

ABILITÀ

Nei prerequisiti una virgola indica che l'abilità successiva è necessaria (quindi una lista di prerequisiti). La barra / indica che serve una delle due abilità.

ABILITÀ GENERICHE, STILI E MAESTRIE

Nome	Costo(PAB)	Prerequisito
Armi Corte	5	-
Armi ad una mano	10	-
Bastoni	15	-
Armi a due mani	10	Bastoni
Armi in asta	5	Bastoni
Armi da tiro	20	-
Armi da lancio	5	-
Doppia arma	20	-
Scudi I	10	-
Scudi II	15	Scudi I, Forza II
Forza II-III	20 - 40	-
Destrezza II-III	20-40	-
Costituzione I-II	30-30	-
Valutare	20	-
Novizio	20	-
Nobiltà	15	-
Abitante delle terre selvagge	5	-
Scuoiaie	20	Destrezza II, Conoscenza creature(<i>tipo creatura</i>)
Arma improvvisata	15	Abitante delle terre selvagge
Esca	15	Abitante delle terre selvagge
Cacciatore di (<i>tipo creatura</i>)	20	Abitante delle terre selvagge
Nemico prescelto	30	Conoscenza creature(<i>tipo creatura</i>), Cacciatore di (<i>tipo creatura</i>)
Zona di caccia	50	Nemico prescelto
Figlio della strada	10	-
Mestiere	20	-
Pettegolezzo I-II	15-30	-
Spargere la voce	20	Pettegolezzo I
Disattivare congegni I-II-III	15-30-50	Figlio della strada, Destrezza I-II-III
Giramondo	20	Pettegolezzo I
Sopravvissuto	15	Abitante delle terre selvagge / Figlio della strada
Maestro	30	-
Attento signore!	10	-
Combattere senz'armi	30	Forza II
Allenamento spirituale	20	Combattere senz'armi
Meditazione	30	Allenamento spirituale
Corpo robusto	50	Allenamento spirituale
Potere del Ki	30	Allenamento spirituale, Forza III
Maestria: Disarmare	15	Destrezza II
Maestria: Disarmare (<i>secondo uso</i>)	30	Maestria: Disarmare, Indole del guerriero
Maestria: Atterrare	15	Forza II
Maestria: Atterrare (<i>secondo uso</i>)	30	Maestria: Atterrare, Indole del guerriero
Maestria: Stordire	30	Forza II / Destrezza II

ABILITÀ GENERICHE, STILI E MAESTRIE

Nome	Costo(PAB)	Prerequisito
Indole del guerriero	10	-
Schivare	30	Figlio della strada, Allenamento spirituale
Maestria: Colpo frantumante	20	Forza II , Indole del guerriero
Maestria: Colpo frantumante (secondo uso)	30	Maestria: Colpo frantumante
Maestro d'arme I	10	Indole del guerriero, Forza II / Destrezza II
Maestro d'arme II	25	Maestro d'arme I
Ultima chance	30	Indole del guerriero
Furia del guerriero	20	Ultima chance, Forza III
Imperforabile	25	Indole del guerriero
Lanciere	30	Indole del guerriero, Armi in asta, Destrezza II
Aura di coraggio	10	Indole del guerriero, Armi in asta
Reddito monetario I-II-III	25-30-35	-
Reddito: componenti fabbro	20	-
Reddito: reagenti	20	-
Reddito: emetico	15	-
Conoscenza: famiglie nobili	10	-
Conoscenza: cartografia	10	-
Conoscenza: creature	10	-
Conoscenza: criminalità	10	-
Conoscenza: leggere e scrivere	10	-
Conoscenza: matematica	5	-
Gemmologo	15	Valutare
Catalizzatore di incantesimi	15	Gemmologo, Mago apprendista
Lavorare pietre preziose	20	Gemmologo, Razza: Nano
Gioielliere esperto	30	Gemmologo, Mestiere (gioielliere)

ARTI E MESTIERI

CERUSICO

Per effettuare le cure si occorre di un tempo minimo di 1 minuto. A fine cura bisogna lasciare qualche segno del passaggio del cerusico, come una benda insanguinata, una ferita finta ricucita, strani liquidi sparsi sulla pelle o un arto steccato ecc. Sempre che sia affine alla ferita che si è andati a curare. A fine cura il cerusico darà anche una diagnosi di come si dovrà comportare il paziente nel tempo a venire, come l'inutilizzo della mano, zoppicante ecc.

ABILITÀ

Nome	Costo(PAB)	Prerequisito
Medico da campo	10	-
Diagnosi: avvelenamento	15	Medico da campo
Diagnosi: malattia	15	Medico da campo
Cerusico	30	Medico da campo
Trattare malattie	30	Diagnosi: malattia
Somministrare emetico	15	Diagnosi: avvelenamento
Medico esperto	30	Cerusico
Medico da battaglia	35	Medico esperto

FABBRIO

Per effettuare una forgia occorre un tempo di almeno 1 minuto. E' necessario disporre di un martello e una incudine o avere un luogo in location dove simulare una fucina, per esempio un forno a legna. Se la situazione lo permette è consigliato accendere anche un fuoco.

ABILITÀ

Nome	Costo(PAB)	Prerequisito
Conoscenza della forgia	10	-
Riciclatore	10	Conoscenza della forgia
Riparatore di scudi	15	Conoscenza della forgia
Fabbro I-II-III	10-15-20	Conoscenza della forgia
Forgia: armature	15/10	Fabbro
Forgia: armi	20/30	Fabbro
Forgia: scudi	15/10	Fabbro

ALCHIMISTA

Per fare le pozioni basterà mescolare ingredienti qualsiasi e aggiungere un sapore tra quelli indicati nella guida evento. Puoi creare una pozione solo se ne conosci la ricetta e se hai abbastanza punti reagente spendibili (vedi sotto). La creazione delle pozioni deve essere scenica, e lunga almeno una ventina di minuti. Mentre la pozione riposa/cuoce/ecc. devi andare in regia a farti dare del "Sapore" da aggiungere, ovvero i gusti che delineano un effetto.

ABILITÀ

Nome	Costo(PAB)	Reddito reagenti	Prerequisito
Conoscenza alchimia	10	-	-
Alchimia: elisir	30	+3	Conoscenza alchimia
Alchimia: veleni	20	+3	Conoscenza alchimia
Prolungare filtri	15	-	Conoscenza alchimia, Ricetta della pozione da prolungare
Creare antidoti	25	-	Conoscenza alchimia, Ricetta del veleno da curare

I PUNTI REAGENTE

Dal momento che diventi alchimista, tramite l'acquisto dell'abilità Alchimia: Elisir o Alchimia: Veleni, disponi di un reddito reagenti (vedi tabella "Pozioni"). Quel valore è una moneta spendibile per la creazione di pozioni: ogni pozione ha un prezzo, e per farla devi scalare da tuoi Punti Reagente quelli della pozione. Come ottenere altri Punti Reagente:

- Porta dei reagenti da casa, a prescindere del tuo reddito avrai +2 reagenti spendibili in più al giorno;
- Trova i reagenti segnati in location e portali in regia, ognuno di loro varrà qualche punto che potrai utilizzare.

LE POZIONI

ABILITÀ

Nome	Tipo	Sapore	Costo(PAB)	Costo(PR)
Tonico	Elisir	Menta	20	2
Profumo dell'amante	Elisir	Amarena	25	3
Tonico inverso	Veleno	Sale	20	2
Sangue del guerriero	Veleno	Peperoncino	25	3

Armi Corte: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 10 cm e i 45 cm. Con le armi corte non è possibile parare le armi a due mani o in asta, se ciò avviene, il danno è da considerarsi subito sul braccio che impugna l'arma.

Armi ad una mano: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 46 cm e i 110 cm.

Bastoni: Il personaggio è in grado di utilizzare bastoni di una lunghezza compresa fra i 111 cm e i 183 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con entrambe le mani.

Armi a due mani: Il personaggio è in grado di utilizzare armi da taglio o da botta di una lunghezza compresa fra i 111 cm e i 183 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria devono essere impugnate con entrambe le mani.

Armi in asta: Il personaggio è in grado di utilizzare le armi in asta di una lunghezza compresa fra i 140 cm e i 254 cm. Per essere brandite in combattimento con efficacia, le armi di questa categoria, devono essere impugnate con entrambe le mani.

Armi da tiro: Il personaggio potrà usare archi e balestre che siano state costruite secondo le apposite norme di sicurezza.

Armi da lancio: Il personaggio è in grado di lanciare piccole armi da taglio o da botta di una lunghezza massima di 20 cm.

Doppia arma: Il personaggio è in grado di utilizzare contemporaneamente due armi qualsiasi (in cui abbia competenza) che non richiedano di essere impugnate a due mani.

Scudi I: Con questa abilità sarà possibile usare scudi della grandezza massima di 50x50 cm, impegnando la mano adoperata per trasportarli. In alternativa sarà possibile servirsi di un brocchiere delle dimensioni massime di 30 x 30 cm, che verrà fissato sull'avambraccio rendendo libera la mano.

Scudi II: Estende l'abilità Scudi permettendo di utilizzare scudi d'una grandezza massima pari a 3/4 del suo portatore.

Forza II-III: Questa abilità garantisce la forza di due o tre persone (a seconda del grado acquistato). Oltre che ad aumentare le possibilità di trattenere qualcuno, si possono vincere gare di forza, come braccio di ferro o una rissa. Ogni personaggio possiede di base un punteggio di Forza I, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per trattenere un personaggio è necessario dichiarare il rank di forza posseduto e appoggiare entrambe le mani libere sulle sue spalle. Ogni volta che voglio dichiarare la mia forza non devo MAI urlare ad alta voce il livello, ma sussurrarlo all'orecchio dell'avversario nel modo più invidente possibile.

Destrezza II-III: Acquistando Destrezza II sarà possibile divincolarsi da uno o più personaggi che ci stiano trattenendo e il cui punteggio di forza non sia superiore a 2, Destrezza III funziona analogamente. Ogni personaggio possiede di base un punteggio di Destrezza I, la quale non dà vantaggi ed essendo sottintesa non necessita di essere inserita in scheda. Per divincolarsi è necessario simulare il gesto per 3 secondi. Come uso alternativo è possibile legare un personaggio dichiarando il proprio rank in quest'abilità e la vittima può liberarsi solo se possiede un punteggio di destrezza superiore e simulando il gesto per 10 secondi.

Costituzione I-II: Aumenta di 1 il numero di PF.

Valutare: Permette di dare un'adeguata valutazione ad un oggetto usufruendo la lista dei prezzi standard.

Novizio: Acquistabile solo in fase di creazione del PG e con l'approvazione del Gruppo Ambientazione. Il personaggio deve scegliere una divinità (o un celestiale) a cui rivolgere le sue preghiere. Esso non potrà più essere cambiato in futuro. Conferisce la capacità di effettuare benedizioni o consacrazioni narrative. Grazie all'abilità si è in grado di utilizzare gli oggetti denominati "Reliquie" ed è possibile insegnare ad altre persone come usarli a patto che l'apprendistato duri una giornata di gioco.

Nobiltà: Acquistabile solo in fase di creazione del PG. Il personaggio è membro di una casata nobiliare. Tuttavia non possiede il diretto controllo sul feudo della sua casata ad esempio perché fratello/figlio di colui che detiene il potere, n'abilità dal forte impatto sociale poiché conferisce notevoli vantaggi. È diverso trattamento giudiziario, parziali immunità diplomatiche ecc...). Conferisce inoltre un reddito di 6 MR extra a evento di gioco. Tale reddito può essere riscosso solo se il PG durante l'evento indossa gioielli e/o vestiti che indichino il suo rango nobile. Per acquisire questa abilità è necessario presentare al GA un adeguato background e presentarsi con un costume di gioco idoneo al proprio titolo.

Abitante delle terre selvagge: Prendibile solo in creazione del personaggio o su approvazione del GA. Il personaggio è molto vicino alla natura e sa come vivere di essa. Può seguire le tracce, avere informazioni particolari riguardo all'area di gioco.

Scuoiaie: Si può ricavare materiale da animali o creature se il regista lo permette.

Arma improvvisata: Si può impugnare qualsiasi arma efficacemente, anche se non possiede l'abilità per utilizzarla. Non si può veicolare alcuna maestria con essa.

Esca: In una zona ben chiara e delimitata, si può creare un'esca per una qualunque tipologia di creature. Una volta comunicato ciò alla regia qualcosa può venire attratto dall'esca.

Cacciatore di (tipo creatura): Con questa abilità è possibile sapere se ad un evento sarà presente la tipologia di creatura cacciata e i suoi eventuali spostamenti tra un live e l'altro.

Nemico prescelto: Si può scegliere una tipologia di creatura che diventerà il proprio nemico prescelto. Contro di essa si ottiene un bonus in base alla creatura: Si è immuni alla paura dei non morti; I danni magici degli elementali contano come normali; Si ha un PA in più contro i pelleverde.

Zona di caccia: Si può delimitare una zona con segni e simboli particolari di al massimo 10 m di diametro. In questa zona si ottiene un PA bonus e si può uccidere istantaneamente il nemico prescelto se si colpisce il bersaglio.

Figlio della strada: Prendibile solo in creazione del personaggio o su approvazione del GA. Il personaggio è cresciuto nei bassifondi della propria città e doveva sopravvivere con quello trovava, infatti ogni primo colpo portato con qualsiasi arma ha effetto anche se non ne si conosce l'abilità.

Mestiere: Il personaggio ha una piccola fonte di guadagno che gli permette ad inizio di ogni giornata di live di scegliere un'abilità di Reddito e di ottenere metà delle risorse che quel reddito genera normalmente. La comunicazione va fatta in segreteria.

Pettegolezzo I-II: Prima di ogni evento al quale il personaggio è iscritto, si ricevono alcune informazioni. Il numero di queste è determinato dal livello dell'abilità.

Spargere la voce: Prima di ogni evento al quale il personaggio è iscritto, si può inviare un'informazione che verrà inserita nei pettegolezzi del live successivo.

Disattivare congegni I-II-III: Con questa abilità si possono scassinare serrature o congegni di vario tipo (bauli, porte ecc.). Bisogna essere muniti di finti attrezzi da scassinamento, ai fini di gioco, per poter usare questa abilità. Il tempo richiesto per utilizzare l'abilità è di 3 minuti, ogni step dell'abilità riduce il tempo di 1 minuto (minimo 1 minuto).

Giramondo: Prima di ogni evento si ha un utilizzo gratuito di una qualsiasi abilità di conoscenza. Per ricevere tali informazioni bisogna inviare un'email al responsabile evento indicando il tipo di conoscenza.

Sopravvissuto: L'avventura ha temprato il tuo animo e il tuo corpo, tanto che una volta al giorno si può resistere a una malattia.

Mestro: Con questa abilità è possibile far apprendere ad un altro personaggio un'abilità segreta che si conosce. Per fare ciò bisogna simulare di insegnare la suddetta abilità durante gli eventi. Per ogni 10 PAB di abilità ci vuole una giornata di gioco, per esempio, un'abilità che costa 30 PAB avrà bisogno di 3 giornate di live per essere appresa.

Attento signore!: Facendo un passo verso la persona che si vuole proteggere e urlando "Attento Signore!" si subisce al suo posto il danno che avrebbe ricevuto. Si possono poi applicare le normali resistenze.

Combattere senz'armi: Prendibile solo in creazione del personaggio o su approvazione del GA. I colpi portati con mani del personaggio sono considerati come se fossero sempre armi in cui egli abbia l'addestramento. Bisogna fasciarsi le mani con delle fasce di colore nero.

Allenamento spirituale: Permette di ignorare un incantesimo inabilitante a combattimento anche se preceduto dalla parola Imperium.

Meditazione: Se il personaggio, durante lo stato di sconfitta, si mette fermo a meditare per 1 minuto recupera 1 PF. Se la meditazione viene interrotta l'abilità non ha effetto.

Corpo robusto: Il corpo è talmente allenato e tonico che conferisce un PF aggiuntivo.

Potere del Ki: I colpi del personaggio ignorano l'armatura nemica e intaccano direttamente i PF. Bisogna pertanto bendarsi le mani con delle fasce rosse.

Maestria: Disarmare: Permette di disarmare l'avversario con una qualsiasi arma da taglio una volta a combattimento.

Maestria: Disarmare (secondo uso): Aggiunge un utilizzo di *Disarmare*.

Maestria: Atterrare: Permette di eseguire l'azione di atterrare l'avversario con un qualsiasi bastone, arma in asta o arma a 2 mani.

Maestria: Atterrare (secondo uso): Aggiunge un utilizzo di *Atterrare*.

Maestria: Stordire: Permette di stordire colpendo alla testa un avversario in una situazione di non combattimento.

Indole del guerriero: Prendibile solo in creazione del personaggio o su approvazione del GA. Il personaggio è stato addestrato nell'arte della guerra e continua ad affinare le proprie abilità ogni giorno, infatti può imparare una qualsiasi abilità di combattimento simulando mezz'ora di addestramento In Gioco con qualcuno che conosca la stessa. Durante tutto quell'evento egli potrà usare quell'abilità. In qualsiasi momento il personaggio potrà decidere di sostituire l'abilità appresa per sostituirla con un'altra, ricominciando però tutto il procedimento da capo.

Schivare: Consente di ignorare un danno ricevuto in corpo a corpo.

Maestria: Colpo frantumante: Consente di sferrare un colpo con un'arma da botta che distrugge uno scudo.

Maestria: Colpo frantumante (secondo uso): Aggiunge un utilizzo di *Colpo frantumante*.

Maestro d'arme I: Permette di resistere a una maestria "Atterrare" se si ha Forza 2 o "Disarmare" se si ha Destrezza 2.

Maestro d'arme II: Permette di resistere a una maestria "Atterrare" se si ha Forza 2 o "Disarmare" se si ha Destrezza 2.

Ultima chance: Quando si riceve una ferita che porterebbe allo stato di sconfitto si può invece sferrare un ultimo colpo, facendo al massimo un passo.

Furia del guerriero: Anche se azzerati i PF si può continuare a combattere per 10 secondi ignorando qualsiasi danno portato da un arma. Questo sforzo costringe il guerriero a riposarsi per qualche minuto anche dopo essere curato.

Imperforabile: Permette di ignorare un colpo perforante (ricevuto da un'arma fasciata) ricevuto sull'armatura.

Lanciere: Si può fissare alla propria arma in asta la fascia che indica il danno perforante (per tutto il combattimento l'arma in asta fa danno perforante).

Aura di coraggio: Impugnando uno stendardo e pronunciando un discorso di incoraggiamento di almeno cinque parole, il giocatore può dare coraggio ai suoi compagni, dichiarando IMPERIUM seguito da una qualsiasi espressione inerente a questo effetto.

Reddito monetario I-II-III: Acquistabile solo in fase di creazione del PG, salvo situazioni narrative. Questa abilità permette di ritirare in segreteria all'inizio di ogni evento 1 ma per ogni rank d'abilità posseduto. Nel background è necessario specificare il tipo di professione la quale se approvata dal GA, sarà tenuta di conto per fini narrativi; ad esempio: un PG Avvocato potrebbe essere contattato quando in gioco si svolgerà un processo. Inoltre, il socio può produrre un documento IC che ne attesta la sua professione e che se il GA ne appone la vidimazione, può essere utilizzato in gioco.

Reddito: componenti fabbro: Il fabbro è talmente abile nel procurarsi metalli che con questa abilità si ricevono 2 componenti fabbro ogni giornata di live.

Reddito: reagenti: Permette al giocatore di ottenere 4 reagenti ad ogni evento.

Reddito: emetico: Si riceve una dose di emetico per evento.

Conoscenza: famiglie nobili: Permette di conoscere le principali famiglie nobili in gioco e i loro araldi, così come le principali corporazioni.

Conoscenza: Cartografia: Permette di disegnare mappe e di conoscere informazione sul territorio circostante.

Conoscenza: Creature: Questa abilità può essere presa più volte e si può scegliere tra: Non morti, Pelleverde, Demoni e Elementali. Permette di conoscere il tipo di creature scelte, le loro caratteristiche salienti e le loro debolezze.

Conoscenza: Criminalità: Permette di conoscere le principali famiglie criminali in gioco e i loro simboli, così come le principali corporazioni.

Conoscenza: Leggere e scrivere: Permette di saper leggere e scrivere fluentemente.

Conoscenza: Matematica: Permette di eseguire semplici calcoli mentalmente.

Gemmologo: Permette di riconoscere il tipo di gemma ed il proprio valore.

Catalizzatore di incantesimi: Permette di utilizzare le gemme nei rituali come fossero reagenti magici per favorirne la riuscita.

Lavorare pietre preziose: Aumenta di 1/3 il valore delle gemme (per un massimo di 6mo). Per usare l'abilità è necessario simulare di lavorare la gemma per qualche minuto con strumenti adatti (martellino, scalpello...).

Gioielliere esperto: È possibile fabbricare gioielli unendo accessori (anelli, collane...) con le gemme. L'oggetto finale avrà un valore pari alla somma dei componenti +1ma. Per utilizzare l'abilità è necessario scrivere una mail a regolamento@fulcrongrv.it prima del live.

Medico da campo: Dopo un'attenta analisi del soggetto, si può venire a conoscenza se: è morto oppure sconfitto, dove e quali ferite affliggono il soggetto.

Diagnosi: avvelenamento: Permette di riconoscere dopo un'attenta analisi se il paziente è affetto da veleni.

Diagnosi: malattia: Permette di riconoscere dopo un'attenta analisi se il paziente è affetto da malattie.

Cerusico: Dopo un'adeguata simulazione di lavoro si può curare completamente il bersaglio.

Trattare malattie: Dopo un'adeguata simulazione permette di curare la malattia del paziente. È necessario simulare un trattamento o somministrare un medicinale o far assumere un decotto, la cura è a discrezione del giocatore. Il paziente deve poi simulare i postumi della malattia per tutta la giornata di gioco salvo casi stabiliti dal regista (anch'essi saranno a discrezione del giocatore).

Somministrare emetico: Si è in grado di somministrare correttamente l'emetico ad un soggetto avvelenato. Questa sostanza fa "vomitare" il bersaglio curandolo dal veleno.

Medico esperto: Se il cerusico riesce a operare le sue arti in una infermeria organizzata, riesce a effettuare le cure nella metà del tempo richiesto.

Medico da battaglia: È possibile per il medico curare una propria ferita se aiutato da almeno un'altra persona. Può uscire dallo stato di sconfitto usando questa abilità. Ovviamente la medicazione risulta meno efficace e il medico dovrà simulare al meglio gli strascichi dell'operazione improvvisata.

Conoscenza della forgia: Permette di maneggiare le componenti fabbro e dargli un'adeguata valutazione, cioè 3 MR ogni componente. Con questa abilità si riceve una componente fabbro ogni giornata di live.

Riciclatore: Permette di riciclare oggetti non magici di valore per ricevere componenti fabbro aggiuntive. Per fare ciò bisognerà consegnare gli oggetti in segreteria a inizio evento. Ogni 5mr di valore sarà consegnata una componente fabbro.

Riparatore di scudi: Dopo 3 minuti di lavoro e un'adeguata rappresentazione il fabbro può riparare gli scudi distrutti.

Fabbro I-II-III: Per ogni step posseduto dell'abilità si ha accesso a 1 forgia a propria scelta delle 3 sotto elencate.

Forgia: armature:

- Armatura massiccia: aggiunge 1 PA all'armatura. (Costo: 2C.F.)
- Armatura impenetrabile: immunità al primo colpo perforante subito. (Costo: 1 C.F.)

Forgia: armi:

- Placcatura d'argento: Per il prossimo combattimento un'arma corta o ad una mano fa danno argenteo. Il fabbro deve legare all'arma la fascia grigia. (Costo: 4 C.F.)
- Punta perforante: Per il prossimo combattimento un'arma da taglio fa danno perforante. (Costo: 6 C.F.)

Forgia: scudi:

- Scudo Pesante: immunità al primo colpo distruttivo ricevuto. (Costo: 2 C.F.)
- Scudo resistente: immunità al primo colpo perforante ricevuto. (Costo: 1 C.F.)

Conoscenza alchimia: Permette al giocatore di riconoscere, toccare e trattare i reagenti alchemici.

Alchimia: elisir: Conferisce l'accesso alle ricette degli Elisir, nonché al riconoscimento in gioco di elisir particolari, tramite studio di essi.

Alchimia: veleni: Conferisce l'accesso alle ricette dei veleni, nonché al riconoscimento in gioco di veleni particolari.

Prolungare filtri: Permette di ritardare la data di scadenza di una pozione qualsiasi di un Live.

Creare antidoti: Permette di creare un antidoto ad un qualsiasi veleno, annullandone l'effetto.

Tonico: Cura tutti i danni ricevuti, rigenerando i PF al massimo.

Profumo dell'amante: Incanta il soggetto, che si innamora della prima persona che vede dopo aver bevuto la pozione.

Tonico inverso: Pozione di debolezza, un veleno debilitante.

Sangue del guerriero: Una furia inarrestabile ti colpisce, diventando rabbioso e ostile verso chiunque, nemico o amico che sia.