

BASE		
NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Antica Lingua		Il personaggio è in grado di leggere i testi scritti nell'antica lingua degli dei (di fatto l'alfabeto Greco Antico traslitterando l'italiano, non preoccupatevi vi verrà fornito tutto il materiale necessario)
Armi a due mani		Il personaggio è in grado di brandire armi a due mani. Le armi a due mani infliggono 2 danni.
Armi da tiro		Il personaggio è in grado di utilizzare armi da tiro (archi e balestre). Le armi da tiro infliggono 3 danni
Ambidestria		Il personaggio è in grado di brandire un'arma ad una mano per mano
Armature leggere		Il personaggio è in grado di utilizzare armature leggere
Scudo		Il personaggio è in grado di utilizzare uno scudo. Se si utilizza uno scudo non è possibile lanciare incantesimi di alcun tipo.
Nascondersi	Non indossare armature medie o pesanti, non utilizzare scudi o armi a due mani	Il personaggio è in grado di nascondersi
Cerusico		Il personaggio è in grado, dopo dovuta interpretazione e l'utilizzo di adeguati oggetti di scena (bende, strumenti da chirurgo, impacchi di erbe, ecc.), di guarire altri personaggi riportandoli al loro stato di pieni PF.
Concentrazione	Invocatore esperto o Sacerdote	Il personaggio è in grado di portare a termine il lancio di un incantesimo o l'invocazione di un miracolo anche se viene colpito fisicamente (effetti mentali interrompono sempre)
Adepto del Sire		Il personaggio è una persona di spicco della società della propria Scheggia e come tale viene rispettato e la sua opinione ha sempre un peso (questa abilità è principalmente interpretativa)

COMBATTIMENTO		
NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Addestramento marziale	Armature leggere	Il personaggio ha +1 PF
Armature medie e pesanti	Armature leggere	Il personaggio è in grado di utilizzare armature medie e armature pesanti
Mani salde	Addestramento marziale	Il personaggio non può essere disarmato da effetti fisici o mentali a meno che non lo scelga. Il personaggio può essere disarmato durante una scena libera senza l'utilizzo di effetti, ad esempio se viene catturato come prigioniero.
Cuor di leone	Addestramento marziale	Il personaggio non prova paura nemmeno nei peggiori momenti o di fronte alla più orribile delle creature ma comunque è in grado di riconoscere le minacce e si comporta di conseguenza per un massimo di due volte al giorno, superate le quali si subiranno nuovamente normalmente gli effetti della paura.
Insensibile al dolore	Addestramento marziale	Il personaggio ha una soglia del dolore elevatissima e quindi non subisce effetti mentali o fisici che lo provocano, benché lo percepisca (lo sente ma la cosa non lo tange), per un massimo di due volte al giorno, superate le quali si subiranno nuovamente normalmente di effetti del dolore.
Duro a Morire	Addestramento marziale	Il personaggio può parlare sussurrando anche se in "Fin di Vita" e strisciare per più di un metro.
Ultime Forze	Duro a Morire	Il personaggio può compiere un'ultima singola azione quando i propri PF vengono ridotti a zero prima di cadere nello stato di "Fin di Vita"
Vendetta del Caduto	Ultime Forze, Veterano	Il personaggio può continuare a combattere per 10 secondi quando i propri PF vengono ridotti a 0 prima di cadere in "Fin di Vita". Se si utilizza questa abilità dopo aver ricevuto le dovute cure si resterà comunque molto provato e non sarà possibile compiere azioni al di là di camminare, parlare, mangiare e bere per 2 ore.
Stabilità	Addestramento marziale	Il personaggio non può essere scaraventato a terra
Veterano	- Insensibile al dolore - Duro a Morire	Il personaggio, una volta per scena di combattimento, può ignorare una singola istanza di danno. Attenzione: i colpi alle spalle, gli incantesimi e i miracoli non possono essere ignorati con questa abilità
Fortezza Vivente	- Indossare armature pesanti (non basta avere l'abilità) - Veterano	Il personaggio: - subisce 1 danno se colpito da armi a due mani al posto che 2 - subisce 2 danni se colpito da frecce o quadrelli al posto che 3 Attenzione: i colpi alle spalle, gli incantesimi e i miracoli non sono ridotti da questa abilità
Duellante	- Stabilità - Mani Salde	Fintanto che il personaggio combatte in un singolar tenzone, ovvero uno contro uno, egli guadagna +2 PF
Gran duellante	- Duellante - Veterano	Il personaggio non può mai perdere un singolar tenzone, egli annuncerà sotto voce al proprio avversario il proprio stato di Gran Duellante e che come tale vincerà il duello (questa è una comunicazione FUORI GIOCO, per cui va benissimo dire "ho l'abilità Gran Duellante quindi devi lasciarmi vincere il duello"). Inoltre il personaggio non può essere ridotto in Fin di Vita negli scontri 1v1 (duelli ma non solo) ma perde questo bonus non appena si aggiungono nuovi partecipanti allo scontro e se un colpo che in altre circostanze l'avrebbe mandato in Fin di Vita è unito alle parole Mors Certa se ne applicano normalmente gli effetti.
Difensore giurato	- Addestramento Marziale - Indossare armature medie o pesanti (non basta avere l'abilità)	Il personaggio può votarsi alla protezione di un altro personaggio, fino alla fine dell'evento fintanto che il personaggio combatterà a fianco e/o a difesa del bersaglio egli otterrà +2 PF e potrà ignorare un singolo incantesimo subito a combattimento. Se il personaggio protetto viene ridotto in "Fin di Vita" l'effetto di difensore giurato termina e ci sarà bisogno di un nuovo giuramento, sempre che il bersaglio sia disposto ad accettare nuovamente la protezione.
Frenesia del giuramento fallito	Difensore Giurato	Se il bersaglio che si sta difendendo viene ridotto in "Fin di Vita" il "Difensore Giurato" entra in uno stato di frenesia, per il resto della scena egli otterrà ulteriori +2 PF, potrà ignorare una istanza di danno una singola volta e non potrà ritirarsi dalla battaglia per alcun motivo.
Schieramento Marziale	- Addestramento marziale - Indossare armature medie o pesanti (non basta avere l'abilità)	Il personaggio ottiene +1 PF e non può essere scaraventato per terra o disarmato finché combatte in spalla a spalla con almeno altri 2 compagni d'arme. Se è già in possesso delle abilità Stabilità e Mano Salda allora il personaggio è immune anche al sonno e al fascino. Se la formazione si rompe l'effetto termina. Attenzione: è necessario un momento di raccoglimento e interpretazione in cui la formazione viene fatta, inoltre se uno cade a terra è buono interpretare anche la rottura della formazione o il nuovo raccoglimento, ad esempio dicendo "spalla a spalla, avanti!" o "insieme resisteremo, miei fratelli!" in maniera tale da evitare le scene delle persone che vengono spostate e poi corrono in formazione in silenzio, cosa che potrebbe creare un po' di confusione.
Schieramento impenetrabile	- Schieramento marziale - Veterano	Il personaggio guadagna +1 PF e può ignorare una singola chiamata di danno per scena fintanto che combatte in formazione con altri 2 compagni d'arme. Se la formazione si rompe l'effetto termina. (Il PF aggiuntivo non può quindi essere recuperato ma viene perso)

FURTIVITÀ		
NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Passo Felpato	Nascondersi	Il personaggio può nascondersi anche indossando armature medie.
Consapevolezza dei dintorni	Nascondersi	Il personaggio è in grado di percepire la presenza di personaggi nascosti e di indicare l'esatto punto in cui altri personaggi sono nascosti.
Agguato	Passo Felpato	Il personaggio può, solamente in scene libere (non in combattimento) e solamente 2 volte al giorno, accoltellare il proprio bersaglio alle spalle.
Agguato avanzato	Agguato	Il personaggio può accoltellare il proprio bersaglio alle spalle anche in scene di combattimento. Non vi è più limite di utilizzi.
Assassinio	- Agguato avanzato - Utilizzare esclusivamente armi corte	Il personaggio può solamente in scene libere (non in combattimento) e solamente 2 volte al giorno, sgozzare il proprio bersaglio.
Assassinio avanzato	- Assassinio - Utilizzare esclusivamente armi corte	Il personaggio può, al massimo 2 volte per scena, sgozzare il proprio bersaglio anche in scene di combattimento.
Avvelenatore	- Antica Lingua - Nascondersi	Il personaggio è in grado riconoscere veleni e bombe venefiche e di crearne fino a 3 al giorno.
Spia	Nascondersi	Il personaggio riceve ad ogni evento delle informazioni aggiuntive riguardanti vari argomenti che lo interessano. Egli potrà sporadicamente ricevere messaggi anche in gioco
False Voci	- Spia - Consapevolezza dei Dintorni	Il personaggio può, prima di ogni evento, decidere di spargere false voci comunicandolo allo staff per tempo (una settimana prima va benissimo). Se decide di farlo aumenteranno le possibilità che le informazioni che giungono alle spie nemiche siano false (non vi è una percentuale fissa, noi prepariamo un certo numero di indizi ad evento, se viene attivata l'abilità aggiungiamo anche degli indizi falsi a quelli già preparati)
Diffamazione	False Voci	Il personaggio può, prima di ogni evento e solo dopo aver osservato il suo bersaglio per almeno 3 scene annotandosi comportamenti e conoscendone il nome, spargere una voce sul bersaglio o inviare un'informazione falsa al bersaglio.
Acrobata	- Nascondersi - Ambidestria - Utilizzare solamente armi corte	Il personaggio può rialzarsi immediatamente se viene scaraventato per terra.
Fortuna Sfacciata	- Scassinatore - Utilizzare solamente armi corte	Il personaggio può ignorare una singola chiamata di danno per scena di combattimento
Fornitore	Passo felpato	Prima di ogni evento il personaggio riceverà una lista dalla quale poter scegliere 2 oggetti, egli troverà questi oggetti nascosti fra le provviste al campo base.
Merci Rare	Fornitore	La lista di contrabbando contiene più possibilità e oggetti più rari, si riceveranno 3 oggetti e non più due
Scassinatore	Nascondersi	Il personaggio è in grado di scassinare serrature

MAGIA		
NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Incantatore	- Antica Lingua - Non indossare armature medie o pesanti	Il personaggio è considerato un incantatore ed è in grado di lanciare Incantesimi Base e ne conosce 1. È possibile lanciare incantesimi Base indossando al massimo armature leggere.
Incantatore esperto	- Incantatore - Conoscere almeno 2 incantesimi base - Non indossare armature	Il personaggio è in grado di lanciare Incantesimi Avanzati e ne conosce 1. Non è possibile lanciare incantesimi Avanzati, Antichi o Leggendarî se si indossano armature di qualsiasi tipo.
Arcimago	- Incantatore Esperto - Conoscere almeno 2 incantesimi avanzati - Non indossare armature	Il personaggio è in grado di lanciare Incantesimi Antichi e ne conosce 1. Il personaggio è in grado di lanciare Incantesimi Leggendarî. Non è possibile lanciare incantesimi Avanzati, Antichi o Leggendarî se si indossano armature di qualsiasi tipo.
Ritualista	Incantatore	Il personaggio può scrivere e officiare rituali magici. Per ogni ritualista possono partecipare ai rituali 2 non ritualisti ma in possesso dell'abilità sacerdote o incantatore (indipendentemente dal tipo di rituale) Quando preparate un rituale contattate lo staff descrivendo la richiesta che volete fare e i prop che intendete utilizzare, lo staff dirà quanti partecipanti sono necessari
Patto esoterico	- Incantatore - Quest'abilità non può essere presa alla creazione del personaggio ma solamente dopo specifici eventi in gioco	Il personaggio ha stretto un patto con un'entità che gli garantisce grande potere, egli può lanciare 2 volte in più al giorno i suoi incantesimi avanzati. Durante il corso delle varie partite sarà possibile ottenere ulteriori vantaggi, è un percorso simile a quello del favore della vostra divinità ma chiaramente più pericoloso. Da notare che le creature che accettano questo tipo di accordi sono molto brave a nascondere la propria influenza quindi tranne eccezionali casi le divinità non lo possono venire a sapere "FUORI - GIOCO" Attenzione: l'entità vorrà qualcosa in cambio e verrà a reclamare ciò che gli spetta quando meno ve lo aspettate Attenzione: essere scoperti ha importanti effetti in gioco per il vostro personaggio (ovviamente dipende molto anche dal tipo di entità con il quale avete stretto un patto)
Incantesimi base	- Incantatore - Questa abilità può essere acquisita molteplici volte indicando ogni volta gli incantesimi scelti	Il personaggio conosce 2 ulteriori incantesimi base
Incantesimi avanzati	- Incantatore esperto - Questa abilità può essere acquisita molteplici volte indicando ogni volta l'incantesimo scelto	Il personaggio conosce 1 ulteriore incantesimo avanzato
Incantesimi antichi	- Arcimago - Questa abilità può essere acquisita molteplici volte indicando ogni volta l'incantesimo scelto	Il personaggio conosce 1 ulteriore incantesimo antico
Alchimista	- Antica Lingua - Non indossare armature medie o pesanti o utilizzare uno scudo	Il personaggio è in grado riconoscere pozioni minori e di creare fino a 3 pozioni al giorno.
Alchimista Esperto	Alchimista	Il personaggio è in grado riconoscere pozioni avanzate e di creare fino a 5 pozioni al giorno.
Amanuense	- Arcimago	Il personaggio può, una volta al giorno, scrivere su una pergamena (un foglio A4 anticato) in suo possesso uno dei propri incantesimi base o avanzati. È necessario scrivere la formula da recitare, descriverne l'effetto e depositare i reagenti necessari nell'apposito contenitore posto FUORI GIOCO (i contenitori potranno essere trovati ai campi base o in altre pre-determinate zone di gioco che verranno sempre comunicate prima di ogni evento). La parola di potere deve essere scritta in lingua antica. Chiunque sia in possesso delle abilità Antica Lingua, anche se non è un incantatore, è in grado di lanciare l'incantesimo scritto sulla pergamena recitandolo e strappando la pergamena. Imprimere un incantesimo conta ai fini di lanciare un incantesimo nella scena e conta come un incantesimo del livello impresso (quindi base o avanzato). Utilizzare una pergamena non conta ai fini di quelli utilizzabili nella scena.

DIVINO		
NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Sacerdote	Adepto del Sire	Il personaggio è considerato un sacerdote ed è in grado di invocare Miracoli Minori e ne conosce 1.
Gran Sacerdote	- Sacerdote - Conoscere almeno 2 Miracoli Minori - Non indossare armature pesanti	Il personaggio è in grado di invocare Miracoli Maggiori e ne conosce 1. Il personaggio è in grado di invocare Miracoli Inconcepibili.
Liturgista	Sacerdote	Il personaggio può scrivere e officiare rituali sacri. Per ogni ritualista possono partecipare ai rituali 2 non ritualisti ma in possesso dell'abilità sacerdote o incantatore (indipendentemente dal tipo di rituale) Quando preparate un rituale contattate lo staff descrivendo la richiesta che volete fare e i prop che intendete utilizzare, lo staff dirà quanti partecipanti sono necessari Il personaggio può scrivere e officiare rituali sacri.
Miracoli Minori	- Sacerdote - Questa abilità può essere acquisita molteplici volte indicando ogni volta i miracoli scelti	Il personaggio conosce 1 ulteriore Miracolo Minore
Miracoli Superiori	- Gran Sacerdote - Questa abilità può essere acquisita molteplici volte indicando ogni volta i miracoli scelti	Il personaggio conosce 1 ulteriore Miracolo Superiore
Oracolo	Adepto del Sire	Ad ogni evento il personaggio riceve delle visioni, sta poi a questo decidere se riceverle in gioco con un flash o conoscerle già. Tutte le informazioni verranno comunque fornite prima dell'evento.
Rottura del giuramento	- Sacerdote - Quest'abilità non può essere presa alla creazione del personaggio ma solamente dopo specifici eventi in gioco	Il personaggio rompe il giuramento con la propria divinità con tutte le conseguenze del caso e decide di venerare un'altra divinità o di votarsi ad altre entità. Ciò che il personaggio ottiene varia in base agli avvenimenti. Il personaggio non sarà più in grado di invocare miracoli in nome della precedente divinità, lo staff illustrerà i dettagli a chi decide di compiere questo passo. Durante il corso delle varie partite sarà possibile ottenere vari vantaggi, è un percorso simile a quello del favore della divinità ma chiaramente più pericoloso. Attenzione: le entità vogliono sempre qualcosa in cambio e verranno a reclamare ciò che gli spetta quando meno ve lo aspettate Attenzione: rompere il giuramento ha importanti effetti in gioco per il vostro personaggio
Spregiamagie	Sacerdote	Il sacerdote può, due volte al giorno, annullare gli effetti di un incantesimo base o avanzato dopo aver pregato la propria divinità. Invocazione: Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità), controincantesimo! Questo viene considerato un miracolo minore ai fini del conteggio di miracoli invocabili per scena.
Spezza-volontà	Spregiamagie	Il sacerdote può dopo un'adeguata interpretazione di interrogatorio e/o tortura, obbligare il bersaglio prigioniero a rispondere con sincerità a 4 domande. Frase da pronunciare a fine interpretazione: Nel nome di (nome della propria divinità), dovrei rispondere in modo sincero alle prossime 4 domande! Questo non conta ai fini del conteggio miracoli
Filatterio	- Gran Sacerdote - Liturgista	Il personaggio conosce il rituale per legare la propria vita ad un oggetto, diventando potenzialmente immortale finché l'oggetto a cui ha legato l'anima rimane intonso.
Centro di potere	Liturgista	Il sacerdote può decidere azzerare i propri PF andando in "Fin di Vita" nel caso in cui un rituale al quale partecipa o al quale decide di fare da centro di potere fallisce, questo fa sì che non vi siano ulteriori effetti collaterali causati dal fallimento. Il sacerdote può fare da Centro di potere sia per rituali magici che per rituali sacri Attenzione: se il rituale ha delle proporzioni epiche e fallisce, un singolo centro di potere potrebbe non bastare
Ed egli non conoscerà pace	Spregiamagie	Una volta che il sacerdote ha annullato un incantesimo o incantesimo avanzato egli ottiene +3 PF se combatte contro l'incantatore bersaglio dell'annullamento. I PF aggiuntivi durano fino alla fine della scena
Il male non trionferà	Ed egli non conoscerà pace	Il sacerdote, quando annulla un incantesimo o incantesimo avanzato, può aggiungere alla preghiera " e ti condanno al silenzio per il resto di questa contesa" obbligando al silenzio il l'incantatore avversario per il resto della scena

ABILITÀ CON REQUISITI MISTI

NOME ABILITÀ	REQUISITI	DESCRIZIONE
Mago Guerriero	- Incantatore, - Indossare Armature Leggere (non basta avere l'abilità)	All'inizio di ogni scena di combattimento il personaggio, se sta indossando un'armatura leggera, guadagna 3 PF temporanei, non curabili, che durano fino alla fine della scena.
Paladino	- Sacerdote - Indossare Armatura pesante (non basta avere l'abilità)	Il personaggio è in grado di invocare Miracoli Superiori nonostante l'utilizzo dell'armatura pesante ma può invocarne 1 al giorno al posto che 3. Se lo desidera un paladino può utilizzare anche uno scudo mantenendo comunque la possibilità di invocare 1 miracolo. Il Paladino può invocare specifici miracoli su se stesso (è specificato nel miracolo stesso)
Ramingo	- Addestramento marziale - Fortuna Sfacciata - Usare solamente armi corte - Non indossare armatura pesante	Finché combatte impugnando armi corte il personaggio: - subisce 1 danno se colpito da armi a due mani al posto che 2 - subisce 2 danni se colpito da frecce o quadrelli al posto che 3 Attenzione: i colpi alle spalle, gli incantesimi e i miracoli non sono ridotti da questa abilità