame dell'evento

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Maneggiare Veleni:

Puoi applicare un Veleno su un'arma, una freccia o un dardo, il prossimo colpo che assesti consuma il veleno per applicarne l'effetto

Mente Fredda:

Ottieni PROTEZIONE dal controllo mentale: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE che ti ammaliano o ti estorcono informazioni.

Mercato Nero:

Ottieni l'accesso al Mercato Nero, dove puoi comprare merci illegali e ricettare merci rubate

Morte Apparente:

Una volta al giorno, quando vai a -1 PF torni a 0; se sei esaminato puoi dichiarare che sei morto

Robustezza dell'Orso:

Requisiti: Robustezza del Tasso

Ottieni +3 PV

Scassinare:

Puoi scassinare le serrature

Stordire:

Requisiti: Armi da Mischia 1

Se sorprendi un avversario alle spalle puoi usare la chiamata ZERO colpendolo con la tua arma

Tagliagole:

Requisiti: Armi da mischia 1

Alle spalle di un nemico colto alla sprovvista fuori da un combattimento, simulando uno sgozzamento puoi usare la chiamata FATAL

Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene:

Puoi attivare gli effetti di oggetti magici e pergamene

ORDINE DI AMETISTA

Rank	Nome Abilità	OSP
1	Maneggiare Veleni	10
2	Estrarre Ingredienti Speciali	30
2	Conoscenza dei Reagenti	20
2	Conservazione delle Erbe	20
2	Analisi Approfondita	10
2	Assuefazione al Veleno	20
2	Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene	30
2	Crea Veleni	30

LOGGIA DEGLI APOTECARI - Ordine di Ametista

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Segreti degli Apotecari	40
3	Clonazione	40
3	Cura Naturale	40
3	Chirurgia	30
3	Pozioni Temporanee dell'Alchimista	30
4	Metabolismo Migliorato	30
4	Maestro di Gilda	60
4	Crea Pozioni IV	40
4	Pozioni Temporanee dell'Apotecario	30
4	Efficienza Alchemica	60

CIRCOLO DEI TRASMUTATORI - Ordine di Ametista

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Trasmutazione	30
3	Tocco di Mihda	40
3	Segreti dei Trasmutatori	30
3	Pelle di Rospo	30
3	Pozioni Temporanee dell'Alchimista	30
4	Maestro di Gilda	60
4	Trasmutazione Irrispettosa	40
4	Ricombinazione	40
4	Crea Pozioni IV	40
4	Veleni Volatili	40

ABILITÀ DELL'ORDINE DI AMETISTA

Analisi Approfondita:

Memorizzi un composto alchemico che hai analizzato in un evento precedente, se sai produrre composti di rango equivalente o superiore, sei in grado di ricrearlo. Puoi selezionare questa abilità più volte.

Assuefazione al Veleno:

Ottieni PROTEZIONE dai veleni da ingestione: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate dovute all'ingestione di un composto alchemico.

Chirurgia:

Requisiti: Medicare

Con gli strumenti adatti e un'operazione chirurgica puoi guarire Mutazioni, Follie, Ferite Gravi o altre condizioni psicofisiche altrimenti irrimediabili.

Clonazione:

Una volta al giorno puoi duplicare una pozione appena creata senza spendere ulteriori reagenti.

Conoscenza dei Reagenti:

Puoi ottenere informazioni su piante o minerali speciali, oltre che sui migliori luoghi di estrazione

Conservazione delle Erbe:

Alla fine di ogni evento puoi conservare 5 erbe in più.

Crea Pozioni IV:

Requisiti Alchimia 15

Puoi creare Elisir, puoi conservare altre 5 erbe, inoltre il totale di pozioni temporanee che puoi scegliere a inizio evento aumenta di 2 livelli.

Crea Veleni:

Requisiti: Alchimia 5, Maneggiare Veleni

Puoi creare Veleni in base al tuo livello di Alchimia

Cura Naturale:

Senza usare strumenti alchemici, puoi creare un semplice impiastro in grado di STABILIZZARE una persona usando una foglia di Breesa

Efficienza Alchemica:

Utilizzi un reagente in meno per livello della pozione quando crei una pozione o un veleno

Estrarre Ingredienti Speciali:

Utilizzando strumenti appositi puoi estrarre ingredienti speciali dalle Creature e i Mostri di Braara

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Maneggiare Veleni:

Puoi applicare un Veleno su un'arma, una freccia o un dardo, il primo colpo che assesti consuma il veleno per applicarne l'effetto

Metabolismo Migliorato:

Ottieni +3 PV quando sei sotto l'effetto di una o più pozioni

Pelle di Rospo:

Una volta per combattimento, dopo che sei stato colpito puoi usare la chiamata "LORE: la tua arma è distrutta"

Pozioni Temporanee dell'Alchimista:

Il livello totale di pozioni temporanee che puoi scegliere a inizio evento aumenta di 2

Pozioni Temporanee dell'Apotecario:

Requisiti: Pozioni Temporanee dell'Alchimista

Il livello totale di pozioni temporanee che puoi scegliere a inizio evento aumenta di 2

Ricombinazione:

Puoi trasformare una pozione o un veleno che sai realizzare in un'altra dello stesso livello, quando lo fai subisci ZERO

Segreti degli Apotecari:

Hai accesso alla lista di pozioni degli Apotecari

Segreti dei Trasmutatori:

Hai accesso alla lista di pozioni e veleni da lancio dei Trasmutatori

Tocco di Mi'hda:

Tra un evento e l'altro puoi trasformare un oggetto in tuo possesso nel suo valore in oro. Non puoi trasformare in questo modo Reagenti, Pergamene, Pozioni o Artefatti

Trasmutazione:

Puoi effettuare le Trasmutazioni Alchemiche

Trasmutazione Irrispettosa:

Requisiti: Trasmutazione

Quando trasmuti puoi usare il sangue di un'altra persona; puoi usare questa abilità anche con Ricombinazione (infliggendo ZERO a un altro)

Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene:

Puoi attivare gli effetti di oggetti magici e pergamene

Veleni Volatili:

Requisiti: Segreti dei Trasmutatori

Spendendo il doppio dei reagenti puoi creare veleni da lancio MASS

PENTARCHOS/ CHIESA DELL'UNICO

N.B. per la CHIESA DI NAERGAL fai riferimento alla gilda del VELO OSCURO

Rank	Nome Abilità	OSP
1	Magia degli Antichi	10
2	Formula Rapida	20
2	Incantesimi in Movimento	20
2	Prete Guerriero	20
2	Scrivere Pergamene	30
2	Percepisci Flusso	20
2	Crea Circolo Temporaneo	20
2	Valutare il Magico	10

CHIESA DI YSMAR/ VOLTO DELLA GUERRA DI ASHERAT

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Adattabilità	30
3	Templare	30
3	Concentrazione	30
3	Maestria nell'Armatura	40
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Ordalia	40
4	Fede Incrollabile	40

CHIESA DI ORAIRA / VOLTO DELLA LUCE DI ASHERAT

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Riconoscere l'Empietà	30
3	Rituale Sicuro	40
3	Dannazione degli Empi	40
3	Cantico della Purificazione	40
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Protezione dagli Empi	40
4	Bagliore Divino	50

CHIESA DI TARASYAS / VOLTO DELLA NATURA DI ASHERAT

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Druido	30
3	Rimedio Naturale	40
3	Reincarnazione	40
3	Equilibrio	30
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Forma Ferale	50
4	Ruggito Primordiale	50

CHIESA DI SAYIRA / VOLTO DELLA VITA DI ASHERAT

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Chirurgia	30
3	Condivisione	40
3	Concentrazione	30
3	Tempra del Martire	50
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Portatore di Vita	40
4	Trasfusione	50

ABILITÀ DEL PENTHARCOS / DELLA CHIESA DELL'UNICO

Adattabilità:

Se subisci due chiamate MIGHT identiche consecutive, puoi ignorare la seconda chiamata senza usare una Resistenza

Bagliore Divino:

Una volta per combattimento puoi usare la chiamata "MASS ARCANE: siete ciechi"

Chirurgia:

Requisiti: Medicare

Con gli strumenti adatti e un'operazione chirurgica puoi guarire Mutazioni, Follie, Ferite Gravi o altre condizioni psicofisiche altrimenti irrimediabili

Concentrazione:

Non perdi l'incantesimo se vieni colpito mentre pronunci la formula.

Condivisione:

Gli incantesimi di potenziamento (non le cure) che lanci su un alleato replicano i loro effetti anche su di te

Crea Circolo Temporaneo:

Puoi creare un Circolo x1 che durerà fino alla fine del rito.

Cantico della Purificazione:

Una volta per combattimento puoi utilizzare la chiamata “MASS ARCANE: i non-morti non possono rialzarsi”

Dannazione degli Empi:

Contro i Non-Morti puoi utilizzare la chiamata THROUGH a tocco o colpendo con un'arma.

Druido:

Puoi estrarre le erbe di Braara utilizzando gli appositi attrezzi; inoltre puoi ottenere informazioni su piante speciali, sulle creature e sulla natura del luogo in cui si svolge l'evento

Equilibrio:

Ottieni PROTEZIONE dallo sbilanciamento: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti fanno cadere a terra

Fede Incrollabile:

ottieni la PROTEZIONE del Dio della Guerra: puoi usare qualunque resistenza per proteggerti dalle chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti disarmano, che mettono fuori uso un tuo arto, e che rompono la tua arma o il tuo scudo

Forma Ferale:

Una volta al giorno, dopo una preghiera di 10s, ottieni +6 Vigore, +3 Rissa, e fai CRUSH ogni 10s con le armi fino alla fine del prossimo combattimento. Durante questo periodo non puoi lanciare incantesimi e devi comportarti in maniera feroce ed animalesca

Formula Istantanea:

Requisiti: Formula Veloce

I tuoi incantesimi non richiedono formula

Formula Rapida:

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5

Formula Veloce:

Requisiti: Formula Rapida

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5

Incantesimi in Movimento:

Requisiti: Preghiera 5

Puoi camminare mentre lanci incantesimi

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Magia degli Antichi:

Aggiungi alla tua lista un incantesimo di magia antica. Puoi selezionare questa abilità più volte.

Ordalia:

Puoi prendere parte a o officiare un duello Sacro, il vincitore del duello otterrà dei bonus fino alla fine del prossimo combattimento; i bonus differiscono se lo scontro è stato mortale o meno:

Scontro non mortale: +3 Vigore massimo, Lama Precisa.

Scontro mortale: Raddoppia il Vigore massimo, Sbilanciare, Immunità alla prima chiamata FATAL subita

Portatore di Vita:

Dopo aver stabilizzato un bersaglio con un incantesimo o una cura mondana (non una pozione), puoi pregare 10s in più per guarire un ulteriore PF.

Preghiera IV:

Requisiti: Preghiera 15

Hai accesso alla 4° cerchia di incantesimi della gilda, guadagni 5 PM massimi.

Prete Guerriero:

Il limite di incantesimi che puoi lanciare mentre stai indossando armature aumenta di una cerchia

Protezione dagli Empi:

ottieni PROTEZIONE dai tuoi avversari Non-Morti: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE provenienti da un Non-Morto.

Reincarnazione:

Tramite un rituale puoi far tornare un'anima nel ciclo della vita: spendendo 6 Dragoni di componenti speciali e compiendo un rito di 5 min, il bersaglio perde il 25% degli Osp (massimo 60) e dopo 2 eventi può tornare in vita in un altro corpo, con tutti i suoi ricordi ma senza mantenere le sue abilità OSP.

Riconoscere l'Empietà:

Puoi ricevere informazioni riguardanti i non-morti presenti in gioco; inoltre puoi usare la chiamata "ARCANI: rivelami se sei un non-morto" a tocco.

Rimedio Naturale:

Senza usare strumenti alchemici, puoi creare dei semplici impiastri utilizzando le cinque erbe di Braara:

- ❖ Un petalo di Artemia per annullare un effetto di paura
- ❖ Una foglia di Breesa per stabilizzare una creatura morente
- ❖ Una radice di Condrio per annullare un effetto di accecamento
- ❖ Un'essenza di Dimio per annullare un effetto di menomazione
- ❖ Una polvere di Exima per annullare un effetto di sonno

Rituale Sicuro:

Durante i tuoi rituali, lievi errori quali l'uso di sinonimi, brevi pause o incertezze nell'enunciazione non causano incidenti

Ruggito Primordiale:

Una volta al giorno puoi utilizzare la chiamata "MASS ARCANE: L'Alchimia e le Rune non funzionano"

Scrivere Pergamene:

Requisiti: Preghiera 5

Puoi inscrivere le tue preghiere in pergamene. Per poter incrivere la pergamena è necessario avere gli appositi reagenti (carta pregiata e inchiostri magici). Il personaggio dovrà inoltre spendere un ammontare di PM pari alla cerchia della preghiera inscritta.

Una pergamena è un papiro sul quale è iscritto un incantesimo.

Inscrivere un Incantesimo richiede scrivere in questo ordine:

- NOME DELL'INCANTESIMO in alto e al centro del foglio.
- FORMULA DA MANUALE subito sotto il nome al centro del foglio.
- EFFETTO (chiamata, gittata e durata) scritti in ruolo a fondo pagina.

La pergamena è considerata un oggetto di scena e deve essere quindi bella a vedersi, ordinata e ben leggibile.

Qualsiasi mago, sacerdote o personaggio dotato dell'abilità: Utilizzare bacchette e pergamene, può recitare la formula e utilizzare l'incantesimo iscritto. Dopo l'utilizzo la pergamena deve essere distrutta.

Templare:

Requisiti: Ambidestria, Prete Guerriero

puoi utilizzare incantesimi con entrambe le mani occupate, il limite di incantesimi che puoi lanciare mentre stai indossando armature aumenta di una ulteriore cerchia

Tempra del Martire:

Quando sei a 0 PF resti cosciente e puoi lanciare incantesimi e usare abilità. Cumulabile con Tenacia (che invece ti consente di strisciare e usare pozioni o oggetti magici).

Trasfusione:

Quando lanci un incantesimo che costa Vigore puoi mantenere il contatto con un alleato consenziente durante la formula per usare il suo vigore al posto del tuo

Valutare il Magico:

Requisiti: Valutare

dopo 1 minuto di osservazione riconosci il valore di un oggetto magico; riceverai un documento per decifrare i cartellini degli oggetti magici.

TORRE SILENTE

Rank	Nome Abilità	OSP
1	Magia degli Antichi	10
2	Formula Rapida	20
2	Incantesimi in Movimento	20
2	Mago Guerriero	20
2	Scrivere Pergamene	30
2	Percepisci Flusso	20
2	Crea Circolo Temporaneo	20
2	Valutare il Magico	10

CIRCOLO DEL VUOTO - Torre Silente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Rituale Sicuro	40
3	Oculatezza	40
3	Formula Veloce	20
3	Concentrazione	30
3	Padronanza di Reliquie e Artefatti	10

4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Padronanza del Flusso	60
4	Circolo Temporaneo Temporaneo	40

TORRE ARCANA - Torre Silente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Cura Naturale	40
3	Conoscenza del Mondo Antico	50
3	Mimica del Flusso	40
3	Dono Arcano	40
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Legame di Arcanite	50
4	Concentrazione	30

TORRE DEL GELOVIVO - Torre Silente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Approccio Diplomatico	30
3	Vigore Gelido	50
3	Concentrazione	30
3	Sarcofago di Gelovivo	20

4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Meditazione	30
4	Intorpidire	40

TORRE DEL VEROFUOCO - Torre Silente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Adunata	40
3	Incantatore da Guerra	50
3	Sangue Bruciante	40
3	Verità del Fuoco	30
4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Concentrazione	30
4	Estasi del Verofuoco	40

TORRE MISTICA - Torre Silente

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Meditazione	30
3	Scudo Magico	40
3	Consapevolezza Espansa	20
3	Concentrazione	30

4	Formula Istantanea	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Circolo Meditativo	50
4	Riflesso del Mithril	60

ABILITÀ DELLA TORRE SILENTE

Adunata:

Una volta per combattimento puoi usare la chiamata “MASS MIGHT: restate in formazione”.

Approccio Diplomatico:

Dopo una conversazione di almeno 5min, puoi usare la chiamata “ARCANE: collabora con me”.

Concentrazione:

Non perdi l’incantesimo se vieni colpito mentre pronunci la formula.

Circolo Temporaneo Migliorato:

Requisiti: Crea Circolo Temporaneo

Puoi creare un Circolo x2 che durerà fino alla fine del rito.

Circolo Meditativo:

Requisiti: Meditazione, Crea Circolo Temporaneo

una volta al giorno puoi creare un circolo meditativo. Fino a cinque partecipanti (te compreso), dopo 10 minuti di meditazione all’interno del circolo recuperano 3PM

Consapevolezza Espansa:

Puoi ricevere informazioni sulle influenze magiche nella zona

Conoscenza del Mondo Antico:

Puoi ricevere informazioni su artefatti o reliquie in gioco, inoltre prima di ogni *time in* puoi aggiungere alla tua lista un Incantesimo di Magia Antica fino al prossimo *time out*.

Crea Circolo Temporaneo:

Puoi creare un Circolo x1 che durerà fino alla fine del rito.

Cura Naturale:

Senza usare strumenti alchemici, puoi creare un semplice impiastro in grado di STABILIZZARE una persona usando una foglia di Breesa.

Dono Arcano:

Puoi trasmettere a tocco i tuoi incantesimi personali.

Estasi del Verofuoco:

Una volta al giorno puoi ignorare qualsiasi danno non magico per 10s. Durante questo periodo non puoi lanciare incantesimi.

Formula Istantanea:

Requisiti: Formula Veloce.

I tuoi incantesimi non richiedono formula.

Formula Rapida:

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5.

Formula Veloce:

Requisiti: Formula Rapida

riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5.

Incantatore da Guerra:

Requisiti: Ambidestria, Mago Guerriero.

Puoi utilizzare incantesimi con entrambe le mani occupate, puoi utilizzare un'arma 2 in ciascuna mano, il limite di incantesimi che puoi lanciare mentre stai indossando armature aumenta di una ulteriore cerchia.

Incantesimi in Movimento:

Puoi camminare mentre lanci incantesimi.

Intorpidire:

Colpendo con un'arma da mischia o toccando un arto puoi usare la chiamata "ARCANE: questo arto è fuori uso".

Legame di Arcanite:

+1 Resistenza Arcane. Una volta per combattimento puoi designare un tuo *protetto* e utilizzare le tue Resistenze Corrispondenti per contrastare gli effetti diretti su di lui chiamando "ARCANE: non fa effetto".

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Magia IV:

Requisiti: Magia 15.

Hai accesso alla 4° cerchia di incantesimi della gilda, guadagni 5 PM massimi.

Magia degli Antichi:

Aggiungi alla tua lista un incantesimo di magia antica. Puoi selezionare questa abilità più volte.

Mago Guerriero:

Il limite di incantesimi che puoi lanciare mentre stai indossando armature aumenta di una cerchia.

Meditazione:

una volta al giorno, puoi spendere 10 minuti in solenne e silenziosa meditazione per recuperare fino a 3PM spesi.

Mimica del Flusso:

Puoi ripetere un qualsiasi incantesimo che senti formulare entro 10s da quando è stato lanciato; per lanciare un incantesimo in questo modo devi ripetere la formula che hai sentito e spendere 4 punti magia.

Oculatezza:

Dimezzi le materie prime necessarie per eseguire un rituale.

Padronanza del Flusso:

Dimezzi i punti magia necessari per compiere un rituale.

Padronanza di Reliquie e Artefatti:

Puoi ricevere informazioni su artefatti o reliquie in gioco.

Percepisci Flusso:

Toccando un Circolo Rituale, un Circolo Trasmutativo o una Forgia Runica in funzione puoi percepire se ci sono interferenze (dolose o meno) nella magia.

Riflesso del Mithril:

Una volta per combattimento quando resisti ad una chiamata ARCANE, puoi ripeterla contro chi l'ha lanciata.

Rituale Sicuro:

Durante i tuoi rituali, lievi errori quali l'uso di sinonimi, brevi pause o incertezze nell'enunciazione non causano incidenti.

Sangue Bruciante:

Quando utilizzi 2 magie del Verofuoco entri in uno stato di frenesia durante il quale non riconosci amici da nemici, ma puoi lanciare incantesimi spendendo Vigore al posto dei Punti

Magia (Un incantesimo di 1° Cerchia costa 1 punto Vigore, uno di 2° costa 2 punti Vigore etc.). Non puoi recuperare Vigore mentre sei sotto gli effetti di questa abilità.

Sarcofago di Gelovivo:

Puoi utilizzare questa abilità per renderti immune a tutti i danni e le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE per 10s/5m. Durante questo periodo sei *Paralizzato*; rimuovere la paralisi rimuove anche l'immunità ai danni e le chiamate

Scrivere Pergamene:

Requisiti: Magia 5

Puoi inscrivere le tue preghiere in pergamene. Per poter incrivere la pergamena è necessario avere gli appositi reagenti (carta pregiata e inchiostri magici). Il personaggio dovrà inoltre spendere un ammontare di PM pari alla cerchia della preghiera inscritta.

Una pergamena è un papiro sul quale è iscritto un incantesimo.

Inscrivere un Incantesimo richiede scrivere in questo ordine:

- NOME DELL'INCANTESIMO in alto e al centro del foglio.
- FORMULA DA MANUALE subito sotto il nome al centro del foglio.
- EFFETTO (chiamata, gittata e durata) scritti in ruolo a fondo pagina.

La pergamena è considerata un oggetto di scena e deve essere quindi bella a vedersi, ordinata e ben leggibile.

Qualsiasi mago, sacerdote o personaggio dotato dell'abilità: Utilizzare bacchette e pergamene, può recitare la formula e utilizzare l'incantesimo iscritto. Dopo l'utilizzo la pergamena deve essere distrutta.

Scudo Magico:

Ottieni una RESISTENZA a scelta.

Valutare il Magico:

Requisiti: Valutare

Dopo 1 minuto di osservazione riconosci il valore di un oggetto magico; riceverai un documento per decifrare i cartellini degli oggetti magici.

Verità del Fuoco:

Dopo un interrogatorio o tortura di almeno 5min puoi usare la chiamata "MIGHT dimmi la verità" sul bersaglio interrogato.

Vigore Gelido:

Ottieni +3 PV, il tuo periodo di grazia dura 3 minuti.

VELO OSCURO

Rank	Nome Abilità	OSP
2	Incantesimi in Movimento	20
2	Maneggiare Veleni	10
2	Formula Rapida	20
2	Tagliagole	20
2	Robustezza dell'Orso	40
2	Segreti del Velo Oscuro	20
2	Potere Oscuro	20

RISVEGLIATI - Velo Oscuro

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Concentrazione	30
3	Ritualismo Oscuro	40
3	Scultore di Cadaveri	50
3	Mente Fredda	40
4	Maestro di Gilda	60
4	Magia IV	60
4	Formula Istantanea	50
4	Patto con la Morte	30
4	Danza Macabra	60

CHIESA DI NAERGAL - Velo Oscuro

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Formula Veloce	20
3	Rintocco di Morte	30
3	Maschera di Naergal	40
3	Favore di Naergal	30
3	Empietà	50
4	Maestro di Gilda	60
4	Preghiera IV	60
4	Formula Istantanea	50
4	Patto con la Morte	30
4	Mille Volti	60

IMMORTALI - Velo Oscuro

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Sanguisuga	30
3	Mercato Nero	40
3	Divoratore	30
3	Forza Non-Morta	50
3	Sangue Chiama Sangue	40
4	Maestro di Gilda	60
4	Robustezza del Drago	40
4	Cavaliere Nero	60
4	Patto con la Morte	40
4	Sangue della Dama	60

ABILITÀ DEL VELO OSCURO

Cavaliere Nero:

Una volta per combattimento puoi usare la chiamata "MIGHT: non-morto, obbediscimi" a tocco.

Concentrazione:

Non perdi l'incantesimo se vieni colpito mentre pronunci la formula.

Danza Macabra:

Requisito: Potere Oscuro

Una volta al giorno puoi usare la chiamata: "MASS ARCANES: Che i morti si rialzino e mi obbediscano".

Divoratore:

Una volta al giorno, mantenendo il tocco per 10s su un personaggio privo di sensi puoi utilizzare la chiamata "FATAL" e recuperare tutto il tuo Vigore.

Empietà:

Requisito: Potere Oscuro

Una volta al giorno, quando l'effetto di un tuo incantesimo viene resistito recuperi i PM spesi

Favore di Naergal:

Requisito: Potere Oscuro

Gli incantesimi benefici che lanci sui Non-Morti hanno effetto anche su di te.

Formula Istantanea:

Requisito: Formula Veloce

I tuoi incantesimi non richiedono formula.

Formula Rapida:

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5.

Formula Veloce:

Requisito: Formula Rapida)

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5.

Forza Non-Morta:

Requisito: Potere Oscuro

In combattimento puoi sacrificare 3 PV per poter usare per tre volte la chiamata CRUSH anche con armi a una mano.

Incantesimi in Movimento:

Requisito: Magia/Preghiera 5

Puoi camminare mentre lanci incantesimi.

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Magia IV:

Hai accesso alla 4° cerchia di incantesimi della gilda, guadagni 5 PM massimi.

Maneggiare Veleni:

Puoi applicare un Veleno su un'arma, una freccia o un dardo, il prossimo colpo che assesti consuma il veleno per applicarne l'effetto.

Maschera di Naergal:

Puoi sostituire il nome di Naergal con quello di un altro dio quando formuli gli incantesimi del Velo; puoi scegliere se citare Pentarchos o Asherat quando formuli le preghiere di base.

Mente Fredda:

Ottieni PROTEZIONE dal controllo mentale: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANE, MIGHT o LORE che ti ammaliano o ti estorcono informazioni.

Mercato Nero:

Ottieni l'accesso al Mercato Nero, dove puoi comprare merci illegali e ricettare merci rubate.

Mille Volti:

Requisito: Maschera di Naergal

Una volta al giorno puoi usare la chiamata "MASS ARCANE: Siete miei amici".

Patto con la Morte:

Requisito: Potere Oscuro

Diventi un Non-Morto: ottieni le abilità razziali da Non-Morto e sei soggetto alla volontà del tuo Patrono.

Potere Oscuro: (richiede makeup)

Una delle tue mani avvizzisce e diventa Non-Morta. Hai accesso agli incantesimi del Velo e puoi usare la chiamata "ARCANE: rivelami se sei un Non-Morto" a tocco.

Preghiera IV:

Hai accesso alla 4° cerchia di incantesimi della gilda, guadagni 5 PM massimi.

Rintocco di Morte:

Requisito: Potere Oscuro

Toccando per 10s con la tua mano non-morta un bersaglio che si trova nel periodo di grazia puoi usare la chiamata “MASTER: Sei morto” per ucciderlo istantaneamente e recuperare una Resistenza spesa.

Ritualismo Oscuro:

Durante i tuoi rituali, quando un Non-Morto è presente nel circolo, lievi errori quali l’uso di sinonimi, brevi pause o incertezze nell’enunciazione non causano incidenti; inoltre i tuoi PM valgono il doppio quando fai da Anticontributore.

Robustezza dell’Orso:

Requisito: Robustezza del Tasso

Ottieni +3 PV.

Robustezza del Drago:

Requisito: Robustezza dell’Orso

Ottieni +3 PV.

Scultore di Cadaveri:

Quando rianimi dei Non-Morti con i tuoi incantesimi, questi mantengono le abilità possedute in vita; i PV con cui tornano in vita dipendono esclusivamente dall’incantesimo che utilizzi per resuscitarlo.

Sangue Chiama Sangue:

In combattimento puoi sacrificare 3 PV per poter utilizzare la chiamata “MIGHT: affrontami o scappa” a 9 mt e renderti immune alla prossima chiamata ARCANE, MIGHT o LORE che proviene dal bersaglio.

Sangue della Dama:

La tua fedeltà nei confronti della dama diventa indiscutibile e incrollabile. In cambio puoi invocare il suo nome una volta al giorno per renderti immune a tutti i danni per 10s, ma non alle chiamate.

Sanguisuga:

Requisito: Potere Oscuro

Una volta per combattimento puoi usare la chiamata “MIGHT: questo arto è fuori uso” a tocco o colpendo in mischia; se l’attacco va a segno recuperi 3 PV.

Segreti del Velo Oscuro:

Puoi ricevere informazioni sui Non-Morti e conosci il linguaggio segreto del Velo oscuro (verrà fornito il codice per decifrarlo)

Tagliagole:

Requisiti: Armi da mischia 1

Alle spalle di un nemico colto alla sprovvista fuori da un combattimento, simulando uno sgozzamento puoi usare la chiamata FATAL

CONFRATERNITA DELL'ULTIMO RESPIRO

Rank	Nome Abilità	OSP
1	Maneggiare Veleni	10
2	Assuefazione al veleno	20
2	Crea Veleni	30
2	Identifica Sostanza Alchemica	20
2	Scassinare	20
2	Studia e Colpisci	20
2	Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene	30
3	Maestria nelle Armi da Lancio	30
3	Menomazione	40
3	Mente Fredda	40
3	Mercato nero	40
3	Stordire	30
4	Assassino perfetto	60
4	Maestria nei Veleni	50
4	Maestro di gilda	60
4	Morte Apparente	40
4	Ultimo respiro	50

ABILITÀ DELLA CONFRATERNITA DEL'ULTIMO RESPIRO

Assassino Perfetto:

Una volta per combattimento, puoi utilizzare una chiamata FATAL con un colpo alle spalle in mischia o a distanza

Assuefazione al Veleno:

puoi usare qualsiasi Resistenza contro le chiamate provenienti da veleno a ingestione

Crea Veleni:

Requisiti: Alchimia 5, Maneggiare Veleni

Puoi creare Veleni in base al tuo livello di Alchimia

Identifica Sostanza Alchemica:

Sai riconoscere un composto alchemico dalla boccetta con un'analisi di un minuto (ottiene un documento fuori ruolo per decifrare i cartellini delle sostanze alchemiche)

Maestria nei Veleni

Requisiti: Maneggiare Veleni

Puoi effettuare tre chiamate al posto di una sola con i veleni da ferimento che applichi alle tue armi

Maestria nelle Armi da Lancio:

Requisiti: Armi a distanza 1

Colpendo con le tue armi da lancio puoi usare la chiamata THROUGH

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Maneggiare Veleni:

Puoi applicare un Veleno su un'arma, una freccia o un dardo, il prossimo colpo che assesti consuma il veleno per applicarne l'effetto

Menomazione:

Colpendo un arto con la tua arma puoi usare la chiamata "MIGHT: questo braccio/gamba non funziona"

Mente Fredda:

Otteni PROTEZIONE dal controllo mentale: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE che ti ammaliano o ti estorcono informazioni

Mercato Nero:

Ottieni l'accesso al Mercato Nero, dove puoi comprare merci illegali e ricettare merci rubate

Morte Apparente:

Una volta al giorno, quando vai a -1 PF torni a 0; se sei esaminato puoi dichiarare che sei morto

Scassinare:

Puoi scassinare le serrature

Stordire:

Requisiti: Armi da Mischia 1

Se sorprendi un avversario alle spalle puoi usare la chiamata ZERO colpendolo con la tua arma

Studia e colpisci:

Ottieni informazioni aggiuntive sui bersagli che ti fornisce la gilda

Ultimo Respiro:

Puoi utilizzare la chiamata "MASTER: Dimmi la verità" sul personaggio che è in periodo di grazia. In qualsiasi momento prima dello scadere del suo periodo di grazia, puoi finirlo con la chiamata "MASTER: Muori"

Utilizzare Oggetti Magici e Pergamene:

Puoi attivare gli effetti di oggetti magici e pergamene

GILDE SPECIALISTICHE

PREDATORI DI VON REVIEN

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Conoscenza dei Mostri	30
3	Alchimia dei Predatori	50
3	Lama Precisa	50
3	Freccia Precisa	50
3	Robustezza dell'Orso	40

3	Mutazione	30
3	Sguardo Pungente	30
4	Maestria Alchemica dei Predatori	60
4	Maestro di Gilda	60
4	Crea Pozioni IV	40
4	Forza	50
4	Mercato Nero	40
4	Mutazione Migliorata	40
4	Morte Apparente	40

SACRA TORRE

Rank	Nome Abilità	OSP
3	Salmi della Condanna	50
3	Sapienza Divina	30
3	Riconoscere l'Empietà	30
3	Tribunale Inquisitorio	50
3	Formula Veloce	20
3	Maestria nell'Armatura	40
3	Templare	30
4	Formula Istantanea	50
4	Incantatore IV	60
4	Maestro di Gilda	60
4	Protezione dagli Empi	40
4	Sacro Giuramento	40
4	Salmi della Purificazione	50
4	Interdizione	50

ABILITÀ DELLE GILDE SPECIALISTICHE

Alchimia dei Predatori:

Hai le conoscenze per estrarre gli ingredienti speciali dei mostri e delle creature di Braara. Inoltre hai accesso alla lista di Pozioni dei Predatori, note per i loro effetti collaterali.

Conoscenza dei Mostri:

Ottieni eventuali informazioni sui dettagli e punti deboli dei mostri in gioco.

Crea Pozioni IV:

Requisito: Alchimia 15

Puoi creare Elisir, inoltre il livello totale di pozioni temporanee che puoi scegliere a inizio evento aumenta di 2.

Forza:

Requisito: Armi da Mischia 2

Impugnando un'arma a due mani e simulando un colpo caricato, puoi usare la chiamata CRUSH.

Formula Istantanea:

Requisito: Formula Veloce

I tuoi incantesimi non richiedono formula.

Formula Veloce:

Requisito: Formula Rapida

Riduci di 5 il numero di parole necessarie per formulare i tuoi incantesimi, fino a un minimo di 5.

Freccia Precisa:

Requisito: Armi a Distanza 3

Colpendo con una freccia o un dardo puoi usare la chiamata ZERO.

Incantatore IV:

Requisito: Sapienza Divina, Magia 15 o Preghiera 15

Hai accesso alla quarta cerchia di magia o preghiera.

Interdizione:

Una volta per combattimento, dopo 10 secondi di solenne preghiera puoi utilizzare la chiamata "MASS ARCANES: silenzio".

Lama Precisa:

Requisito: Armi da Mischia 1

Colpendo con la tua arma puoi usare la chiamata THROUGH.

Maestria Alchemica dei Predatori:

Requisito: Alchimia dei Predatori

Sei immune agli effetti negativi delle Pozioni dei Predatori.

Maestria nell'Armatura:

Requisito: Armatura I

Ottieni +1 PV per ogni locazione coperta dalla tua armatura, fino a un massimo di +3.

Maestro di Gilda:

Puoi insegnare le tue abilità agli altri giocatori; ottieni una RESISTENZA a scelta. Non puoi insegnare l'abilità Maestro di Gilda ad altri

Mercato Nero:

Ottieni l'accesso al Mercato Nero, dove puoi comprare merci illegali e ricettare merci rubate.

Morte Apparente:

Una volta al giorno, quando vai a -1 PF torni a 0; se sei esaminato puoi dichiarare che sei morto.

Mutazione:

Ottieni una mutazione che va resa con del trucco adeguato (lenti a contatto, barba e capelli colorati, scaglie etc.). La mutazione ti concede dei poteri in base all'orario di gioco:

- ❖ Dall'Alba: Puoi utilizzare una volta al giorno la chiamata "LORE: Sei mio amico"
- ❖ Dal Tramonto: Puoi utilizzare una volta al giorno la chiamata "LORE: Scappa"

Mutazione Migliorata:

Requisito: Mutazione

Ottieni nuovi poteri dalla Mutazione in base all'orario di gioco:

- ❖ Dall'Alba: Puoi utilizzare una volta al giorno la chiamata "LORE: Obbedisci al mio comando".
- ❖ Dal Tramonto: Puoi utilizzare una volta al giorno la chiamata "MASS LORE: Scappate".

Protezione dagli Empi:

ottieni PROTEZIONE dai tuoi avversari Non-Morti: puoi usare qualunque RESISTENZA per ignorare le chiamate ARCANI, MIGHT o LORE provenienti da un Non-Morto.

Riconoscere l'Empietà:

Puoi ricevere informazioni riguardanti i non-morti presenti in gioco; inoltre puoi usare la chiamata "ARCANI: rivelami se sei un non-morto" a tocco.

Robustezza dell'Orso:

Requisito: Robustezza del Tasso

Ottieni +3 PV.

Sacro Giuramento:

La tua fedeltà nei confronti della Torre diventa indiscutibile e incrollabile.

A seguito di una condanna da parte del Tribunale della Sacra Torre, puoi considerare il condannato Non-Morto al fine dell'utilizzo delle tue abilità o incantesimi.

Salmi della Condanna:

Requisito: Armi da Mischia 1, Magia 5 / Preghiera 5)

Dopo 10s. di preghiera puoi infondere un tuo Incantesimo offensivo sull'arma che impugni, il primo colpo che assesti applica l'effetto dell'Incantesimo.

Salmi della Purificazione:

Requisito: Armi da Mischia 2

Puoi utilizzare la chiamata THROUGH contro Non Morti e Terhaal se impugni un'arma ad una mano; puoi utilizzare la chiamata CRUSH contro Non morti e Terhaal se impugni un'arma a due mani.

Sapienza Divina:

Requisito: Magia 5 o Preghiera 5)

Se non ne possiedi già una, puoi scegliere una scuola specialistica di Magia o una di Preghiera e impararne gli incantesimi specialistici. Puoi prendere questa abilità una volta per la magia e una per la preghiera.

Sguardo Pungente:

Su un mostro presente nel tuo bestiario puoi usare la chiamata "MIGHT: affrontami" ogni 10s.

Templare:

Requisito: Ambidestria, Prete Guerriero

Puoi utilizzare incantesimi con entrambe le mani occupate, il limite di incantesimi che puoi lanciare mentre stai indossando armature aumenta di una ulteriore cerchia.

Tribunale Inquisitorio:

Dopo almeno 5 minuti di interrogatorio, puoi usare la chiamata "ARCANE: dimmi la verità". Durante un *processo del tribunale*, puoi usare una volta sola la chiamata "MASTER: rispondi sinceramente alla prossima domanda".