

Maestrie

Le Maestrie consistono in abilità straordinarie apprese grazie all'addestramento, l'esercizio e l'esperienza. A differenza dei poteri non sono soprannaturali, ma grazie ad esse un Personaggio può compiere azioni non normalmente possibili per una qualunque persona.

Ogni Maestria possiede alcuni requisiti per poter essere acquisita, che possono essere su un Attributo, un'Abilità Generica o entrambe.

Quando è indicato un Attributo, per corrispondere a quel requisito si deve avere almeno l'eguale numero di [+] indicati sull'attributo stesso (ad esempio se è indicato FIS +, solo un Personaggio con FIS + o FIS ++ può corrispondere a tale requisito).

Quando è indicata una Abilità Generica, per corrispondere a quel requisito si deve avere almeno l'eguale numero di [+] tra le Specializzazioni riferite a quell'Abilità Generica (ad esempio se è indicato Atl+, solo un Personaggio con almeno una Specializzazione da [+] su Atl può corrispondere a tale requisito) oppure possedere il Tratto sulla medesima Abilità Generica. Si noti che in caso di requisiti "++" o "+++" si può corrispondere a tale requisito anche con Specializzazioni multiple; ad esempio, un Personaggio con Correre (Atl) [+] e Nuotare (Atl) [+] può acquisire una Maestria con requisito "Atl ++".

I requisiti, ove opportuno, possono essere modificati in accordo tra Master e Giocatore.

Una Maestria Avanzata è la versione migliorata di una Maestria; per essere acquisita è necessario disporre del doppio dei requisiti della Maestria base di riferimento, oltre ad aver precedentemente acquisito anche questa. La Maestria Avanzata generalmente raddoppia il bonus od effetto della Maestria Base, o ne riduce parimenti le penalità o le caratteristiche, e va sempre discussa e approvata dal Master.

Ad esempio, "Afferrare Migliorato" riduce di [-][-] le penalità per l'azione "Afferrare", che prevede 3[-]. La Maestria Avanzata "Afferrare Migliorato Avanzato" riduce di 4[-] la penalità prevista, ossia garantisce un [+] quando si esegue "Afferrare". Diversamente, "Attendere Migliorato Avanzato" potrebbe dare la possibilità di eseguire "Attendere" senza utilizzare alcuna azione, mentre "Afferrare Frece Avanzato" oltre alla possibilità di ricaricare la propria arma potrebbe permettere un attacco extra con una penalità base di 3[-]. La stessa interpretazione della Maestria Avanzata può in ogni caso essere suggerita dal giocatore che la vuole acquisire.

Qui di seguito le Maestrie Base sono divise in sezioni di ambito; al termine è disponibile una pagina con le Maestrie personalizzate.

Maestrie - Caratteristiche e Valori

Maestria	Requisiti	Effetto
Attento	INT <> ++	Ottiene +1 in Concentrazione
Facchino	FIS <> ++	Ottiene +5 al Peso massimo trasportabile
Funambolo	AGI <> ++	Ottiene +1 alla velocità in equilibrio
Garbato	ANI <> ++	Ottiene +1 ritiri in Socialità
Imperturbabile	Sta o Ard ++	Ottiene +1 al limite per il Trauma
Inamovibile	Sch o Ast ++	Ottiene +1 al limite per il Contraccolpo
Recettivo	PER <> ++	Ottiene +30° al campo visivo
Refrattario	Par o Vol ++	Ottiene +1 al valore base di Resistenza alla Magia
Vigorouso	VIG <> ++	Ottiene +1 Privazione bonus

Maestrie - Armi specifiche

Maestria	Requisiti	Effetto
Capace con...	Par o Sch +	Riduce di 1 la penalità in PV per una tipologia di scudi (piccolo, medio, grande) o armature (leggere, medie, pesanti).
Celere con...	ATT, MIR o [MAG] +	Riduce di 1 la Velocità di una singola Arma o il Tempo di Lancio delle Magie di quel Dominio
Potente con...	ATT, MIR o [MAG] ++	Aumenta di 1 il danno inferto con quell'arma o Magie di quel Dominio; se l'Incantesimo non prevede danno aumenta la durata di 1 unità.

Maestrie - Difesa

Maestria	Requisiti	Effetto
Ardimento impavido	Ard +	Riduce del 50% la durata di paura e shock
Ardimento temerario	Ard +	Ottiene [+] alla prossima prova dopo aver difeso con successo su Ard
Astuzia avveduta	Ast +	Conferisce +2 al valore di Abilità Passiva per la sorpresa o individuare imboscate o pericoli nascosti
Astuzia calcolatrice	Ast +	Quando difende con Astuzia scopre le abilità del nemico ed eventuali fallimenti in Astuzia degli alleati
Parata coordinata	Par +	Riduce di [-] le Penalità a Par per Privo di Scudo / Scudo Piccolo
Parare frecce	Par +	Dona +1 Res dello Scudo contro Frecce
Schivare magie	Sch +	Riduce 1 danno o 1 unità di durata Magie non schivate
Schivare ostacoli	Sch +	Riduce di 1 l'Ingombro per Schivare in Mischia
Stamina dell'immune	Sta +	Riduce del 50% la durata di acidi e veleni
Stamina del temprato	Sta +	Può Resistere a Ferite Mortali anche con valore 20 nelle Conseguenze
Volontà di ferro	Vol +	Può difendere su Vol contro Charme o simili, ove non permesso, una volta per Incontro
Volontà tenace	Vol +	Può difendere su Vol anziché Sta una volta per Incontro

Maestrie - Azioni Speciali

Maestria	Requisiti	Effetto
Afferrare Migliorato	Att +, AGI o Sch +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Attendere Migliorato	Cer +, PER o Ast +	Si utilizza invece un'Azione Veloce
Bloccare Migliorato	Atl +, Att o Mir +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Carica / a Cavallo Migliorata	Atl +, FIS o Att +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Colpo di Grazia Migliorato	PER +, AGI o Fur +	Si utilizza invece un'Azione Veloce
Colpo in Salto Migliorato	Atl +, AGI o Mir +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Colpo Mirato Migliorato	Cer +, AGI o Mir +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Difendersi Migliorato	Par o Sch +, FIS o AGI +	Aumenta di [+] il bonus per l'azione speciale
Disarmare Migliorato	Par +, AGI o Att +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Disingaggiare Migliorato	Mir +, AGI o PER +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Finta Migliorata	Ast +, AGI o Att +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Fuggire dalla Mischia Migliorata	Sch +, PER o Ast +	È invece possibile difendere con [-][-]
Nascondersi Migliorato	Fur +, PER o Ast +	È sufficiente una Copertura Buona (75%)
Opportunità Migliorata	Cer +, PER o INT +	Aumenta di [+] il bonus per l'azione speciale
Penetrare la Difesa Migliorato	Fur +, AGI o PER +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Proteggere Migliorato	Par +, AGI o PER +	Aumenta di [+] il bonus per l'azione speciale e riduce di [-] le penalità per l'azione speciale
Rotolare in Schivata Migliorato	Sch +, AGI o Atl +	Aumenta di [+] il bonus per l'azione speciale
Sbilanciare Migliorato	Atl +, FIS o AGI +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Scudo Improvvisato Migliorato	Par +, FIS o AGI +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale
Spaccare Migliorato	Att +, FIS o VIG +	Riduce di [-][-] le penalità per l'azione speciale

Tutti i requisiti possono essere modificati o ampliati a seconda delle opportune Specializzazioni acquisite dal personaggio.

Maestrie - Azioni Speciali Modificate

Maestria	Requisiti	Effetto
Abbindolatore	Elo +, AGI o Atl +	Può eseguire l'azione speciale Disarmare con una prova di Eloquio
Adattivo	Ast +, FIS o Att +	Può eseguire l'azione speciale Bloccare con una prova di Astuzia
Alienato	Gen +, PER o INT +	Può utilizzare Genialità al posto di Cercare, Astuzia o Fabbricare una volta per Incontro
Ammaliante	Fas +, AGI o Att +	Può eseguire l'azione speciale Finta con una prova di Fascino
Dominatore	Sog +, FIS o Atl +	Può eseguire l'azione speciale Sbilanciare con una prova di Soggiogare
Folle	Gen +, ANI o VIG +	Può utilizzare Genialità al posto di Soggiogare, Stamina o Fascino una volta per Incontro
Impetuoso	Atl +, VIG o Sta +	Può eseguire l'azione speciale Sbilanciare con una prova di Atletica
Insidioso	Ast +, AGI o Att +	Può eseguire l'azione speciale Finta con una prova di Astuzia
Invasato	Gen +, INT o ANI +	Può utilizzare Genialità al posto di Eloquio, Ardimento o Empatia una volta per Incontro
Persuasivo	Emp +, AGI o Atl +	Può eseguire l'azione speciale Disarmare con una prova di Empatia
Sleale	Fur +, PER o CER +	Può eseguire l'azione speciale Bloccare con una prova di Furtività

Maestrie - Extra per Specializzazioni in Difesa

Maestria	Requisiti	Effetto
Acuto	Vol +, Com +	Ottiene [++][+] la prima volta che utilizza l'Istinto in una situazione inerente una propria Conoscenza
Afferrare Frecce	Sch +, Mir +	Se schiva frecce e proiettili può afferrarli e ove opportuno non necessita dell'azione di Ricaricare
Baldanzoso	Ard +, Emp +	Se supera una prova di Ardimento ottiene una AM bonus
Cauto	Vol +, Gen +	Può prendere Penalità [-] all'azione AA per prendere una Risorsa [+] alla prima Difesa quel round
Colpo di scudo	Par +, Att +	Ottiene un attacco gratuito con lo Scudo, danno 1d4 tipo C, -1 Iniziativa
Comunicativo	Ard +, Elo +	Può conversare senza utilizzare azioni
Gladiatore	Par +, Atl +	Permette di utilizzare accessori come scudo piccolo
Guardingo	Ast +, Cer +	Può eseguire prove di Cercare con AM anziché AA
Meritevole	Sta +, Fas +	Può invocare il proprio onore per ottenere [++][+] in una singola prova una volta per Incontro
Preservatore	Ast +, Fab +	Aumenta di 1 i limiti di rottura degli scudi e oggetti
Pugno di Ferro	Sta +, Sog +	A mani nude in Mischia non è considerato Disarmato
Scattante	Sch +, Fur +	Ottiene una AM bonus il round seguente in cui difende con successo con Sch, una volta per incontro

Maestrie - Attaccare

Maestria	Requisiti	Effetto
Accurato in Mischia	Att ++, Mir ++	Può eseguire un Colpo Mirato con armi da mischia
Assoggettare	Att ++, VIG o Sog +	Quando colpisce in mischia può causare Shock con una prova di Sog
Attaccare in movimento	Att +++, AGI o Sch +	Riduce la penalità di [-][-] per Attaccare mentre si è in movimento
Combattente alla cieca	Att +++, PER o Cer +	Riduce la penalità di [-][-] per la ridotta visibilità
Combattere con due armi	Att ++, AGI o Sch +	Riduce la penalità di [-] alla mano secondaria, ed alla primaria se utilizza armi di taglia differente (M e P)
Combattente esperto	Att +++)	Ottiene un attacco extra con 4[-]
Incalzare	Att ++, AGI o Atl +	Ottiene un attacco extra con [-][-][-] quando uccide un avversario (una sola volta per round)
Misurare il colpo	Att ++, INT o Vol +	Può scegliere se applicare il bonus da FIS ai danni
Tiro in Mischia	Mir ++, AGI o Atl +	Può utilizzare Mirare per attaccare in Mischia con un'arma da lancio ove applicabile (scagliabile), con penalità di [-][-]

Maestrie - Mirare

Maestria	Requisiti	Effetto
Accurato a Distanza	Mir ++, PER o Cer +	Riduce la penalità di [-][-] per il Colpo Mirato
Combattente esperto	Mir +++)	Ottiene un attacco extra con 4[-]
Interrompere a Distanza	Mir ++, Ast o Sog +	Quando esegue un'azione di Disingaggiare, se colpisce infligge comunque il danno base dell'arma
Mirare in movimento	Mir +++, AGI o Sch +	Riduce la penalità di [-][-] per Mirare mentre si è in movimento
Puntare alla cieca	Mir +++, PER o Cer +	Riduce la penalità di [-][-] per la ridotta visibilità
Puntare l'obiettivo	Mir ++, INT o Vol +	Riduce la penalità di [-][-] per Mirare a un bersaglio in movimento
Ricaricare in corsa	Mir ++, AGI o Atl +	Può ricaricare con movimento Corsa
Tirare in Mischia	Mir ++, PER o Cer +	Può tirare in mischia senza considerare le penalità alla copertura per la presenza di avversari o alleati
Tiro Poderoso	Mir ++, FIS o Atl +	Può applicare il bonus in FIS con l'uso di una singola arma ove applicabile (es. non balestra)

Maestrie - Lanciare Incantesimi

Maestria	Requisiti	Effetto
Accurato con la Magia	Vol o Ard ++, PER o Mir +	Può eseguire un Colpo Mirato con un Incantesimo
Focus sull'obiettivo	Vol o Ard ++, INT o Vol +	Riduce la penalità di [-][-] per lanciare Magie a un bersaglio in movimento
Incantare alla cieca	Vol o Ard ++, PER o Cer +	Riduce la penalità di [-][-] per la ridotta visibilità
Incantare in movimento	Vol o Ard ++, AGI o Sch +	Riduce la penalità di [-][-] per lanciare Magie mentre si è in movimento
Interrompere con la Magia	Vol o Ard ++, PER o Ast +	Quando esegue un'azione di Disingaggiare, se riesce infligge comunque metà danno dell'Incantesimo
Intuitivo	Vol o Ard ++, PER o Ast +	Può apprendere un Incantesimo di cui ne vede l'esecuzione completa con una AC e una opportuna prova di Magia con [-][-] di penalità.
Leggere in movimento	Vol o Ard ++, INT o Cer +	Può leggere incantesimi da libri e pergamene anche durante il movimento base
Psichico	Vol o Ard ++, PER o Mir +	Può lanciare Magie anche contro bersagli nascosti di cui può stimare la posizione, con opportune Penalità

Maestrie - Azioni di Movimento

Maestria	Requisiti	Effetto
Accelerato	Atl +, AGI o Sch +	Può muover da fermo a corsa con AV+AM spendendo 1 P.V.
Acrobatico	Atl o Fur +, AGI o Sch +	Può eseguire movimenti con AV anziché AM (alzarsi, sedersi, inginocchiarsi, saltare o far capriole da fermo)
Archivista	Com +, PER o Cer +	Può preparare pergamene e libri di Magia con una AV anziché AM
Bevitore incallito	Cer +, AGI o Atl +	Può bere pozioni con una AM anziché AA
Catalogatore	Cer +, INT o Fab +	Può recuperare oggetti con una AV anziché AM
Estrazione rapida	Att o Mir +, AGI o Fur +	Riduce la velocità richiesta per estrarre o ricaricare l'arma preferita
Manipolatore	Com +, PER o Cer +	Può attivare oggetti magici con una AM anziché AA
Prestigiatore	Gen +, AGI o Fur +	Può tenere un oggetto veloce extra al consentito
Recuperatore	Atl +, AGI o Sch +	Può raccogliere oggetti a terra anche in corsa o scatto
Segugio	Cer +, AGI o Atl +	Può utilizzare Azioni di Abilità passive come Cercare e Comprensione anche in movimento Veloce o Corsa

Maestrie - Danno aggiuntivo

Maestria	Requisiti	Effetto
Aikidoka	Vol +, Att o Mir +	Può spendere 1 P.M. per ottenere +1 al danno nel round
Cacciatore	Ast +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno contro un Mostro specifico
Catartico	Sta +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando è vittima di un'alterazione continua che riduce P.F., P.V. o P.M.
Coordinato	Atl +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando attacca il bersaglio di un attacco in mischia di un compagno
Crociato	Ard +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno contro Non Morti
Crudele	Sog +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno se combatte contro un singolo nemico ferito gravemente o peggio.
Equo	Emp +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando combatte in inferiorità numerica
Focalizzato	Gen +, Att o Mir +	Può rinunciare ad un attacco extra o di opportunità per infliggere il doppio danno base all'attacco
Furfante	Fur +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando attacca un bersaglio sorpreso
Furioso	Vol +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando è vittima di un'alterazione di stato mentale
Incisivo	Sch +, Att o Mir +	Può spendere 1 P.V. per ottenere +1 al danno nel round
Lacerante	Cer +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno se attacca un bersaglio sorpreso privo di protezioni, come armature o simili.
Lottatore	Sch +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando attacca a mani nude
Penetrante	Fab +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno se la Res avversaria è pari o superiore a 3 o 1d6.
Picchiatore	Sog +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno aggiuntivo contro creature di taglia inferiore
Punitore	Ard +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno per vendetta o fervore di giustizia
Responsivo	Par +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno se attacca dopo una Parata eseguita con successo
Sanguinario	Sta +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno se durante l'incontro ha subito danno ai P.F. di almeno 1/3
Travolgente	Atl +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando attacca dopo un'azione di movimento opportuna (corsa, scatto, salto)
Zen	Emp +, Att o Mir +	Ottiene +1 al danno quando attacca senza l'obiettivo di uccidere

Maestrie - Possibilità di Ritiro

Maestria	Requisiti	Effetto
Aitante	FIS +, Fas +	Può ritirare una prova su FIS una volta per Incontro
Circospetto	PER +, Fur +	Può ritirare una prova su PER una volta per Incontro
Creativo	INT +, Fab +	Può ritirare una prova su INT una volta per Incontro
Elastico	AGI +, Atl +	Può ritirare una prova su AGI una volta per Incontro
Ispirato	ANI +, Gen +	Può ritirare una prova su ANI una volta per Incontro
Prestante	VIG +, Emp +	Può ritirare una prova su VIG una volta per Incontro

Maestrie - Riposo e Recupero

Maestria	Requisiti	Effetto
Efficiente	VIG o Sta ++	Quando esegue un Riposo 4 recupera sempre almeno una Privazione
Distensivo	AGI o Sch ++	Recupero 1 P.V. x LV extra anziché +1 ad ogni Riposo
Meditativo	INT o Vol ++	Recupero 1 P.M. x LV extra anziché +1 ad ogni Riposo
Quiescente	VIG o Sta ++	Recupero 1 P.F. x LV extra anziché +1 ad ogni Riposo
Recupero catalizzante	VIG + o Sta ++	Recupera 1d4 P.M. quando subisce danno magico
Recupero metabolico	VIG + o Sta ++	Recupera 1 P.F., 1 P.V. e 1 P.M. ogni Privazione tolta
Recupero rigenerativo	VIG + o Sta ++	Aumenta del +25% il tempo per ricevere cure
Rigenerante	VIG + o Sta ++	Quando esegue un Riposo 4 recupera sempre almeno 7 punti (esclusi punti bonus).
Riposo aggiuntivo	VIG + o Sta ++	Aggiunge 1 riposo consentito al giorno da 2d4+1 eseguibile in 4 ore (tra il terzo ed il quarto)
Riposo in tregua	Sta +, Par +	Con una AC può eseguire Riposo 1 anche in combattimento per recuperare P.F.
Riposo meditativo	Vol +, Ard +	Con una AC può eseguire Riposo 1 anche in combattimento per recuperare P.M.
Riposo vigile	Sch +, Ast +	Con una AC può eseguire Riposo 1 anche in combattimento per recuperare P.V.

Maestrie - Magia e Oggetti Magici

Maestria	Requisiti	Effetto
Alchimista	Fab +, INT o Gen +	Può creare una pozione, una volta per Situazione o Livello, sostituendo un materiale con due appropriati.
Entusiasta	Vol o Ard ++, INT o Com +	Non spende P.M. per eseguire un particolare Incantesimo che conosce / memorizza
Fiuto sopraffino	Cer ++, ANI o Com +	Può identificare pozioni e veleni con una prova di Cercare con [-][-][-]
Guaritore	Ard +, ANI o Emp +	Fornisce [+] in Stamina a chi riceve le sue cure, anche tramite incantesimi
Ingegnere	Fab ++, ANI o Com +	Può identificare oggetti magici con una prova di Fabbricare con [-][-][-]
Ispettore	Ast ++, ANI o Com +	Può trovare rune magiche con una prova di Cercare con [-][-][-]
Magicante	Fab +, ANI o Com +	Può creare un oggetto, una volta per Situazione o Livello, sostituendo un materiale con due appropriati.
Possessivo	Vol o Ard ++, ANI o Emp +	Non spende P.M. per attivare un particolare oggetto magico in suo possesso
Preparatore	Emp +, ANI o Ard +	Riduce del 25% il tempo di allestimento di rituali e di scrittura delle rune
Prorompente	Vol o Ard ++, INT o Gen +	Non spende P.M. se ottiene con la prova di Magia un risultato di 6 o + superiore alla VC richiesta in un particolare Dominio
Sapiente	Com ++, INT o Gen +	Ottiene 1 incantesimo conosciuto bonus ogni 5 P.M. totali (da aggiornare ad ogni aumento di P.M.)
Studioso	Com +, INT o Gen +	Riduce del 25% il tempo di apprendimento e studio degli Incantesimi

Maestrie - Alterazioni di Stato

Maestria	Requisiti*	Effetto
Battitore	Atl +, FIS o AGI +	Ottiene [++][+] agli effetti di Blocco/Afferrare su avversari o bonus contro essi agli alleati
Imprevedibile	Fur +, AGI o PER +	Ottiene [++][+] agli effetti di Sorpresa su avversari o bonus contro essi agli alleati
Ipnotico	Gen +, INT o ANI +	Ottiene [++][+] agli effetti di Sonno/Stordimento su avversari o bonus contro essi agli alleati
Magnetico	Emp +, ANI o VIG +	Ottiene [++][+] agli effetti di Suggestione su avversari o bonus contro essi agli alleati
Raccapricciante	Sog +, VIG o FIS +	Ottiene [++][+] agli effetti di Shock/Paura su avversari o bonus contro essi agli alleati
Sofista	Fab +, PER o INT +	Ottiene [++][+] agli effetti di Nausea/Veleno su avversari o bonus contro essi agli alleati

* tutti i requisiti degli Effetti possono essere sostituiti da Specializzazione in [++] su opportuno Dominio di Magia.

Maestrie - Effetti Magici

Maestria	Requisiti	Effetto
Commutanzia	[MAG] +++	Può apprendere un nuovo Incantesimo di una particolare Tipologia in forma invertita (effetto contrario) senza alcun dispendio di materiali e risorse, ma soltanto con il tempo di studio
Chiromanzia	[MAG] +++	Può eseguire incantesimi di una particolare Tipologia senza componenti verbali
Egemanzia	[MAG] +++	Al posto di tirare la prova di Magia su una particolare Tipologia può scegliere di prendere un risultato di 6 modificato dal Modificatore Totale.
Energomanzia	[MAG] +++	Può alterare ove opportuno la forma degli Incantesimi di Tipologia Congiurazione, senza tuttavia alterarne il danno o l'area totale.
Geomanzia	[MAG] +++	Può ignorare i requisiti "naturali" generici per lanciare incantesimi di una particolare Tipologia come ad esempio acqua, terra, piante e simili.
Ieromanzia	[MAG] +++	Può sostituire qualsiasi requisito o componente di Incantesimi di una particolare Tipologia con un opportuno sacrificio animale e rituale, proporzionale alla classe di Magia
Oniromanzia	[MAG] +++	Può lanciare Incantesimi di una particolare Tipologia anche sotto effetto di alterazioni mentali quali Nausea, Paralisi, Pietrificazione, Sonno e Stordimento.
Panteomanzia	[MAG] +++	Non spende P.M. se ottiene con la prova di Magia un risultato di 6 o + superiore alla VC richiesta in una particolare Tipologia
Psicomanzia	[MAG] +++	Può lanciare Incantesimi di Tipologia Suggestione senza componenti somatiche, quelle verbali possono essere contenute in un discorso più ampio
Sinfomanzia	[MAG] +++	Può eseguire come Melodia qualsiasi Incantesimo di una particolare Tipologia, anche se normalmente non permesso

Maestrie - Incontro Sociale

Maestria	Requisiti	Effetto
Affabile	Gen +, INT o Ast +	Può eseguire prove relative a Conoscenze possedute da altri membri del gruppo con [-][-][-]
Attore nato	Ast +, VIG o Elo +	Può scoprire una Obiezione con una prova di Ast all'inizio di ogni Incontro sociale ove applicabile
Autoritario	Sog +, VIG o Elo +	Può ritirare una prova contro ceto inferiore
Celebrità	Fas +, VIG o Elo +	Ottiene l'incentivo "Famoso" in ogni Incontro sociale ove applicabile
Conversatore	Elo +, ANI o Emp +	Ottiene +1 al limite di ogni Incontro sociale ove applicabile
Diplomatico	Emp +, VIG o Elo +	Può ottenere +1 all'Attitudine con una prova di Elo all'inizio di ogni Incontro sociale ove applicabile
Impostore	Ast +, INT o Gen +	Può ottenere l'incentivo "Falsa identità" in ogni Incontro sociale ove applicabile
Infervorato	Elo +, ANI o Ard	Può ritirare una prova contro culto comune
Seducente	Fas +, VIG o Elo +	Può eseguire prove su Fas anche con Attitudine Avversa
Tormentatore	Ast +, VIG o Elo +	Può scoprire una Fobia con una prova di Ast all'inizio di ogni Incontro sociale ove applicabile

Maestrie - Uso dei Punteggi

Maestria	Requisiti	Effetto
Determinato	Vol ++ o +++, Ard +++ o ++	Quando spende 1 P.M. ottiene +2 Concentrazione
Energizzato	Sch ++ o +++, Ast +++ o ++	Quando spende 1 P.V. ottiene -2d4 Ini
Fortificato	Sta ++ o +++, Par +++ o ++	Quando spende 1 P.F. ottiene +2 Danno
Impassibile	Vol ++ o +++, Emp+++ o ++	Aumento limite per la fatica sui P.M. a 2-3 e 1
Irrefrenabile	Sch ++ o +++, Fur +++ o ++	Aumento limite per la fatica sui P.V. a 2-3 e 1
Irreprensibile	Sta ++ o +++, Atl +++ o ++	Aumento limite per la fatica sui P.F. a 2-3 e 1
Ostinato	INT +, Vol +, ANI o Ard +	Quando spende 1 P.M. ottiene [++][+] alla prova.
Sempre offensivo	Sta +++ o FIS e VIG +	Può agire anche con stato Stordito con [-] aggiuntivo fino a -5 P.F.
Sempre in movimento	Sch +++ o AGI e PER +	Può agire anche con stato Bloccato con [-] aggiuntivo fino a -5 P.V.
Sempre focalizzato	Vol +++ o INT e ANI +	Può agire anche con stato Frastornato con [-] aggiuntivo fino a -5 P.M.
Stabile	AGI +, Sch +, FIS o Atl +	Quando spende 1 P.V. ottiene [++][+] alla prova.
Tenace	VIG +, Sta +, FIS o Atl +	Quando spende 1 P.F. ottiene [++][+] alla prova.

Maestrie - Resistenze

Maestria	Requisiti	Effetto
Caloroso	FIS + o VIG +	Resiste alle Privazioni dovute al freddo eccessivo
Coagulante	FIS + o Sta ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro Sanguinamento
Freddoloso	FIS + o VIG +	Resiste alle Privazioni dovute al caldo eccessivo
Illuminato	ANI + o Ard ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro Maledizione
Limpido	PER + o Ast ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro effetti di Confusione
Lucido	INT + o Vol ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro effetti di Stordimento
Pelle Coriacea	VIG + o Sta ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro Pietrificazione
Saldo	AGI + o Atl ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro effetti di Cadere
Sensi aperti	PER + o Cer ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro Cecità e Sordità
Stomaco di Ferro	FIS + o Atl ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro Nausea e Ubriachezza
Sveglio	INT + o Com ++	Ottiene [+] [+] alla Difesa contro effetti di Sonno
Temprato	VIG ++ o Sta +++	Ottiene RES naturale 1

Maestrie - Resistenza alla Magia

Maestria	Requisiti	Effetto
Custodia del Fisico	FIS + o Par +++	Può utilizzare Resistenza alla Magia per prevenire il danno Magico da Armi in Mischia
Custodia del Vigore	VIG + o Sta +++	Può utilizzare Resistenza alla Magia anche contro danno Fisico proveniente da Incantesimi e Magia
Custodia dell'Agilità	AGI + o Sch +++	Può utilizzare Resistenza alla Magia per prevenire il danno Magico da armi a Distanza
Custodia dell'Anima	ANI + o Ard +++	Calcola la Resistenza alla Magia come 1/2 dei Punti Mana, arrotondata per Difetto
Custodia dell'Intelletto	INT + o Vol +++	Può utilizzare Resistenza alla Magia per prevenire il danno Magico da armi a Distanza
Custodia della Percezione	PER + o Ast +++	Può utilizzare Resistenza alla Magia con la sola condizione di non essere Sorpreso

Maestrie - Leader e Supporto

Maestria	Requisiti	Effetto
Affiancatore	PER, Att o Mir +	Ottiene [+] all'azione AA quando combatte un nemico assieme ad un alleato come unico bersaglio
Allertatore	PER, Elo o Emp +	Può utilizzare la sua AV per avvisare un alleato e concedergli il bonus del proprio Istinto
Calcolatore	PER o Cer +	Ottiene [+] alla AA quando utilizza Opportunità
Contributore	PER o Ast +	Ottiene [+] all'azione AA quando esegue la stessa azione tentata inutilmente da un alleato
Difensore	FIS o Par +	Ottiene [+] alla Difesa quando deve mantenere una particolare posizione
Intercettatore	Per o Cer +	Ottiene [+] alla Difesa a sé e all'Alleato quando utilizza Disingaggiare con successo
Paladino	ANI o Ard+	Ottiene [+] alle prove quando l'azione è volta a proteggere un alleato da un preciso pericolo
Protettore	VIG o Emp +	Ottiene [+] alla Difesa quando utilizza Proteggere
Rafforzatore	INT o Com +	Ottiene [+] all'azione AA quando esegue la stessa azione tentata con successo da un alleato
Ristoratore	ANI o Emp +	Aumenta di +1 gli effetti di cura ai P.F. dati da proprie azioni o Incantesimi ad un alleato
Trinceratore	FIS o Atl +	Ottiene [+] alla Difesa se difende in contemporanea ad un alleato adiacente
Vendicatore	ANI o Ard +	Ottiene [+] alla prossima azione AA quando un alleato viene ferito gravemente

Maestrie - Speciali

Possono essere acquisite se in un Incontro si subisce un effetto tra quelli indicati nella descrizione e si ottiene "Personaggio Ferito Gravemente" in quell'Incontro con danno almeno in parte rilevante con l'effetto subito.

Maestria	Effetto
Contaminato	Immune a Veleni e Acidi; non può utilizzare pozioni né liquidi da cospargere sulla pelle e subisce [-] su VIG
Insonne	Immune a Stordimento e Sonno; subisce automaticamente una Privazione ogni 4 ore di attività ma non ne subisce per il mancato riposo, e subisce [-] in FIS
Maledetto	Immune a Maledizioni ed effetti di Paura, recupera al massimo 1 P.F. x LV a riposo o Incantesimo/Effetto e subisce [-] su ANI
Mutato	Immune a Pietrificazione e Congelamento; non subisce benefici da molti Incantesimi ed Effetti di Alterazione e subisce [-] su AGI
Sconvolto	Immune a Confusione e Charme; recupera al massimo 1 P.M. x LV a riposo o Incantesimo/Effetto e subisce [-] su PER
Ustionato	Immune a Scottatura e Sanguinamento, resiste a danno da fuoco normale pari a 1 x LV ma ottiene Fobia: Fuoco e subisce [-] in INT

Contaminato: il Personaggio ha subito un grave avvelenamento o danno da acido, riuscendo a resistere a tale infausto evento. La sua pelle ha sviluppato una naturale immunità a sostanze pericolose, ma anche a quelle benefiche come balsami e pozioni.

Insonne: il Personaggio è stato colpito da un potente sonno o stordimento magico, da cui è riuscito a riprendersi. Ora la sua mente non è più come prima, e sebbene sia immune a tali effetti necessita di fermarsi spesso dopo attività faticose, anche se ormai è abituato a non dormire per più di un'ora o due alla volta.

Maledetto: il Personaggio è stato colpito da una forte Maledizione o effetto magico che l'ha terrorizzato, riuscendo comunque a mantenere lucidità mentale; ora è immune ad effetti di questo tipo, ma riposo e incantesimi non riescono a guarire il suo corpo come prima.

Mutato: il Personaggio è stato colpito da un potente incantesimo o effetto che ha bloccato il suo corpo, alterandone la sostanza; è riuscito a sopravvivere ma la sua carne ha subito un danno irreparabile. Anche se è immune ad effetti come Pietrificazione e Congelamento, anche molti incantesimi o effetti di alterazione non riescono a mutare il suo corpo.

Smarrito: il Personaggio ha subito un'alterazione mentale gravosa che ne ha sottratto consapevolezza e capacità di controllo; anche se ormai è un evento superato la sua mente è rimasta segnata a tal punto da renderlo immune da queste alterazioni psichiche, ma anche da rallentare di molto il recupero delle energie mentali.

Ustionato: il Personaggio è stato vittima di un prorompente incendio o fuoco magico che l'ha avvolto bruciando la pelle; rimasto in vita, ora la sua dura epidermide è in grado di resistere a fiamme non magiche e rimargina rapidamente le ferite, ma ciò non si può dire della sua mente, rimasta sconvolta dall'accaduto.

