

MANUALE ABILITÀ

Abilità per armi	1
Abilità per corpo	4
Abilità fisiche	6
Abilità monetarie, redditi e titoli	13
Abilità di conoscenza	18

ABILITÀ PER ARMI

Nome	Costo	Prerequisito	Descrizione
Armi corte	5		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	10		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	15		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 2 mani	10	Bastoni	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	5	Bastoni	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	20		Il personaggio potrà usare archi e balestre che siano state costruite secondo le apposite norme di sicurezza.
Armi da lancio	5		Il personaggio è in grado di lanciare piccole armi da taglio o da botte di una lunghezza massima di 20 cm.
Doppia arma	20		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 1	10		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 2	15	Scudi 1 - Forza 2	Estende l'abilità Scudi permettendo di utilizzare

			scudi d'una grandezza massima pari a 3/4 del suo portatore.
--	--	--	---



ABILITÀ PER CORPO

Nome	Costo	Prerequisiti	Descrizione
Forza 2-3	20-40		<p>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</p>
Destrezza 2-3	20-40		<p>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 questa abilità e la vittima può liberarsi solo se possiede un punteggio di destrezza superiore</p>

			e simulando il gesto per 10 secondi.
Costituzione 1-2	30-30		Aumenta di 1 il numero di PF



ABILITÀ FISICHE

Nome	Costo	Prerequisito	Descrizione
Abitante delle terre selvagge	10	Acquistabile 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.
Arma improvvisata	15	Abitante delle terre selvagge	Si può impugnare qualsiasi arma efficacemente, anche se non possiede l'abilità per utilizzarla. Non si può veicolare alcuna maestria con essa.
Esca	15	Abitante delle terre selvagge	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 <i>(il tipo di creatura)</i>	20	Abitante delle terre selvagge	Permette di conoscere il tipo di creature scelte, le loro caratteristiche salienti e le loro debolezze.
Scuoiare	20	Destrezza 2, Conoscenza	Si può ricavare materiale da animali o creature se il regista lo permette

		za delle creature”(<i>il tipo di creatura</i>)”	
Nemico prescelto	30	Conoscenza delle creature”(<i>il tipo di nemico prescelto</i>)”, Cacciatore di (<i>il tipo di creatura</i>)	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 PF in più contro i pelletterde a scena; dopo aver ferito una bestia si può dichiarare “IMPERIUM fuggi” una volta per scena.
Zona di caccia	50	Nemico prescelto	Si può delimitare una zona con segni e simboli particolari di al massimo 10 m di diametro. In questa zona si ignora il primo danno non magico ricevuto e si può uccidere istantaneamente il nemico prescelto se si colpisce il bersaglio
Figlio della strada	10	Prendibile solo in creazione del personaggio o su	Il personaggio è cresciuto nei bassifondi della propria città e doveva sopravvivere con quello trovava, infatti ogni primo colpo portato con qualsiasi

		approvazione del GA	arma ha effetto anche se non ne si conosce l'abilità.
Disattivare congegni 1-2-3	10-3 0-50	Figlio della strada, Destrezza 1 per il primo rank, Destrezza 2 per il secondo, Destrezza 3 per il terzo	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)
Sopravvissuto	15	Abitante delle terre selvagge o Figlio della strada,	L'avventura ha temprato il tuo animo e il tuo corpo, tanto che una volta al giorno si può resistere a una malattia
Schivare	30	Figlio della strada o Allenamento spirituale	Consente di ignorare un danno ricevuto in corpo a corpo.
Combattere senz'armi	30	Forza 2, Prendibile solo in creazione del personaggio	I colpi portati con mani del personaggio sono considerati come se fossero sempre armi in cui egli abbia l'addestramento. Bisogna fasciarsi le mani

		io o su approvazione del GA	con delle fasce di colore nero.
Allenamento spirituale	20	Combattere senz'armi	Permette di ignorare un incantesimo inabilitante a combattimento anche se preceduto dalla parola Imperium.
Meditazione	30	Allenamento spirituale	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	50	Allenamento spirituale	Il corpo è talmente allenato e tonico che conferisce un PF aggiuntivo
Potere del Ki	30	Allenamento spirituale e Forza 3	I colpi del personaggio ignorano l'armatura nemica e intaccano direttamente i PF. Bisogna pertanto bendarsi le mani con delle fasce blu.
Indole del guerriero	10	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.
Maestria: Disarmare	15	Destrezza 2	Permette di disarmare l'avversario con una qualsiasi arma da taglio una volta a combattimento.
Maestria: Disarmare (secondo uso)	30	Disarmare, Indole del guerriero	Aggiunge un utilizzo di "Disarmare"
Maestria: Atterrare	15	Forza 2	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)	30	Atterrare, Indole del guerriero	Aggiunge un utilizzo di "Atterrare"
Maestria: Stordire	30	Forza 2 o Destrezza 2	Permette di stordire colpendo alla testa un avversario in una situazione di non combattimento.
Maestria: Colpo	20	Forza 2,	Consente di sferrare un

frantumante			indole del guerriero	colpo con un'arma da botta che distrugge uno scudo
Maestria: frantumante (secondo uso)	Colpo	30	Colpo frantumante	Consente di sferrare un'ulteriore colpo con un'arma da botta che distrugge uno scudo
Maestro d'arme 1		10	Indole del guerriero, Forza 2 o Destrezza 2	Permette di resistere a una maestria "Atterrare" se si ha Forza 2 o "Disarmare" se si ha Destrezza 2.
Maestro d'arme 2		25	Maestro d'arme 1	Permette di resistere a una maestria "Atterrare" se si ha Forza 2 o "Disarmare" se si ha Destrezza 2
Ultima chance		30	Indole del guerriero	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		20	Ultima chance, Forza 3	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		25	Indole del guerriero	Permette di ignorare un colpo perforante (ricevuto

			da un'arma fasciata) ricevuto sull'armatura.
Lanciere	30	Indole del guerriero, Armi in asta, Destrezza 2	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	10	Indole del guerriero, Armi in asta	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.
Attento Signore!	10		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.

ABILITÀ MONETARIE, REDDITI E TITOLI

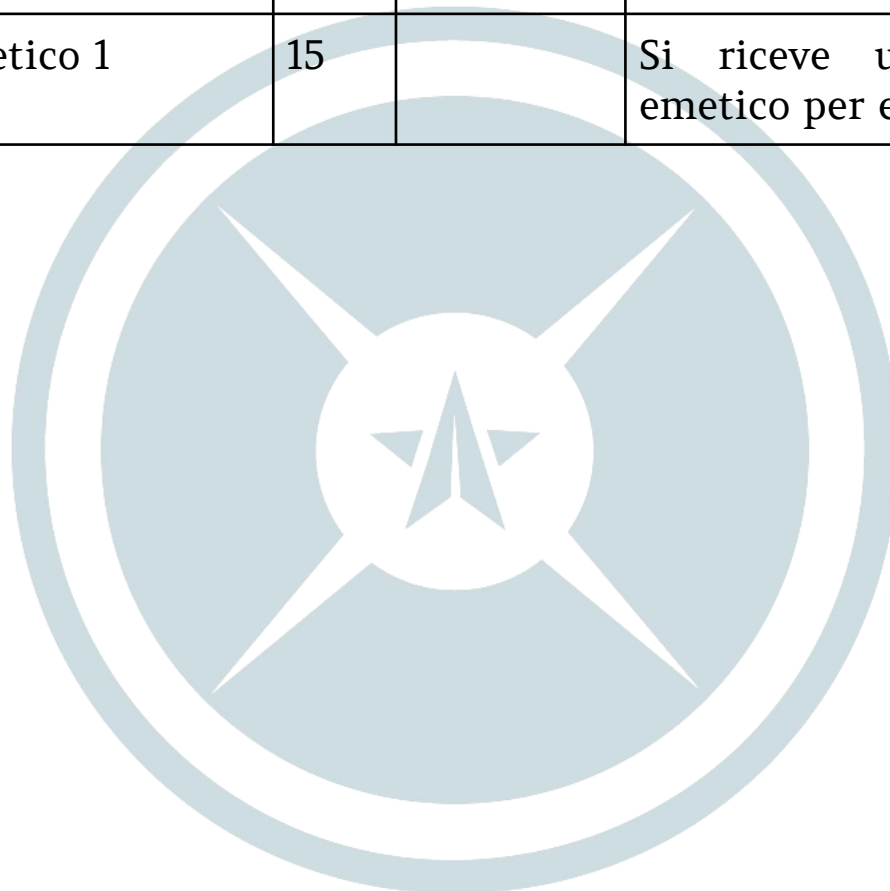
Nome	Costo	Prerequisito	Descrizione
Mestiere	20		Il personaggio ha una piccola fonte di guadagno che gli permette ad inizio di ogni giornata di live di scegliere un'abilità di Reddito e di ottenere metà delle risorse che quel reddito genera normalmente. La comunicazione va fatta in segreteria.
Riconoscere falsi	10		Permette di verificare se un documento è un falso o se è quello reale tramite una lista di simboli che definiscono veridicità di un documento.
Valutare	20	Riconoscere falsi	Permette di dare un'adeguata valutazione ad un oggetto usufruendo la lista dei prezzi standard.
Gemmologo	15	Riconoscere falsi	Permette di riconoscere il tipo di gemma e il suo valore
Lavorare pietre preziose	20	Gemmologo, Razza: nano	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	30	Gemmologo, Mestiere: (gioielliere)	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.
Rinomato/Famigerato	-	Concessione del GA	Assegnabile soltanto dal GA, a seguito di eventi accaduti in gioco. Il Personaggio è, in qualche modo, conosciuto, nel bene o nel male, con tutto quello che ne consegue.
Influente	5		Acquistabile solo in fase di creazione personaggio. Il personaggio ha connessioni con famiglie nobili, importanti o note dell'anello. In alternativa il personaggio può avere influenza e contatti in gruppi o gilde dell'anello. Ha contatti con tali persone e conosce informazioni sul luogo in cui esse operano, sulla loro famiglia e/o sui loro

			sottoposti.
Nobiltà	15		<p>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. È un'abilità dal forte impatto sociale poiché conferisce notevoli vantaggi (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.</p>
Novizio	20		<p>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</p>

			“Reliquie” ed è possibile insegnare ad altre persone come usarli a patto che l'apprendistato duri una giornata di gioco
Maestro	30		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.
Reddito: monetario 1-2-3	25-30-35		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: fabbro 1	Componenti	20	Il fabbro è talmente abile nel procurarsi metalli che con questa abilità si ricevono 2 componenti fabbro ogni giornata di live.
Reddito: Emetico 1		15	Si riceve una dose di emetico per evento



ABILITÀ DI CONOSCENZA

Nome	Costo	Prerequisiti	Descrizione
Pettegolezzo 1-2	15-30		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	20	Pettegolezzo 1	Prima di ogni evento al quale il personaggio è iscritto, si può inviare un'informazione che verrà inserita nei pettegolezzi del live successivo.
Giramondo	20	Pettegolezzo 1	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.
Conoscenza: Famiglie nobili	10		Permette di conoscere le principali famiglie nobili in gioco e i loro araldi, così come le principali corporazioni.
Conoscenza: Cartografia	10		Permette di disegnare mappe e di conoscere informazioni sul

			territorio circostante.
Conoscenza: Creature	10		Questa abilità può essere presa più volte e si può scegliere tra: Non morti, Pelleverde, Demoni, Elementali e Bestie. Con questa abilità è possibile sapere se ad un evento sarà presente la tipologia di creatura.
Conoscenza: Criminalità	10		Permette di conoscere le principali famiglie criminali in gioco e i loro simboli, così come le principali corporazioni.
Conoscenza: Leggere e scrivere	10		Permette di saper leggere e scrivere fluentemente
Conoscenza: Matematica	5		Permettere di eseguire semplici calcoli mentalmente