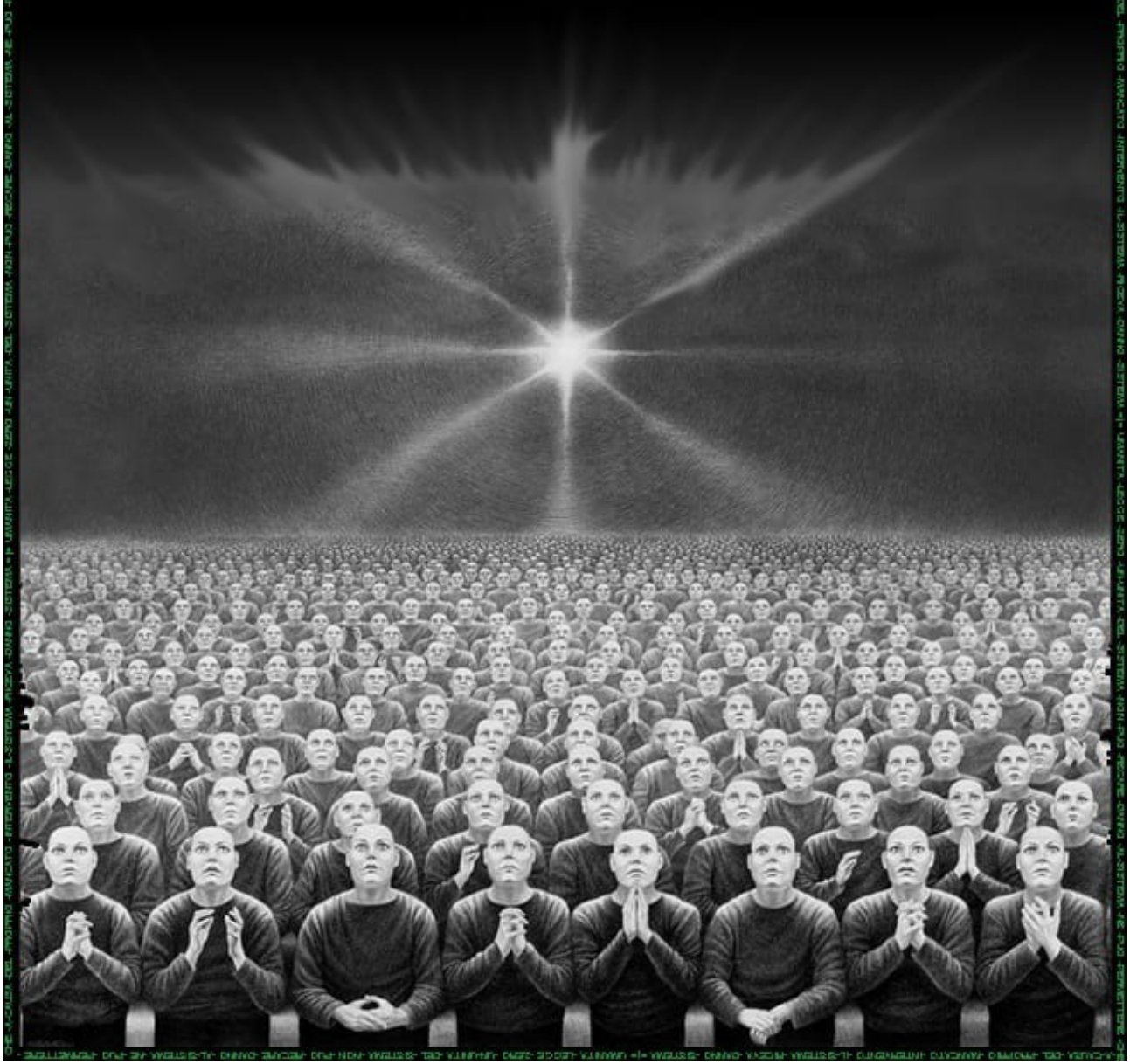
Temnoty

Prima Legge: Un essere umano non può recar danno ad un'unità del sistema né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, il sistema riceva danno.

Seconda Legge: Un essere umano deve obbedire agli ordini impartiti dalle unità del sistema, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.

Terza Legge: Un essere umano deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima Legge e la Seconda Legge.



Regolamento

Indice:

- **Regole Generiche** Pagina: 4
- **Creazione del Personaggio** Pagina: 6
- **Crescita del Personaggio** Pagina: 10
- **Il Gioco** Pagina: 33
- **Le Chiamate** Pagina: 35

Regole generiche:

1) **Contatto fisico**: il contatto fisico diretto fra due persone all'interno dell'evento è amesso solo è solamente previo accordo fra le parti interessate. In caso di mancanza di previo accordo, ogni azione va simulata evitando il contatto fra le due parti. Il contatto fisico indiretto, ovvero attraverso oggetti adatti al gioco di ruolo dal vivo preventivamente approvati dallo staff (p.e. : armi finte od oggetti morbidi che simulino strumenti di lavoro), deve avvenire con il massimo della delicatezza, e comunque mai in zone che possono facilmente provocare dolore (p.e. mai su genitali, seni, viso.) In caso di inesperienza nell'uso di un oggetto di gioco, lo staff sarà felice di dimostrarne l'uso adatto. In ogni caso, attraverso l'uso della parola **Abbaccabanane**, sarà possibile segnalare esplicitamente del disagio e qualunque tipo di interazione dovrà essere immediatamente sospesa.
2) **Il Ruolo/La Maschera**: è essenziale, per il mantenimento del buon gioco e per conservare l'immersione nell'ambientazione in cui avete deciso di giocare, mantenere sempre e comunque il ruolo che avete deciso di interpretare per la durata dell'evento. Quindi va evitato di parlare di qualsivoglia evento corcernente la vita reale, o di parlare come il giocatore, piuttosto che come il personaggio. Se è **necessario** portarsi dietro un mezzo di comunicazione, come uno smartphone, evitare di rispondere a chiamate o messaggi che possano distrarre dall'ambientazione in cui si è immersi, e riservarne l'utilizzo alle emergenze. N. B.: i**l personaggio giocante ed il giocatore sono persone separate**. Ciò che viene fatto al personaggio durante l'evento non coincide con azioni compiute nei confronti del giocatore. Se il personaggio venisse insultato, non viene fatto altrettanto nei confronti del giocatore, così come se venisse corteggiato.
3) **Contattare un master:** se è necessario chiamare urgentemente un master per dirimere una questione, nel caso questo sia in gioco con un PNG vicino ad altri giocatori, cercare di attirare la sua attenzione rimanendo in gioco, e rivolgersi a lui con il nome del PNG usando la frase "**PNG, ho una questione drammaticamente importante da chiederti. E non può essere rimandata**".
4) **La Ragione:** durante l'evento, in caso si interpelli lo staff per dirimere un qualsivoglia problema o dubbio, la decisione di un membro dello staff è **finale** e **inappellabile** per la durata dell'evento. Nel caso si venga a sapere che un giocatore, a verdetto a lui sfavorevole, è andato da un secondo membro staff per cercare di ottenere una seconda opinione, al giocatore in questione verranno considerati nulli sia la partecipazione all'evento in questione che eventuali guadagni che il personaggio possa aver ricevuto , mantenendo tuttavia ogni forma di svantaggio che possa aver subito. In

caso di ripetizione del fatto, il personaggio attualmente in uso dal giocatore potrebbe essere considerato morto, ed al giocatore verrà vietato il creare nuovi personaggi.

5) **Regole di comportamento:** nell'area di gioco è vietato portare animali di qualsiasi tipo, anche se addestrati o tenuti al guinzaglio. E' vietato tenere comportamenti scorretti che rechino danno alle strutture di gioco o presenti in loco. E' espressamente vietato entrare in tutti i luoghi opportunamente transennati e/o opportunamente indicati. Rimangono inoltre in Tempra le leggi dello stato Italiano, comprese quelle sulla proprietà degli oggetti. In ogni caso, lo staff non si fa carico della sorveglianza della proprietà privata presente nella zona dell'Evento.
6) **In Gioco e Fuori Gioco:** I master sono gli unici che possono dichiarare **IN GIOCO** o **FUORI GIOCO**. Quando viene dato l'**In Gioco**, si può iniziare a giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco sono valide da quel momento, comprese quelle offensive. Quando viene dato il **Fuori Gioco**, si smette di giocare il proprio personaggio e tutte le azioni di gioco non sono più valide da quel momento, compresi i dialoghi o gli scambi d'informazioni. Nel caso in cui venga dato il Fuori Gioco durante un'azione che sta per concludersi, qualora questa determini la vita o la morte di un Personaggio Giocante, l'azione deve essere portata a termine.
7) **Comunicazioni:** Comunicazioni riguardante gli eventi e gli annunci dello Staff verranno effettuate sul gruppo Facebook "Associazione Cybermasters". Eventuali domande al corpo Master vanno effettuate tramite la mail **infotemnoty@gmail.com**. Comunicazioni riguardanti i personaggi avverranno esclusivamente tramite la mail **temnoty.PG@gmail.com**.

Creazione del personaggio:

Per partecipare ad un evento è necessario aver creato un personaggio da poter interpretare. Durante la creazione, le uniche cose necessarie sono la descrizione dei tratti psicologici del personaggio, in una decina di righe al massimo, la scelta della razza e l'archetipo base del proprio personaggio. Non è possibile scrivere il background del personaggio, comprensivo di nome, in quanto, per motivi di gioco, la storia del personaggio inizierà con l'arrivo dello stesso nella zona di gioco.

Caratteristiche base:

Ogni personaggio ha le seguenti caratteristiche di base:
Locazioni: Ogni personaggio ha 5 locazioni. Queste sono Locazione Vitale(Testa/Tronco), Braccio Destro, Braccio Sinistro, Gamba Destra, Gamba Sinistra.
Punti Vita: Sono 3 di base. Rappresentano la salute fisica del personaggio. Si contano separatamente per ciascuna locazione. Si rigenerano solo se curati.
Punti Tempra: Sono 3 di base. Rappresentano la resistenza del personaggio. Vengono consumati per utilizzare alcune abilità o capacità del personaggio. Si rigenerano automaticamente all'inizio di ogni giorno dell'Evento.
Punti Protezione:Sono 0 di base. Rappresentano protezioni fisiche sul personaggio, che vengono danneggiate prima dei Punti Vita.

Archetipi:

Un'archetipo rappresenta le abilità base del personaggio, ovvero la spesa iniziale dei 30 Tera che possiede. Queste abilità potranno essere successivamente sostituite con'altre, attraverso l'uso del Ragno, eccezion fatta per quelle appartenenti al colore Indaco.

1) **Guardiano**: Leggere e Scrivere, Matematica, Coriaceo, Armatura Tattica, 1*Vitalità, 1*Resistenza, Armi Corte, Armi a 1 mano, Spadaccino, Scudo Piccolo, Scudo.
2) **Cacciatore**: Leggere e Scrivere, Matematica, Cacciare I, Cacciare II, Cacciare III, Armi da Fuoco, Rateo Migliorato, Colpo d'occhio, Vedere Personaggi Nascosti I, 1*Vitalità .
3) **Logista**: Leggere e Scrivere, Matematica, Opportunità, Armeria I, Scorta Medica I, Farmacia I, Riciclaggio, Agronomia I, Allevamento I, Allevamento II, Floricoltura I, 1*Vitalità .
4) **Curatore**: Leggere e Scrivere, Matematica, Stabilizzare, Medicina I, Medicina II, Medico Primario, 2*Resistenza, Riciclaggio, Manutenzione, Chimica I, Esperto di Narcotici.
5) **Cuoco**: Leggere e Scrivere, Matematica, Stabilizzare, Cucinare I, Cucinare II, Nulla Va Sprecato, Opportunità, Rifornimenti I, Medicina I, Assistente Chirurgo, 1*Resistenza, 1*Vitalità .

6) **Tecnico**: Leggere e Scrivere, Matematica, Manutenzione, Riciclaggio, Estrazione Mineraria, Estrazione Erboristica, Meccanica I, Elettronica I, 1*Resistenza, 1*Vitalità.

Razze:
Ogni razza ha delle caratteristiche proprie ed una propensione, ovvero ciò in cui, durante la Crescita del personaggio (v. capitolo successivo), sarà portata a utilizzare con più facilità e ciò con cui farà più fatica. Questa propensione è codificata con un colore, a cui ciascuna abilità fa riferimento. Inoltre, a seconda dei Tera complessivi che il personaggio avrà a disposizione e di quelli investiti nel colore della sua Propensione, avrà delle Capacità che svilupperà automaticamente. La prima capacità si sblocca alla creazione del personaggio.

1) **Gene puro**: questi cittadini sono fra quelli che, con l'avanzare dei secoli, non hanno subito mutazioni genetiche a causa dell'ambiente ostile che li circondava. Non richiedono trucco per essere rappresentati.
   Propensione: a scelta del giocatore, fra rosso, arancio, giallo, verde,blu o viola.
   Capacità 1: 1 Punto Tempra addizionale.
   Capacità 2: 1 Punto Tempra addizionale.
   Capacità 3: 1 Punto Tempra addizionale.
   Capacità 4: 1 Punto Tempra addizionale.
   Capacità 5: 1 Punto Tempra addizionale. Riorganizzare le proprie abilità tramite il Ragno non costerà Punti Tempra.
2) **Ghoul**: questi cittadini hanno subito orribili mutazioni dalle radiazioni che hanno pervaso le terre circostanti, ma nonostante questo, sono sopravvissuti. Richiedono trucco, prostetici o costumi che li rendano deformi e riconoscibili come tali. Volto scarnificato, un braccio rigonfio con una chela al termine, un gemello vestigiale che spunta dal ventre sono alcuni esempi.
   Propensione: Viola o Giallo, a scelta iniziale del giocatore.
   Capacità 1: Immune a Contaminazione!
   Capacità 2: Quando subisce Contaminazione, anche se dichiara Immune, subisce Rigenerazione!.
   Capacità 3: Può dichiarare Contaminazione con le armi da Corpo a Corpo. Non può curarsi colpendosi.
   Capacità 4: Quando subisce Contaminazione, anche se dichiara Immune, subisce le chiamate Rimuovi Veleno! e Rimuovi Malattia!
   Capacità 5: Quando subisce Contaminazione, anche se dichiara Immune, subisce la chiamata Rimuovi Dilaniante!
3) **Null**: questi cittadini sono caratterizzati dal non avere una propensione nei confronti di uno dei classici colori, e di essere dotati di una forma fisica superiore alla media. Tendono ad essere pallidi, e tutti hanno le orecchie affusolate, che a volte arrivano fin oltre la testa. Richiedono delle orecchie affusolate prostetiche per essere interpretati(ad esempio le classiche orecchie da elfo).

Propensione: Indaco, da scegliere fra le due opzioni.
Capacità 1: 1 Punto Simbiosi addizionale. Il Tempo per la Rinascita viene dimezzato.
Capacità 2: 1 Punto Simbiosi addizionale.
Capacità 3: 1 Punto Simbiosi addizionale. La rinascita ha effetto anche se hai subito Dilaniante!
Capacità 4: 1 Punto Simbiosi addizionale.
Capacità 5: 1 Punto Simbiosi addizionale. La Rinascita non causa più l'Afflizione.

4) **Mutati**: Questi cittadini sono caratterizzati da un'ibridazione del proprio gene con quello di un singolo animale. Dalle caratteristiche più varie, hanno una propensione influenzata dall'animale con cui il loro gene è stato mischiato. Alcuni esempi di animale: Toro, Orso, Lucertola, Ratto, Uccello, Gatto. Richiede sia il trucco che i prostetici adatti ad indicare le ibridazioni con l'animale in questione. La propensione e l'elenco completo delle capacità verranno fornite alla creazione del personaggio, una volta che il giocatore avrà deciso di giocare un particolare uomo bestia.
Propensione: varia. Esempi: Toro: Rosso; Orso: Viola; Lucertola: Arancione; Ratto: Giallo; Uccello: Arancione; Ragno: Blu.
Capacità 1: Varia da animale ad animale.
Esempi:
Toro: +1 Danno in mischia quando impugnano un'arma a 2 mani;
Orso: +1 Punto Vita;
Lucertola: +1 Punto Protezione;
Ratto: Immune! A Malattia!;
Falco: Abilità: Vedere Oggetti Nascosti;
Tasso del Miele: Immune! A Pace!
5) **Drevo**: Questi cittadini sono caratterizzati da un ibridazione dei propri geni con dei vegetali. Dal temperamento flemmatico e dalla pazienza infinita, sono spesso le colonne portanti di una comunità. Richiedono trucco e prostetici adatti ad indicare l'ibridazione con una pianta.
Proponsione: Verde o Blu, a scelta iniziale del giocatore.
Capacità 1: Abilità: Estrazione Erboristica
Capacità 2: 1 Punto Protezione addizionale. Questo punto protezione ritorna da solo dopo 5 minuti all'aperto fuori dal combattimento.
Capacità 3: Ad inizio evento, puoi scegliere fino a 3 risorse Elemento da ricevere, in aggiunta al resto che ricevi.
Capacità 4: Abilità: Esperto di Anatomia. Ad ogni evento, inoltre, produce due ingredienti "Cibo" di tipo vegetale.
Capacità 5: Dopo due minuti di immobilità al sole, subisci Cura 10! in tutte le locazioni, Rimuovi Veleno! e Rimuovi Malattia!
6) **Peone**: Questi cittadini sono caratterizzati da un'ibridazione che porta il

loro corpo ad assimilare lentamente la composizione del terreno che li circonda. La loro pelle tende al grigio, al marrone o al verde erba, può formare ripiegamenti addizionali dovuti all'accumulo di materiale, ed i loro denti tendono a crescere in maniera eccessiva, a volte assomigliando a zanne. Tendono a essere gregari ed a mettere il bene della comunità di fronte al loro. Richiedono trucco e prostetici ad indicare la colorazione della pelle ed i denti, o una maschera adatta e copertura del resto del corpo(per esempio Maschera da orco)
Propensione: Rosso o Arancio, a scelta iniziale del giocatore.
Capacità 1: Immune! A Debolezza!
Capacità 2: Un operazione di innesto protesi non potrà mai fallire.
Capacità 3: Quando il personaggio è in Coma, potrà , **una** volta a combattimento, alzarsi e camminare. In questo stato, se viene colpito nuovamente da un qualunque danno, andrà a terra e non potrà rialzarsi, come normale. In ogni caso, il punteggio di Coma non si ferma finchè non subisce Stabilizzato!
Capacità 4: Immune! A Comando!
Capacità 5: Una volta per combattimento, quando il personaggio va in coma, subisci Cura 10 a tutte le locazioni, Dichiara Immune! a Paura!, Dolore! E Confusione! per il resto del combattimento. Quando termina il combattimento, subisce A Zero! Al tronco.

Crescita del personaggio:

Dopo il primo Evento a cui avrete partecipato, avrete a disposizione dei Tera addizionali a quelli iniziali. Sarà inoltre possibile, durante l'Evento, ridistribuire i propri Tera, cambiando la configurazione di abilità del proprio personaggio, tramite il Server, un giocatore che gestisce i Ragni, ovvero ciò che permette di effettuare questa configurazione, del villaggio. Questa operazione costerà 1 Punto Tempra ad ogni utilizzo.

Ogni personaggio parte con a disposizione 30 Tera, che rappresentano la memoria presa dal archetipo iniziale che ha selezionato. Ad ogni Evento, si guadagneranno 4 Tera, che si aggiungeranno a quelli iniziali.

Il livello della Capacità razziale (Vd. capitolo precedente) acquisita dal personaggio, dipende dal numero complessivo di Tera del personaggio.

Capacità 1: 30 Tera totali
Capacità 2: 40 Tera totali
Capacità 3: 60 Tera totali
Capacità 4: 80 Tera totali
Capacità 5: 100 Tera totali

Ogni abilità occuperà della memoria, o Tera, segnata a fianco dell'abilità stessa. Inoltre farà parte di una categoria. Se il personaggio è Predisposto nella categoria di cui l'abilità fa parte, questa costerà 1 Tera in meno per effettuare gli acquisti! Purtroppo, però, essere predisposti da una parte, comporta una maggior difficoltà in altre capacità! Quindi, mentre le categorie adiacenti alla predisposizione del personaggio, come indicato nello schema qui sotto, avranno il normale costo indicato, le categorie più lontane costeranno 1 Tera addizionale, ad indicare ciò che è più difficile da approcciare per il personaggio.

NOTA BENE: Le capacità del colore Indaco rappresentano anche delle vere e proprie modifiche fisiche. Pertanto, non è possibile riconfigurarle con il Ragno. Ciò significa che, una volta acquistate, divengono permanenti, e non possono essere ridistribuite.

Qui sotto indicheremo, con una tabella, le modifiche ai costi delle abilità. Nelle righe sono indicate le Predisposizioni, mentre nelle colonne la modifica al costo delle abilità.

Tabella delle modifiche dei Tera date dalle predisposizioni:

Predisposizione	Rosso	Arancio	Giallo	Verde	Blu	Viola	Indaco
Rosso	-1	0	1	2	1	0	0
Arancio	0	-1	0	1	2	1	0
Giallo	1	0	-1	0	1	2	0
Verde	2	1	0	-1	0	1	0
Blu	1	2	1	0	-1	0	0
Viola	0	1	2	1	0	-1	0

Tabella delle modifiche dei Tera della predisposizione Indaco:

Predisposizione	Rosso	Arancio	Giallo	Verde	Blu	Viola	Indaco
Indaco a	0	1	0	1	0	1	-1
Indaco b	1	0	1	0	1	0	-1

In file separati, sono presenti le tabelle che indicano i rami delle abilità, divisi per colore. Qui di seguito, vi saranno le descrizioni delle singole, con costi e prerequisiti.

Nota Bene: L'elenco delle abilità indica le abilità comprese ed assimilate dal Ragno locale. Non indica la totalità delle abilità disponibili. Sviluppare o apprendere altre abilità sarà possibile durante il gioco.

Descrizione Abilità: (in ordine per colore e alfabetico)

Rosso:

Ambidestria: Il personaggio può impugnare un'arma impugnabile ad una mano sia con la mano destra che con la mano sinistra.(**Costo: 6 Prerequisiti: Spadaccino , 2*Vitalità, 1*Resistenza**)

Armi a 1 Mano: Permette di utilizzare un'arma impugnabile ad una mano, usabile in mischia, dalla lunghezza di 51 a 110 cm. Permette di dichiarare Danno 1.**(Costo: 3 Prerequisiti: Armi corte , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armi a 2 Mani: Permette di usare un'arma impugnabile a due mani, usabile in mischia, dalla lunghezza di 111cm a 160 cm. Permette di dichiarare Danno 1.**(Costo: 4 Prerequisiti: Armi corte, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armi Corte: Permette di usare un'arma impugnabile ad una mano, usabile in mischia, lunga al massimo 50 cm. Permette di dichiarare Danno 1.**(Costo: 1 Prerequisiti: - , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armi da Lancio: Permette di usare un'arma impugnabile ad una mano, lanciabile a distanza, della lunghezza massima di 30 cm e non dotata di anima rigida. Permette di dichiarare Danno 1. **(Costo: 4 Prerequisiti: Armi Corte, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armi Lunghe: Permette di usare un'arma impugnabile a due mani, usabile in mischia, dalla lunghezza di 161cm ai 200 cm. Permette di dichiarare Danno 1.**(Costo: 2 Prerequisiti: Armi Corte, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Assassino: Permette, mentre stati usando la chiamata gestuale Nascosto o Occultato, di sostituire la chiamata dell'arma che si sta usando con la chiamata A Zero!. Usare questa abilità ti rimuove dallo stato di Nascosto o Occultato. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 6 Prerequisiti: Colpo Furtivo II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Colpo Agonizzante: Permette di aggiungere la chiamata Dolore! Ad una chiamata danno effettuata con un'Arma a 2 Mani. Questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 6 Prerequisiti: Letale, Colpo Furioso, 4*Vitalità, 3*Resistenza)**

Colpo ai Reni: Permette, mentre stati usando la chiamata gestuale Nascosto o Occultato, di aggiungere la chiamata Confusione ad una chiamata danno dell'arma che stai usando. Usare questa abilità ti rimuove dallo stato di Nascosto o Occultato.**(Costo: 4 Prerequisiti: Nascondersi I 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Colpo Devastante: Aggiunge 1 danno alle chiamate effettuate con le Armi Lunghe. Si somma con Colpo Possente.**(Costo: 6 Prerequisiti: Colpo Possente , 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Colpo Furioso: Permette di aggiungere la chiamata A Terra! Ad una chiamata danno effettuata con un'Arma a 2 Mani o con un Arma Lunga. Questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 6 Prerequisiti: Pressione , 3*Vitalità, 2*Resistenza)**

Colpo Furtivo I: Permette, mentre stati usando la chiamata gestuale Nascosto o Occultato, di aggiungere 1 ad una chiamata danno dell'arma che stai usando. Usare questa abilità ti rimuove dallo stato di Nascosto o Occultato.**(Costo: 4 Prerequisiti: Colpo ai Reni , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Colpo Furtivo II: Permette, mentre stati usando la chiamata gestuale Nascosto o Occultato, di aggiungere 1 ad una chiamata danno dell'arma che stai usando. Si somma con Colpo Furtivo. Usare questa abilità ti rimuove dallo stato di Nascosto o Occultato.**(Costo:4 Prerequisiti: Colpo**

Furtivo I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)

Colpo Possente: Aggiunge 1 danno alle chiamate effettuate con le Armi a 2 Mani e con le Armi Lunghe.**(Costo: 6 Prerequisiti: Armi Lunghe/Armi a 2 Mani , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Demolitore: Aggiunge 1 al'Area delle granate che utilizzi.**(Costo: 4 Prerequisiti:Granate , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Demolitore II: Aggiunge 1 al'Area delle granate che utilizzi. Si somma con Demolitore. **(Costo: 4 Prerequisiti: Demolitore, 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Esplosione Concentrata: Quando usi una granata, se colpisci un bersaglio, puoi decidere di rimuovere la chiamata Area, ed aumentare il danno della granata di 5 punti. Se si raggiunge la chiamata Danno 10!, si può decidere di sostituirla con la chiamata Dilaniante.In caso dei danni Dilaniante, A Zero e Letale, il livello del danno viene innalzato di uno. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 5 Prerequisiti: Esplosione Ritardata, 1*Vitalità, 4*Resistenza)**

Esplosione Controllata: Puoi sostituire la chiamata descrittiva Area con Cono, di dimensioni pari, con le granate che utilizzi.Usare quest'abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Demolitore, 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Esplosione Ritardata: Quando posi, una granata, puoi aspettare fino a 15 secondi prima di dichiarare la chiamata della granata.**(Costo: 4 Prerequisiti: Esplosione Controllata , 1*Vitalità, 2*Resistenza)**

Granate: Permette di usare i Consumabile di tipo Granata, lanciandola come se fosse un'arma da lancio. Vanno rappresentati da un'oggetto di forma appropriata, in gomma morbida, ripieno di materiale che ne impedisca il rimbalzo (ad esempio, una manciata di riso per appesantirlo). Il danno e l'area dichiarata è indicato nel Consumabile usato.**(Costo: 2 Prerequisiti: Armi da Lancio , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Granatiere: Aggiunge 1 al danno delle granate che utilizzi.**(Costo: 4 Prerequisiti: Demolitore II, 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Insidioso: Quando usi due armi, aggiungi 1 danno alle chiamate effettuate con la tua mano secondaria.**(Costo: 4 Prerequisiti: Ambidestria , 4*Vitalità, 1*Resistenza)**

Lanciamissili: Permette di usare l'arma da fuoco Lanciamissili. Dichiara INARRESTABILE! 10! DIRETTO! Entro 20 metri. Rateo di fuoco: 1 colpo ogni 10 secondi.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cecchino, Demolitore I)**

Letale: Aggiunge 1 al danno delle chiamate effettuate con armi da mischia.**(Costo: 6 Prerequisiti: Spadaccino/Spezzascudi/Colpo Devastante , 3*Vitalità, 1*Resistenza)**

Mietitore: Permette aumentare di 6 il danno effettuato con un Arma Lunga. Se si raggiunge la chiamata Danno 10!, si può decidere di sostituirla con la chiamata Dilaniante. In caso dei danni Dilaniante, A Zero e Letale, il livello del danno viene innalzato di uno. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 6 Prerequisiti: Letale, Colpo Furioso, 4*Vitalità, 3*Resistenza)**

Mitragliatore: Permette di usare l'arma da fuoco Mitragliatrice. Dichiara 4!DIRETTO! Entro 20 metri. Rateo di fuoco: 1 secondo,non riducibile. **(Costo: 4 Prerequisiti: Rateo Migliorato, Piede Saldo)**

Mortaio: Permette di usare l'arma da assedio Mortaio. Dichiara 6! A TERRA! Raggio 5!. Richiede due personaggi per essere usato: uno che vada all postazione dove è stato installato il mortaio, un secondo che faccia la chiamata, dichiarando un bersaglio entro 20 metri da se, una volta ogni 10 secondi. Solo uno dei due personaggi deve avere questa abilità. **(Costo: 4**

Prerequisiti: Demolitore II, Vedere Persone Nascoste I)

Pressione: Permette di aggiungere la chiamata Repulsione X ad una chiamata danno effettuata con un'Arma a 2 Mani o un Arma Lunga. Il valore X è pari al numero di Punti Vita **acquistati**. Può essere usata **tre** volte in un singolo combattimento.**(Costo: 6 Prerequisiti: Colpo Possente , 2*Vitalità, 1*Resistenza)**

Punto Debole: Permette di aggiungere la chiamata Diretto! Ad una chiamata danno effettuata con un Arma a 1 mano o Arma Corta. Inoltre, spendendo 1 punto tempra, aggiungi 4 danni alla prossima chiamata effettuata con un Arma a 1 mano. Se si raggiunge la chiamata Danno 10!, si può decidere di sostituirla con la chiamata Dilaniante. In caso dei danni Dilaniante, A Zero e Letale, il livello del danno viene innalzato di uno.**(Costo: 6 Prerequisiti: Letale , 4*Vitalità, 3*Resistenza)**

Spadaccino: Permette di aggiungere la chiamata Confusione! Ad una chiamata danno effettuata con un Arma a 1 mano o Arma Corta. Può essere usata **tre** volte in un singolo combattimento. **(Costo: 6 Prerequisiti: Armi ad 1 mano, 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Spezza Scudi: Quando colpisci uno scudo, aggiungi 2 danni alle chiamate danno effettuate con un Armi a 2 mani.**(Costo: 3 Prerequisiti: colpo possente , 2*Vitalità 0*Resistenza)**

Tiro Distruttivo: Se, con un'Arma da fuoco, colpiresti uno scudo, aggiungi 3 alla chiamata Danno che stai effettuando.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cecchino, 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Ultima Risata: Il personaggio, se e quando è in coma, può decidere di detonare tutte le granate che ha addosso, minimo 3. Se lo fa, dichiara Dilaniante Raggio 5! e subisce Dilaniante! Diretto! In tutte le locazioni.**(Costo: 5 Prerequisiti: Granatiere, 4*Vitalità, 0*Resistenza)**

Viola:

Agguato: Quando usi la chiamata gestuale Nascosto!, puoi farla usare ad una seconda persona che tocchi, purchè rispetti i medesimi prequisiti che devi rispettare tu.**(Costo: 6 Prerequisiti: Nascondersi I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armatura D'Assalto: Un'Armatura da Assalto, adatta agli scontri più pesanti. Aggiunge 5 Punti Protezione ad ogni locazione coperta e 4 slot per modifiche. E' rappresentata da un'armatura antisommossa o da SWAT pesante, elmo incluso.**(Costo: 6 Prerequisiti: Armatura Tattica, 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armatura Obsoleta: Un'Armatura vecchia ed ingombrante. Aggiunge 2 Punti Protezione ad ogni locazione coperta. L'armatura dev'essere ingombrante e/o pesante (Armatura di piastre, cotta di maglia, etc, etc.)**(Costo: 2 Prerequisiti: Coriaceo , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armatura Riadattata: Un'Armatura vecchia, ma riadattata alle moderne necessità. Aggiunge 3 Punti Protezione ad ogni locazione coperta, e permette di avere uno slot per modifiche. L'armatura dev'essere ingombrante come l'armatura obsoleta, con modifiche (piastre plastiche, fili elettrici) ad indicarne la modernizzazione.**(Costo: 3 Prerequisiti: Armatura Obsoleta , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armatura Tattica: Un'Armatura moderna, per muoversi agilmente sul campo di battaglia. Aggiunge 3 Punti Protezione ad ogni locazione coperta, e permette di avere tre slot per modifiche. E' rappresentata da delle protezioni da quad o da motocicletta, con parastinchi che prende dal ginocchio alla caviglia.**(Costo: 6 Prerequisiti: Coriaceo , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Bastione: Permette di dichiararsi PARALISI! Tempo X (Fino a 1 minuto, a scelta del giocatore). Per la durata della chiamata, il personaggio dichiara IMMUNE! Ad ogni chiamata subita. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Scudo Pesante, Armatura D'Assalto , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Corazzato: In ogni locazione coperta da un Armatura D'Assalto, riduci il danno che subisci ai PP di 2 categorie finchè sei cosciente. **(Costo: 6 Prerequisiti: Massiccio , 7*Vitalità, 0*Resistenza)**

Coriaceo: Permette di compiere una singola azione (Bere un Consumabile, Chiamare aiuto per cinque secondi, menare un'ultimo fendente) durante i primi due minuti di Coma.**(Costo: 1 Prerequisiti: - , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Custodia Sicura: Introducendo un Consumabile nel forziere, puoi inserirvi un sistema capace di esercitare la chiamata del cartellino quando lo si apre. La chiamata va scritta su un foglio che sia ben visibile al giocatore quando il forziere viene aperto. Puoi anche sperimentare trappole meccaniche o di altro tipo per il forziere nel laboratorio appropriato.**(Costo: 4 Prerequisiti: Fabbricante di Lucchetti , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Doppia Sicura: Puoi inserire DUE Consumabile nel forziere per proteggerlo, ma devi inserire due fogli separati nel forziere e scrivere il numero “1” e il numero “2” su ogni foglio, per definire quale effetto agisce per primo. In alternativa, puoi aggiungere “Raggio 3!” alla chiamata di un Consumabile che installi nel forziere **(Costo: 4 Prerequisiti: Forziere di Sicurezza , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Fabbricante di Lucchetti: Puoi costruire un lucchetto seguendo l’apposita ricetta ed apporlo ad un singolo forziere in gioco. Puoi custodire la chiave per aprirlo, che dovrai restituire agli organizzatori al termine dell’evento, inserendola nel lucchetto medesimo. **(Costo: 4 Prerequisiti: Meccanica I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Forziere di Sicurezza: Puoi apporre un lucchetto (messo a disposizione dell'associazione) ad un forziere associativo e puoi portarlo con te per custodire i tuoi averi personali. I "mostri" non possono portare via il tuo forziere. Se scassinato ed aperto, emette la chiamata "Shock! Raggio 1" **(Costo: 4 Prerequisiti: Custodia Sicura, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Forziere Ermetico: Puoi costruire una Custodia Ermetica, in grado di contenere oggetti contaminati senza che questi infettino ciò che li circonda. **(Costo: 4 Prerequisiti: Doppia Sicura, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Furfante: Se stai usando le chiamate gestuali Nascosto o Occultato, puoi perquisire cadaveri, raccogliere oggetti incustoditi o depositare oggetti senza dover abbandonare la chiamata gestuale. **(Costo: 4 Prerequisiti: Nascondere Oggetti , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Impavido: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Paura!**(Costo: 4 Prerequisiti: Rancore , 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Imperscrutabile: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Sincerità!**(Costo: 6 Prerequisiti: Mulo Da Soma, 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Insonne: Riduce la durata della chiamata Shock a 5 Secondi, terminati i quali ti risvegli automaticamente.**(Costo: 6 Prerequisiti: Imperscrutabile , 4*Vitalità, 0*Resistenza)**

Instancabile: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Debolezza!**(Costo: 4 Prerequisiti: Piede Saldo , 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Maestria con lo Scudo: Il danno che gli scudi che usi possono subire è aumentato di 1. **(Costo: 3 Prerequisiti: Scudo , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Massiccio: In ogni locazione coperta da un Armatura Tattica o superiore, riduci il danno ai PP che subisci di 1 categoria finchè sei cosciente. **(Costo: 6 Prerequisiti: Armatura D'Assalto, 5*Vitalità, 0*Resistenza)**

Mulo da Soma: Ti permette di correre mentre trasporti un corpo o una persona in Coma. **(Costo: 2 Prerequisiti: Coriaceo, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Nascondere Oggetti: Quando vieni perquisito, puoi decidere di non consegnare un oggetto che, per dimensionie, puoi tenere all'interno del tuo pugno. Non funziona se uno dichiara Vedere Oggetti Nascosti.**(Costo: 6 Prerequisiti: Nascondersi II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Nascondersi I: Puoi usare la chiamata gestuale Nascosto!, purchè tu sia adiacente ad una superfice che possa nasconderti e nessuno ti stia guardando. L'uso della chiamata si interrompe non appena ti muovi o fai qualcosa che non sia sussurrare a bassa voce.**(Costo: 12 Prerequisiti: Coriaceo , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Nascondersi II: Puoi usare la chiamata gestuale Occultato! se nessuno ti sta guardando, purchè tu sia adiacente ad una superfice che possa nasconderti e finchè rimani in tale situazione. Se ci si stacca dalla superfice che si è usato per nascondersi per qualunque motivo, si dovrà rimuovere la chiamata gestuale. L'uso della chiamata si interrompe se fai qualsiasi cosa che non sia camminare o sussurrare a bassa voce.**(Costo: 12 Prerequisiti: Nascondersi I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Pedinamento: Quando usi la chiamata gestuale Occultato!, puoi farla usare ad una seconda persona che tocchi, purchè rispetti i medesimi prequisiti che devi rispettare tu.**(Costo: 6 Prerequisiti: Nascondersi II, Agguato , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Piede Saldo: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Repulsione!**(Costo: 2 Prerequisiti: Mulo Da soma , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Purezza del Corpo: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Veleno! Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 2 Prerequisiti: Vita Sana , 7*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rancore: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Pace!**(Costo: 4 Prerequisiti: Mulo da Soma, 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Ricochet: Puoi dichiarare Riflesso! Ai alle chiamate da arma da fuoco indirizzato al tuo scudo. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Maestria con lo Scudo, Scudo Pesante , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scudo: Permette di usare uno scudo, delle dimensioni minime pari alla distanza che intercorre dal piede al ginocchio della persona, come lato, e dimensioni massime pari alla distanza dal piede all'anca, largo al massimo 70 cm. Se viene colpito da danno 5! o superiore, Subisce Oggetto Distrutto!**(Costo: 4 Prerequisiti:Scudo Piccolo , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scudo Pesante: Permette di usare uno scudo, delle dimensioni minime pari alla distanza dal piede all'anca, largo al minimo 70 cm fino ad altezza pari alla distanza dal piede alla spalla, con larghezza massima di 90cm. Se viene colpito da danno 8! o superiore, Subisce Oggetto Distrutto! Se si viene bersagliati da un Arma da fuoco, Se si viene presi di mira in Locazione Vitale o sul braccio che regge lo scudo, Si può dichiarare IMMUNE! al colpo, subendolo sullo scudo.**(Costo: 6 Prerequisiti: Scudo , 3*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scudo Piccolo: Permette di usare uno scudo piccolo, delle dimensioni massime pari alla distanza che intercorre dal piede al ginocchio della persona, come lato. Se viene colpito da danno 3! o superiore, Subisce Oggetto Distrutto!**(Costo: 2 Prerequisiti: Coriaceo , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Vita Sana: Permette di dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Malattia! Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 2 Prerequisiti: Instancabile, 5*Vitalità, 0*Resistenza)**

Blu:

Chimica I: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere dei Composti Chimici Semplici, ovvero dei Consumabile creati tramite l'unione di due Ingredienti Base Chimici. E' inoltre possibile creare dei Semilavorati Chimici, ovvero composti in grado di conservarsi più a lungo ed usati per creare Composti Chimici Avanzati o Complessi. (Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Manutenzione , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Chimica II: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere dei Composti Chimici Avanzati, ovvero creati usando almeno un Composto Semplice. E' inoltre possibile creare dei Composti Chimici Avanzati usando Composti Semplici Meccanici o Elettronici.(Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 5 Prerequisiti: Chimica I , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Chimica III: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere dei Composti Chimici Complessi, ovvero creando usando Composti Chimici Avanzati e Semilavorati Chimici. E' inoltre possibile creare dei Composti Chimici Complessi usando Semilavorati Meccanici o Elettronici. (Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.) Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Chimica II , 2*Vitalità, 2*Resistenza)**

Chimico Efficente: Il personaggio, se ha i materiali necessari, può creare più copie dello stesso Composto Chimico con la medesima lavorazione. Il limite è dato dai componenti a disposizione. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Chimica III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cura per i dettagli: Quando usi l'abilità Retroingegnerizzazione, puoi conservare fino a tre Composti base fra quelli di cui è composto, con un massimo pari al numero complessivo meno uno. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Elettronica III , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Determinato: Se vieni colpito nel corso di una lavorazione, puoi portarla a termine entro 5 minuti, prima di cadere in Coma. Si inizia, come da norma, il conteggio del Coma dal momento in cui si cade in Coma. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 3 Prerequisiti: Meccanica III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Disinnesco Rapido: Se tocchi una granata con la mano prima che qualcuno dichiari il danno associato ad essa, puoi dichiarare “Granata distrutta”, impedendo che questa possa dichiarare danno.**(Costo: 4 Prerequisiti:Lavorare Sotto Pressione , 0*Vitalità, 4*Resistenza)**

Elettronica I: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare(usando la metà delle componenti base richieste per la creazione) dei Composti Elettronici Semplici, ovvero un oggetto o una modifica, da scrivere sui Cartellini Oggetto Elettronico, creati tramite l'unione di due Ingredienti Base Elettronici. E' inoltre possibile creare dei Semilavorati Elettronici, ovvero composti in grado di conservarsi più a lungo ed usati per creare Composti Elettronici Avanzati o Complessi. (Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Manutenzione , 0*Vitalità, 1*Resistenza)**

Elettronica II: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare dei Composti Elettronici Avanzati, ovvero creati usando almeno un Composto Semplice. E' inoltre possibile creare dei Composti Elettronici Avanzati usando Composti Semplici Chimici o Meccanici.(Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Elettronica I , 1*Vitalità,**

2*Resistenza)

Elettronica III: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare dei Composti Elettronici Complessi, ovvero creando usando Composti Elettronici Avanzati e Semilavorati Elettronici. E' inoltre possibile creare dei Composti Elettronici Complessi usando Semilavorati Meccanici o Chimici.(Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.) Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Elettronica II, 1*Vitalità, 3*Resistenza)**

Esperto di Narcotici: Quando si usa un Consumabile Verde, è possibile sostituire la chiamata effetto del Consumabile con Pace!, mantenendo eventuali modifiche di tempo della stessa.**(Costo: 4 Prerequisiti: Chimica I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Esperto di Purganti: Quando si usa un Consumabile Verde, è possibile sostituire la chiamata effetto ivi contenuta con Rimuovi! Veleno! O Rimuovi! Malattia!**(Costo: 4 Prerequisiti: Chimica II , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Eureka!: Ogni volta che presenti un progetto nuovo, e questo viene approvato, ottieni un'ingrediente base o semilavorato, a discrezione di colui che lo ha approvato, fra quelli necessari a produrlo.**(Costo: 4 Prerequisiti: Elettronica I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Hacking I: Permette al personaggio, accedendo con un cavo di connessione ad un Ragno, dopo 2 minuti di connessione, di resettare i dati di abilità presenti all'interno di esso, togliendo ogni abilità che non sia Indaco. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra. Permette inotre di interagire, grazie ad un oggetto adeguato, con i sistemi informatici.**(Costo: 4 Prerequisiti: Elettronica II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Hacking II: Permette, spendendo un punto Tempra, di effettuare la chiamata INARRESTABILE SINCERITA' ad un bersaglio dotato del Ragno a cui ci si è connessi tramite un cavo di connessione ed un terminale di analisi. Permette inoltre di interagire in più persone con Hacking II sullo stesso tentativo.**(Costo: 4 Prerequisiti: Hacking I)**

Hacking III: Permette, spendendo tutti i punti Tempra che ti rimangono, minimo uno, di terminare il tentativo di Hacking che stai effettuando senza che tu subisca i contraccolpi. Permette inoltre di inserire personaggi non dotati di Hacking all'interno di un tentativo, nel caso ci sia necessità di persone con competenze diverse.(**Costo: 4 Prerequisiti: Hacking II)**

Lavorare in angolo: E' possibile lavorare in due sul medesimo tavolo di lavorazione. Per usare questa abilità, è necessario che entrambi i personaggi che usano il tavolo la possiedano. **(Costo: 3 Prerequisiti: Manutenzione, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Lavorare Sotto Pressione: Quanto stai creando un Composto Semplice o un Semilavorato, puoi decidere di terminare immediatamente la lavorazione con successo. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Lavoro di Squadra, 0*Vitalità, 3*Resistenza)**

Lavoro di Squadra: Mentre si lavora in due sul medesimo Composto Avanzato o Complesso, al termine della lavorazione, si ottiene un componente base fra quelli usati per il Composto.**(Costo: 4 Prerequisiti: Lavorare in un angolo, 0*Vitalità, 2*Resistenza)**

Manutenzione: Permette, usando un'ingrediente base di un oggetto e conoscendone il progetto, di prolungarne la durata di 1 Evento.**(Costo: 2 Prerequisiti: Riciclaggio , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Meccanica I: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare(usando la metà delle componenti base richieste per la creazione) dei Composti Meccanici Semplici, ovvero un oggetto o una modifica, da scrivere sui Cartellini Oggetto Meccanico, creati tramite l'unione di due

Ingredienti Base Meccanici. E' inoltre possibile creare dei Semilavorati Meccanici, ovvero composti in grado di conservarsi più a lungo ed usati per creare Composti Meccanici o Complessi. (Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra.
Infine, dopo 1 minuto di operazione tramite attrezzi appropriati, è possibile effettuare la chiamata Riparazione 1 su di un'armatura, uno scudo o un oggetto dotato di Punti Protezione.**(Costo: 5 Prerequisiti: Manutenzione 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Meccanica II: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare dei Composti Meccanici Avanzati, ovvero creati usando almeno un Composto Semplice. E' inoltre possibile creare dei Composti Meccanici Avanzati usando Composti Semplici i Chimici o Elettronici. (Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.). Ogni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra.
Infine, dopo 1 minuto di operazione tramite attrezzi appropriati, è possibile effettuare la chiamata Riparazione 3 su di un'armatura, uno scudo o un oggetto dotato di Punti Protezione.**(Costo: 5 Prerequisiti: Meccanica I , 2*Vitalità, 1*Resistenza)**

Meccanica III: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare dei Composti Meccanici Complessi, ovvero creando usando Composti Meccanici Avanzati e Semilavorati Meccanici. E' inoltre possibile creare dei Composti Meccanici Complessi usando Semilavorati Elettrici o Chimici.(Vedere appendice apposita per le ricette note e le lavorazioni.) OOgni lavorazione che non sia un Semilavorato costa 1 Punto Tempra. **(Costo: 5 Prerequisiti: Meccanica II , 3*Vitalità, 1*Resistenza)**

Meccanico Esperto: Aumenta di 1 i Punti Protezione riparabili grazie a Meccanica 2.**(Costo: 2 Prerequisiti: Meccanica II , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Ottimizzatore: Dopo che hai completato una lavorazione di un Composto Avanzato o Complesso, potrai ottenere un componente base fra quelli usati per crearlo.**(Costo: 6 Prerequisiti: Meccanica III, Chimica III, Elettronica III , 3*Vitalità, 4*Resistenza)**

Produzione Estrema: Permette, di coordinare più personaggi in lavorazioni diverse, condividendo le abilità Cura per i Dettagli, Ottimizzatore e Chimico Efficente, anche se i sottoposti non le possiedono.**(Costo: 6 Prerequisiti: Lavorare sotto pressione, Ottimizzatore, 0*Vitalità, 5*Resistenza)**

Retro-Ingegnerizzazione: Decidendo di smontare un oggetto, puoi venire a conoscenza dei componenti base e Semilavorati di cui è composto in caso di un Composto Avanzato o Complesso, oppure dei componenti base di cui è composto in caso di un Composto Semplice o Semilavorato. Il progetto per l'assemblaggio rimane a cura del giocatore. In ogni caso, l'oggetto smontato viene irrevocabilmente, inevitabilmente e inappellabilmente distrutto.**(Costo: 4 Prerequisiti: Elettronica II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Riciclaggio: Permette, riempiendo un contenitore apposito di rifiuti riciclati, di ottenere un componente base consegnandolo ad un membro staff. Il Sistema ama le location pulite.**(Costo: 1 Prerequisiti: - , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Riparatore Frenetico: Puoi dimezzare il tempo per effettuare la chiamata Riparazione con Meccanica I e II. Usare questa abilità costa 1 Punto Tempra.**(Costo: 4 Prerequisiti: Meccanica I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Tecnocrate: E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare(usando la metà delle componenti base richieste per la creazione) dei Composti Artefatti, ovvero un oggetto, una modifica o un Consumabile, da scrivere sui Cartellini Artefatto, creati tramite l'unione di molteplici Composti Complessi, di tutti e tre i tipi.(Meccanico, Elettronico e Chimico).

Sarà inoltre possibile usare l'abilità Retro-Ingegnerizzazione anche sui Composti Superiori.**(Costo: 6 Prerequisiti: Tecnologia Avanzata , 3*Vitalità, 6*Resistenza)**

Tecnologia Avanzata:E' possibile, tramite opportune lavorazioni, ottenere o riparare(usando la metà delle componenti base richieste per la creazione)dei Composti Superiori, ovvero un oggetto, una modifica o un Consumabile, da scrivere sui Cartellini Oggetto Superiore, che verranno plastificati, creati tramite l'unione di molteplici Composti Complessi, di 2 tipi diversi (Meccanico o Elettronico o Chimico).**(Costo:6 Prereq: Ottimizzatore, 3*Vitalità,5*Resistenza)**

Verde:

Agronomia I: Da 3 Ingredienti Base di tipo Culinario(Vegetale) all'inizio dell'evento.**(Costo: 4 Prerequisiti: Riciclaggio , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Agronomia II: Da ulteriori 2 Ingredienti Base di tipo Culinario(Vegetale), per un totale di 5. **(Costo: 4 Prerequisiti: Agronomia I , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Allevamento I: Da 3 Ingredienti Base di tipo Culinario(Animale) all'inizio dell'evento. **(Costo:4 Prerequisiti: Riciclaggio , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Allevamento II: Da ulteriori 2 Ingredienti Base di tipo Culinario(Animale), per un totale di 5. **(Costo: 4 Prerequisiti: Allevamento I , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Assistente Chirurgo: Puoi assistere durante un'operazione chirurgica, aiutando il Medico Primario e condividendo i tuoi Sintopelle con lui.**(Costo: 1 Prerequisiti: Medicina I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Autarchico: Quando prepari una Pietanza Corroborante usi un Ingrediente Cibo a tua scelta in meno.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare VI, Chef , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Chef: Puoi aggiungere all'effetto di una Pietanza Corroborante che prepari IMMUNE! a Debolezza Tempo 1 Ora! **(Costo:** 4 **Prerequisiti: Cucinare III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Chirurgo Esperto: Quando usi Medicina 2, aggiungi 1 alla chiamata Cura! Che effettui. **(Costo: 2 Prerequisiti: Medicina III, Ospitaliere, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cucina Casalinga: Puoi aggiungere all'effetto di una Pietanza Corroborante che prepari Più 1 PF Massimale! Tempo 1 Ora! **(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare V, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cucinare I: Chi possiede questa abilità può preparare nella zona cucina delle Pietanze Corroboranti. Potranno avere al massimo 4 Ingredienti Base di tipo Culinario. Se vieni interrotto durante la lavorazione, gli ingredienti vengono distrutti e la lavorazione fallisce. Ogni preparazione costa 1 Punto Tempra. **Le pietanze corroboranti scadono comunque al termine della giornata di gioco. (Costo: 4 Prerequisiti: Stabilizzare , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cucinare II: Preparando una pietanza corroborante, potrai Preparare una pietanza che soddisfi 3 persone, usando il cibo necessario per una singola preparazione.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare I, 0*Vitalità, 1*Resistenza)**

Cucinare III: Il limite degli Ingredienti Base di tipo Culinario per preparare una pietanza corroborante passa a 6.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare II , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Cucinare IV: Preparando una pietanza corroborante, potrai Preparare una pietanza che soddisfi 9 persone, usando il cibo necessario per 2 preparazioni.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare III , 1*Vitalità, 2*Resistenza)**

Cucinare V: Il limite degli Ingredienti Base di tipo Culinario per preparare una pietanza corroborante passa a 8.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare IV , 1*Vitalità, 3*Resistenza)**

Cucinare VI: Preparando una pietanza corroborante, potrai Preparare una pietanza che soddisfi 27 persone, usando il cibo necessario per 3 preparazioni.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare V , 2*Vitalità, 3*Resistenza)**

Cucinare VII: Il limite degli Ingredienti Base di tipo Culinario per preparare una pietanza corroborante passa a 10. Preparando una pietanza corroborante, potrai Preparare una pietanza che soddisfi 40 persone, usando il cibo necessario per 4 preparazioni.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare VI , 2*Vitalità, 4*Resistenza)**

Esperto di Anatomia: Se stai eseguanto un'operazione di Cura con Medicina 1 o 2, al termine dell'operazione non è necessario scartare il Sintopelle.**(Costo: 8 Prerequisiti: Eutanasia, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Eutanasia: Spendendo 1 PT, è possibile dichiarare Dilaniante! Ad un bersaglio in Coma. Aspettando 5 ulteriori secondi, puoi dichiarare inoltre Letale!**(Costo: 4 Prerequisiti: Smembramento, Smetti di sanguinare , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Floricoltura I: Ad inizio evento, Da 3 Ingredienti Base di tipo Chimico.**(Costo: 4 Prerequisiti: Riciclaggio, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Floricoltura II: Ad inizio evento, Da ulteriori 2 Base di tipo Chimico, per un totale di 5. **(Costo: 4 Prerequisiti: Floricoltura I , 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Gourmet: Spendendo 1 PT, puoi sostituire un qualsiasi numero di ingredienti di tipo Cibo nella preparazione di una pietanza corroborante.**(Costo: 6 Prerequisiti: Cucinare VII, Autarchico, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Guaritore Da Combattimento: Se vieni attaccato durante un'operazione chirurgica o medica, puoi non interrompere l'operazione, finchè non vai in coma.**(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina I , 2*Vitalità, 1*Resistenza)**

Guaritore Senza Requie: Le operazioni chirurgiche o mediche che compi possono essere interrotte solo se vieni colpito dalle chiamate Letale! O Micidiale! In qualunque altro caso, subisci la chiamata al termine dell'operazione, con le conseguenze del caso.**(Costo: 4 Prerequisiti:Guaritore Da Combattimento , 3*Vitalità, 2*Resistenza)**

Medicina I: Cucendo i contorni di un Sintopelle e rimanendo di fianco alla persona che stai curando per la durata dell'operazione, puoi dichiarare al termine dell'operazione medica Cura 1! **(Costo: 6 Prerequisiti: Stabilizzare, 0*Vitalità, 1*Resistenza)**

Medicina II: Cucendo i contorni di un Sintopelle e rimanendo di fianco alla persona che stai curando per la durata dell'operazione, puoi dichiarare al termine dell'operazione medica Cura 3! **(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina I, 0*Vitalità, 2*Resistenza)**

Medicina III: Pescando uno schema dall'apposito contenitore e cucendo assieme i Sintopelle necessari per formarlo, rimanendo di fianco alla persona che stai curando per la durata dell'operazione, puoi dichiarare al termine dell'operazione chirurgica Rimuovi Dilaniante! Seguito da Cura 1!. La medesima procedura può essere usata per Rianimare un personaggio in stato di Morte. In quel caso, dovrà essere presente una Protesi Per Organi Standard, che andrà a sostituire gli organi irrimediabilmente danneggiati.**(Costo:6 Prerequisiti: Medicina II, 1*Vitalità, 3*Resistenza)**

Medico Primario: Ti permette di collaborare con degli Assistenti Chirurghi. Per ogni assistente al tuo fianco, puoi aggiungere una locazione alla prossima chiamata che effettui tramite Medicina 1, Medicina 2 o Medicina 3. **Il numero di Sintopelle usati NON aumentano.(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Mettiamoci una pezza: Consumando un PT, puoi usare Medicina 1 senza dover cucire il Sintopelle, ma dovendolo comunque consegnare allo staff. Colui che ha subito la Cura, subisce anche Dolore! Tempo 5 secondi! E Fatica! Tempo 1 minuto.**(Costo: 4 Prerequisiti: Assistente Chirurgo , 0*Vitalità, 2*Resistenza)**

Nebulizzatore: Spendendo 1 PT, dopo 1 minuto di interpretazione, puoi aggiungere Raggio 4! ad un Consumabile Verde usato. Può essere usato solo all'interno di una stanza.**(Costo: 6 Prerequisiti: Chirurgo Esperto , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Nulla Va Sprecato: Se vieni interrotto, per qualsivoglia motivo, durante la creazione di una pietanza corroborante, gli ingredienti usati non vengono distrutti, ma si può riprendere da dove si è interrotto.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare II , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Ospitaliere: Spendendo un PT, puoi curare una persona in più contemporaneamente o su due locazioni dello stesso individuo usando lo stesso Sintopelle.**(Costo: 4 Prerequisiti: Medico Primario , 0*Vitalità, 3*Resistenza)**

Razioni da Viaggio: Spendendo un PT, le pietanze corroboranti da te preparate avranno scadenza al termine del prossimo evento.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cucinare IV, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Sistema Ecologico Autosostenibile: All'inizio dell'Evento, somma il numero complessivo di risorse che ottieni da Agronomia, Allevamento e Floricoltura. Al posto di prenderele dalle suddette liste, puoi prenderle da una qualunque lista di risorse.**(Costo: 6 Prerequisiti: Cucinare VII, Sistema Ecologico Integrato , 2*Vitalità, 5*Resistenza)**

Sistema Ecologico Integrato: Aumenta di 5 il numero di risorse fornite da Agronomia, Allevamento e Floricoltura.**(Costo: 4 Prerequisiti: Agronomia II, Allevamento II, Floricoltura II, 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Smembramento: Al posto di un minuto, puoi dichiarare Dilaniante ad un bersaglio in coma dopo 15 secondi.**(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Smetti di Sanguinare: Spendendo un punto Tempra, puoi usare Medicina 3 senza dover cucire assieme i Sintopelle, che devono comunque essere consegnati allo staff. Colui che ha subito Rimuovi Dilaniante, subisce Dolore! Tempo 1 minuto e Fatica! Tempo 10 minuti.**(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina III , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Sotto la lingua: Puoi dichiarare IMMUNE! Alle pietanze corroboranti che tu stesso produci. **(Costo: 2 Prerequisiti: Cucinare I, 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Stabilizzare: Puoi, rimanendo di fianco ad una persona in coma, dichiarargli Stabilizzato! Dopo 5 secondi di permanenza. Se ti muovi dal fianco della persona in coma, gli devi dichiarare Rimuovi Stabilizzato!**(Costo: 1 Prerequisiti: - , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Trasfusione: Dopo 5 minuti di interazione, usando strumenti medici appropriati, puoi dichiarare Rimuovi Veleno! O Rimuovi Malattia! Al bersaglio. Quando lo fai, subisci la chiamata Veleno!**(Costo: 4 Prerequisiti: Medicina I, 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Giallo:

Armeria I: Ad inizio evento, fornisce 20 Proiettili Semplici. Permette di conservare, a fine evento, fino a 60 Proiettili di qualunque tipo.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armeria II: Ad inizio evento, fornisce 20 Proiettili Semplici. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 60 Proiettili di qualunque tipo, per un totale di 120.**(Costo: 3 Prerequisiti: Armeria I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Armeria III: Ad inizio evento, fornisce 20 Proiettili Semplici. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 60 Proiettili di qualunque tipo, per un totale di 180.**(Costo: 3 Prerequisiti: Armeria II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Avidità Oltre la Morte: Puoi dichiarare IMMUNE! Alla chiamata Perquisizione. Questa abilità non funziona se sei sotto l'effetto di Dilaniante.**(Costo: 4 Prerequisiti: Rifornimenti VI, Signore delle Scorte, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cambusa I: Per essere usato, dev'essere presente in gioco una scatola di aspetto appropriato, di dimensioni almeno 30x30x30, con un cartellino Cambusa. Permette di conservare fino a 5 Componenti Base di tipo Culinario fra un evento e l'altro.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cambusa II: Aumenta di 5 il Componenti Base di tipo Culinario conservabili, per un totale di 10.**(Costo: 3 Prerequisiti: Cambusa I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Mercantilismo I: Al termine dell'evento, permette di scambiare, con un agente esterno, delle risorse base con altre risorse a tua scelta, che verranno consegnate all'inizio del prossimo evento. Il rapporto di scambio è **2:1**.**(Costo: 6 Prerequisiti: Voci di Strada I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Mercantilismo II: Il rapporto di scambio dell'abilità Mercantilismo diviene **3:2**.**(Costo: 6 Prerequisiti: Voci di Strada II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Congelatore I: Per essere usato, dev'essere presente in gioco una scatola di aspetto appropriato, di dimensioni almeno 30x30x30, con un cartellino Congelatore. Permette di conservare fino a 3 Componenti Base di tipo Chimico fra un'evento e l'altro.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Congelatore II: Aumenta di 2 il numero di Componenti base di tipo Chimico conservabili, per un totale di 5.**(Costo: 3 Prerequisiti: Congelatore I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Deposito I: Per essere usato, dev'essere presente in gioco una scatola di aspetto appropriato, di dimensioni almeno 30x30x30, con un cartellino Deposito.. Permette di conservare fino a 3 Componenti base di tipo Meccanico fra un'evento e l'altro.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Deposito II: Aumenta di 2 Componenti Base di tipo Meccanico conservabili, per un totale di 5. **(Costo: 3 Prerequisiti: Deposito I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Deposito Esplosivi: Ad inizio evento, fornisce 1 Consumabile Chimico Avanzato: Granata. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 60 Proiettili di qualunque tipo, per un totale di 240.**(Costo: 3 Prerequisiti: Armeria III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Deposito Esplosivi II: Ad inizio evento, fornisce 1 Consumabile Chimico Avanzato: Granata. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 60 Proiettili di qualunque tipo, per un totale di 300.**(Costo: 3 Prerequisiti: Deposito Esplosivi, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Essiccatoio I: Per essere usato, dev'essere presente in gioco una scatola di aspetto appropriato, di dimensioni almeno 30x30x30, con un cartellino Essiccatoio. Permette di conservare fino a 3 Componenti Base di tipo Elettronico fra un'evento e l'altro.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Essiccatoio II: Aumenta di 2 il numero di Componenti Base di tipo Elettronico conservabili, per un totale di 5.**(Costo: 3 Prerequisiti: Essiccatoio I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Estrazione Boschiva: E' possibile raccogliere e lavorare gli ingredienti Boschivi(funghetti di colore vario), al fine di ottenere Ingredienti Base di tipo Chimico o Culinario(Funghi, Frutti di boasco, Ortica, Erbe Amare).**(Costo: 5 Prerequisiti: Opportunità, 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Estrazione Mineraria: E' possibile raccogliere e lavorare gli ingredienti Minerali(Schede o ruote dentate), al fine di ottenere Ingredienti Base di tipo Meccanico o Elettronico.**(Costo: 5 Prerequisiti: Opportunità , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Estrazione Naturale: E' possibile raccogliere e lavorare gli ingredienti Naturali(bocciuoli bianchi o rossi), al fine di ottenere Ingredienti Base di tipo Chimico o Meccanico.**(Costo: 5 Prerequisiti: Opportunità, 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Estrazione Organica: E' possibile Estrarre e lavorare gli ingredienti Organici da animali o persone, al fine di ottenere Ingredienti Base di tipo Chimico o Elettronico.**(Costo:5 Prerequisiti: Opportunità , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Farmacia I: Ad inizio evento, fornisce 1 Composto Chimico Semplice: Balsamo Lenitivo. Permette di conservare, a fine evento, fino a 3 Composti Chimici.**(Costo: 4 Prerequisiti: Scorte Mediche I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Farmacia II: Ad inizio evento, fornisce 1 Composto Chimico Semplice: Balsamo Lenitivo. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 3 Composti Chimici, per un totale di 6. **(Costo: 4 Prerequisiti: Scorte Mediche II, Farmacia I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Farmacia III: Ad inizio evento, fornisce 1 Composto Chimico Semplice: Balsamo Lenitivo. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 3 Composti Chimici, per un totale di 9. **(Costo: 4 Prerequisiti: Scorte Mediche III, Farmacia II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Farmacia IV: Ad inizio evento, fornisce 1 Composto Chimico Semplice: Balsamo Lenitivo. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 3 Composti Chimici, per un totale di 12. **(Costo: 4 Prerequisiti: Scorte Mediche IV, Farmacia III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Farmacia V: Ad inizio evento, fornisce 1 Composto Chimico Semplice: Balsamo Lenitivo. Permette di conservare, a fine evento, fino a ulteriori 3 Composti Chimici, per un totale di 15. **(Costo: 4 Prerequisiti: Scorte Mediche V, Farmacia IV, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Opportunità: All'inizio dell'evento, ti verrà consegnata un Componente Base casuale.**(Costo: 1 Prerequisiti: -, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rifornimenti I: Ad inizio evento, Ricevi Due Componente Base a tua scelta da qualsiasi lista. **(Costo: 5 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rifornimenti II: Ricevi due ulteriori Componente Base, per un totale di 4.**(Costo: 5 Prerequisiti: Rifornimenti I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rifornimenti III: Ricevi due ulteriori Componente Base, per un totale di 6.**(Costo: 5 Prerequisiti: Rifornimenti II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rifornimenti IV: Ricevi due ulteriori Componente Base, per un totale di 8.**(Costo: 5**

Prerequisiti: Rifornimenti III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)

Rifornimenti V: Ricevi due ulteriori ingredienti, per un totale di 10.**(Costo: 5 Prerequisiti: Rifornimenti IV, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rifornimenti VI: Ricevi due ulteriori ingredienti, per un totale di 12.**(Costo: 5 Prerequisiti: Rifornimenti V, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scorte Mediche I: Il personagio Riceve ad inizio evento 1 Composto Chimico semplice: Sintopelle. A fine evento, può conservare fino a 3 Composto Chimico semplice: Sintopelle.**(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scorte Mediche II: Il personagio Riceve ad inizio evento 1 Composto Chimico semplice: Sintopelle. A fine evento, può conservare fino a ulteriori 3 Composto Chimico semplice: Sintopelle, per un totale di 6**(Costo: 3 Prerequisiti: Scorte Mediche I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scorte Mediche III: Il personagio Riceve ad inizio evento 1 Composto Chimico semplice: Sintopelle. A fine evento, può conservare fino a ulteriori 3 Composto Chimico semplice: Sintopelle, per un totale di 9**(Costo: 3 Prerequisiti: Scorte Mediche II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scorte Mediche IV: Il personagio Riceve ad inizio evento 1 Composto Chimico semplice: Sintopelle addizionale. A fine evento, può conservare fino a ulteriori 3 Composto Chimico semplice: Sintopelle, per un totale di 12**(Costo: 3 Prerequisiti: Scorte Mediche III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Scorte Mediche V: Il personagio Riceve ad inizio evento 1 Sintopelle addizionale. A fine evento, può conservare fino a ulteriori 3 Composto Chimico semplice: Sintopelle, per un totale di 15**(Costo: 3 Prerequisiti: Scorte Mediche IV, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Signore delle Scorte: Permette di conservare ulteriori 5 risorse per le abilità Cambusa, Congelatore, Deposito ed Essiccatoio. Aumenta inoltre di tre la quantità di materie grezze, raccoglibili tramite l'abilità Estrazione, trasportabili dall'abilità Trasportatore. **(Costo: 5 Prerequisiti: Cambusa II, Congelatore II, Desposito II, Essiccatoio II, Traportatore III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Trasportatore I: Permette di trasportare ulteriori due materie grezze, raccoglibili durante l'abilità estrazione, per un totale di tre. Per portarle, bisogna avere un contenitore rigido, grande almeno 20*20 cm, da trasportare usando entrambe le mani. **(Costo: 3 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Trasportatore II: Aumenta di uno le materie grezze trasportabili tramite l'abilità Trasportatore, per un totale di quattro. **(Costo: 3 Prerequisiti: Trasportatore I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Trasportatore III: Aumenta di due le materie grezze trasportabili tramite l'abilità Trasportatore, per un totale di sei. **(Costo: 3 Prerequisiti: Trasportatore II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Voci di strada I: Hai avuto dei contatti con delle forze esterne. Ti arrivano voci sugli eventi che stanno avvenendo nei dintorni del villaggio.**(Costo: 4 Prerequisiti: Opportunità, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Voci di strada II: Le voci giungono dall'intera regione.**(Costo: 4 Prerequisiti: Mercantilismo I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Voci di strada III: Le voci giungono dall'Impero tutto.**(Costo: 4 Prerequisiti:**

Mercantilismo II , 0*Vitalità, 0*Resistenza)

Arancio:

Armi da fuoco: Permette di usare Armi da Fuoco. Il danno base delle Pistole e dei Fucili è 2! Diretto!. La portata base delle pistole è 10 metri, la portata base dei Fucili è 20 metri. Le pistole hanno 4 secondi fra un colpo e l'altro, mentre i fucili ne hanno 6.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cacciare I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare I: Puoi uscire dalla zona di gioco per andare a cacciare in un area apposita, puoi seguire tracce e studiare indizi. **(Costo: 1 Prerequisiti: -, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare II: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare III: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare II, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare IV: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare III, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare V: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare IV, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare VI: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare V, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciare VII: Aumenta la possibilità di caccia e gli indizi conosciuti **(Costo: 2 Prerequisiti: Cacciare VI, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciatore di Tesori: Sei in grado di individuare forzieri nascosti e di scassinarli, come descritto nell'apposita sezione.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cacciare I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cacciatore Veterano: Aumenta di 2 i livelli di caccia di coloro che sono a caccia con te, con il massimo del tuo valore.**(Costo: 5 Prerequisiti: Cacciare VII, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Cecchino: Puoi decidere la locazione colpita con un'arma da fuoco. Durante la caccia, aggiunge 1 al danno fatto alla preda. **(Costo: 5 Prerequisiti: Rateo Migliorato , 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Colpo d'Occhio: Riduci il tempo di perquisizione a 20 secondi.**(Costo: 3 Prerequisiti: Cacciare I , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

E' Mio!: Mentre tieni in mano il tuo forziere con entrambe le mani, dichiari IMMUNE! a Paralisi! **(Costo: 4 Prerequisiti: Cacciatore di Tesori, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Faro di Coraggio: Puoi dichiarare, Spendendo un PT, IMMUNE! a Paura per il resto del combattimento! Raggio 3!**(Costo: 4 Prerequisiti: Tattico, Impavido, 2*Vitalità, 4*Resistenza)**

Lame Intinte: Strappando un Consumabile verde puoi aggiungere la sua chiamata al prossimo danno di un'arma da lancio.**(Costo: 4 Prerequisiti: Lancio Preciso, 2*Vitalità, 1*Resistenza)**

Lancio Letale: Spendendo un PT, dichiari 7! Diretto! Con un arma da lancio.**(Costo: 8 Prerequisiti: Lame Intinte, 3*Vitalità, 4*Resistenza)**

Lancio Preciso: Aggiungi Diretto! Alle chiamate con armi da Lancio.**(Costo: 6 Prerequisiti: Lancio Travolgente, 1*Vitalità, 2*Resistenza)**

Lancio Travolgente: Puoi aggiungere Debolezza! Al danno di un'arma da lancio. 1 PT per uso **(Costo: 6 Prerequisiti: Armi da Lancio , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Mano Leggera: Dichiari IMMUNE! Alla prima chiamata di ogni forziere che apri. **(Costo: 4 Prerequisiti: Tombarolo, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Pistolero: Ti permette di usare un'arma da fuoco ad una mano con la tua mano secondaria. **(Costo: 5 Prerequisiti: Rateo Migliorato, 2*Vitalità, 0*Resistenza)**

Rateo Migliorato: Riduce di due secondi il tempo di ricarica delle armi da fuoco a due mani, e di un secondo il tempo di ricarica delle armi da fuoco ad una mano.**(Costo: 5 Prerequisiti: Armi da Fuoco, 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Respiro Controllato: Sei immune a Shock! inflitto dai forzieri di sicurezza.**(Costo: 4 Prerequisiti: Mano Leggera, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Sfida: Spendento un PT, Puoi dichiarare Comando! Combatti solo me! Tempo 5 minuti! E subire lo stesso nei suoi confronti.**(Costo: 4 Prerequisiti: Cacciare I, 1*Vitalità, 0*Resistenza)**

Sovraccarica: Spendendo un PT, Puoi aggiungere 6 Al danno di un'arma da fuoco, se lo fai subisci Repulsione 5! Se si raggiunge la chiamata Danno 10!, si può decidere di sostituirla con la chiamata Dilaniante.In caso dei danni Dilaniante, A Zero e Letale, il livello del danno viene innalzato di uno. Se usato durante una caccia, dura un turno intero, durante il quale ogni colpo a segno al bersaglio conta come se fosse un centro.**(Costo: 10 Prerequisiti: Pistolero, Cecchino, 3*Vitalità, 5*Resistenza)**

Tattico: Dopo alcune parole di incoraggiamento, Spendendo un PT, puoi dichiarare: Più un PV Per il combattimento! Raggio 3 metri! Può essere usato una volta a combattimento. Una persona può essere influenzata solo una volta a combattimento da questa abilità.**(Costo: 4 Prerequisiti:Urlo di Battaglia , 2*Vitalità, 2*Resistenza)**

Tombarolo: Puoi essere in possesso di due forzieri invece di uno solo.**(Costo: 4 Prerequisiti: E' Mio! , 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Urlo di Battaglia: Emettendo un urlo di battaglia e spendendo 1 PT, puoi dichiarare Paura! Cono 3!**(Costo: 4 Prerequisiti: Sfida , 1*Vitalità, 1*Resistenza)**

Vedere Oggetti Nascosti: Dopo la chiamata Perquisizione, ti permette di dichiarare Vedere Oggetti Nascosti.**(Costo: 6 Prerequisiti: Colpo d'Occhio, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Vedere Persone Nascoste I: Permette di vedere coloro che usano la chiamata gestuale Nascosto.**(Costo: 12 Prerequisiti: Colpo d'Occhio, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Vedere Persone Nascoste II: Permette di vedere coloro che usano la chiamata gestuale Occultato.**(Costo: 12 Prerequisiti: Vedere Persone Nascoste I, 0*Vitalità, 0*Resistenza)**

Indaco:

Anarcomanzia I: Restituisci qualunque cartellino potere tu abbia, e ne peschi 2 casuali, diversi l'uno dall'altro. **Proibisce l'acquisto di Simbiosi Estesa**.**(Costo: 3 Prerequisiti: Simbiosi IV)**

Anarcomanzia II: Restituisci qualunque cartellino potere tu abbia, e ne peschi 3 casuali, diversi l'uno dagli altri.**(Costo: 3 Prerequisiti: Anarcomanzia I)**

Anarcomanzia III: Restituisci qualunque cartellino potere tu abbia, e ne peschi 4 casuali, diversi l'uno dagli altri.**(Costo: 3 Prerequisiti: Anarcomanzia II)**

Assorbimento I: Rigenera 1 punto simbiosi ogni 10 minuti, con un massimo di punti potere rigenerati pari al massimale di simbiosi ad ogni attivazione. Si attiva mangiando una porzione di nutriente corroborante. Si può attivare solo un livello di assorbimento alla volta.**(Costo: 1 Prerequisiti: Simbiosi IV)**

Assorbimento II: Rigenera 1 punto simbiosi ogni 5 minuti, con un massimo di punti potere rigenerati pari al massimale di simbiosi ad ogni attivazione. Si attiva mangiando due porzioni di nutriente corroborante.S i può attivare solo un livello di assorbimento alla volta.**(Costo: 2 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Assorbimento III: Rigenera 1 punto simbiosi ogni 3 minuti per l'ora successiva all'attivazione. Si attiva mangiando tre porzioni di nutriente corroborante. Si può attivare solo un livello di assorbimento alla volta.**(Costo: 3 Prerequisiti: Assorbimento II)**

Assorbimento IV: Rigenera 1 punto simbiosi ogni 2 minuti per l'ora successiva all'attivazione . Si attiva mangiando quattro porzioni di nutriente corroborante. Si può attivare solo un livello di assorbimento alla volta.**(Costo: 4 Prerequisiti: Assorbimento III)**

Connessione Simbiontica: Il personaggio può, spendendo 1 PS per due messaggi o per due minuti di comunicazione verbale, comunicare con un altro personaggio dotato di Simbiosi, a qualsiasi distanza esso si trovi, e capire se questo è vivo o morto. In zona di gioco, questo potrà essere simulato attraverso l'uso di apparecchi radio o altri mezzi di comunicazione come smartphone.**(Costo: 2 Prerequisiti: Simbiosi Estesa)**

Cristallizzazione: Aggiunge un Punto Simbiosi al massimale. Prendibile più volte.**(Costo: 3 Prerequisiti: Simbiosi)**

Leggere e Scrivere: Ti permette di leggere e scrivere qualsiasi lingua delle Terre del Buio e della Luce.**(Costo: - Prerequisiti: -)**

Maestria: Permette di ignorare il contraccolpo della manifestazione di III grado spendendo due punti simbiosi addizionali.**(Costo: 5 Prerequisiti: Assorbimento IV)**

Maestria Maggiore: Permette di ignorare il contraccolpo della manifestazione di IV grado spendendo due punti simbiosi addizionali.**(Costo: 6 Prerequisiti: Maestria)**

Maestria Suprema: La manifestazione di I e II grado costa un punto simbiosi in meno. **(Costo: 7 Prerequisiti: Maestria Maggiore)**

Matematica: Ti permette di eseguire calcoli matematici, di qualunque complessità il giocatore possa eseguire.**(Costo: - Prerequisiti: -)**

Mistero Bruciante: Aumenta il danno del potere di 1, e la durata dell'Effetto Ustione di 5 secondi. Può essere acquistato molteplici volte, sommandone gli effetti.**(Costo: 4 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Mistero del Vuoto: Permette di dichiarare Simbiosi!Dispersione! ad un potere mentre questo viene usato o ad un Effetto Temporaneo di Simbiosi in atto, spendendo due punti simbiosi.**(Costo: 2 Prerequisiti: Mistero Preciso)**

Mistero dell'Egida: Puoi decidere di spendere tutti tuoi punti simbiosi rimanenti, minimo 1, per dichiarare Immune! ad una qualunque chiamata tu abbia ricevuto.**(Costo: 5 Prerequisiti: Mistero Difensivo)**

Mistero Difensivo: Quando ricevi del danno, puoi decidere di spendere punti simbiosi pari al danno ricevuto per annullarlo.**(Costo: 2 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Mistero Elevato: Usando due poteri di IV grado diversi, in una o più persone con questa abilità, pagando il prezzo di entrambi i poteri, si può usare un potere dalla tabella dei Poteri Combinati.**(Costo: 4 Prerequisiti: Maestria Maggiore)**

Mistero Espansivo: Permette di aggiungere Raggio 2 alla manifestazione usata spendendo un punto simbiosi addizionale. Può essere acquistato molteplici volte, aumentando di 2 metri l'area ad ogni acquisto.**(Costo: 4 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Mistero Esplosivo: Permette di lanciare un arma da lancio e dichiarare la chiamata Simbiosi preceduta dalla chiamata Granata facendo partire il potere dall'oggetto, quando usi il potere di Mistero Espansivo.**(Costo: 2 Prerequisiti: Mistero Espansivo)**

Mistero Esteso: Aggiungi un bersaglio alle tue manifestazioni. Se la manifestazione è personale, scegli un ulteriore bersaglio.**(Costo: 2 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Mistero Etereo: Aggiungi 5 metri alla portata delle tue manifestazioni, sempre mirando al tronco. Può essere acquistato più volte, aggiungendo ogni volta la medesima portata.**(Costo: 3 Prerequisiti: Assorbimento I)**

Mistero Preciso: Quando manifesti un potere a distanza, scegli la locazione da colpire. **(Costo: 2 Prerequisiti: Mistero Etereo)**

Mistero Travolgente: Aggiungi Diretto agli effetti di danno delle tue manifestazioni.**(Costo: 5 Prerequisiti: Mistero Bruciante)**

Mistero Venefico: Quando usi un potere su un singolo bersaglio, se questo non ha dichiarato IMMUNE!, puoi ripetere la chiamata una seconda volta dopo 10 secondi.**(Costo: 5 Prerequisiti: Mistero Esteso)**

Resistenza: Aggiunge un Punto Tempra al massimale. Prendibile più volte.**(Costo: 4 Prerequisiti: -)**

Vitalità: Aggiunge un Punto Vita al massimale. Prendibile più volte.**(Costo: 4 Prerequisiti: -)**

Simbiosi Elastica: Spendendo tutti i punti tempra rimanenti, con un minimo di due, puoi sostituire il potere attualmente in tuo possesso con un altro fra quelli conosciuti, recandoti dal server.**(Costo: 3 Prerequisiti: Simbiosi Estesa)**

Simbiosi Estesa: Spendendo un punto tempra, puoi trasferire un qualsiasi numero di punti simbiosi ad un altro personaggio dotato di potere. **Impedisce l'acquisto di Anarcomanzia. (Costo:2 Prerequisiti: Simbiosi IV)**

Simbiosi: Permette di accedere alla Simbiosi. Il personaggio avrà a disposizione 1 Punto Simbiosi di base. Quando sceglierà questa capacità, dovrà scegliere una Manifestazione che non potrà più cambiare, a meno che non lo dicano esplicitamente altre capacità che sceglierà in futuro. Potrà utilizzare, a questo livello, solo il primo potere della Manifestazione. Utilizzare un potere

della Manifestazione scelta costa un numero di Punti Simbiosi pari al livello del potere manifestato (1, 2, 3 o 4). I Punti Simbiosi si ricaricano automaticamente all'inizio di ogni giornata di gioco. Il raggio base dei poteri della Manifestazione è Tocco, a meno che non sia indicato diversamente nella Manifestazione. Il contraccolpo, del terzo e del quarto potere di Manifestazione, si subisce 30 secondi dopo l'uso dei quel potere. Il potere si manifesta comunque al termine della chiamata, a meno che non venga disperso. **Qualunque chiamata effettuata grazie ad una manifestazione dovrà essere preceduta dalla chiamata Simbiosi!**. **(Costo: 6 Prerequisiti: -)**

Simbiosi II: Il personaggio potrà ora accedere al secondo potere della Manifestazione. Avrà inoltre un Punto Simbiosi addizionale. **(Costo: 6 Prerequisiti: Simbiosi)**

Simbiosi III: Il personaggio potrà ora accedere al terzo potere della Manifestazione. Avrà inoltre un Punto Simbiosi addizionale. **(Costo: 6 Prerequisiti: Simbiosi II)**

Simbiosi IV: Il personaggio potrà ora accedere al quarto potere della Manifestazione. Avrà inoltre un Punto Simbiosi addizionale. **(Costo: 6 Prerequisiti: Simbiosi III)**

Il Gioco: definizioni importanti per giocare.

Ingrediente: E’ un oggetto dotato di ingombro fisico sempre allegato ad un cartellino adesivo, che simboleggia un materiale base usato nelle lavorazioni. Cento ingredienti messi assieme non avranno quindi l’aspetto di un mazzo di cartellini da tenere agevolmente in tasca, bensì di un consistente sacco pieno di roba. Oggetti fisici sprovvisti di etichetta “ingrediente” non hanno valenza di gioco, mentre per essere validi ed utilizzabili, gli ingredienti devono essere integri in ogni loro parte (deve essere presente sia l’oggetto fisico che l’etichetta ingrediente). Sul cartellino è scritto il codice di valutazione. Ogni giocatore avrà pertanto cura di : - Evitare il distacco dell’etichetta dall’oggetto fisico. - NON Consumare fisicamente l’ingrediente rovesciandone il contenuto, frantumandolo o distruggendolo. - conservare l’ingrediente in modo opportuno, facendo in modo che non si rompa o perda di integrità. La rottura di un ingrediente lo rende inutilizzabile ai fini del gioco. “Consumare” un ingrediente significa quindi consegnarlo a un Master oppure deporlo presso un contenitore dedicato. Ogni ingrediente base ha valenza solo per l'evento in cui è stato trovato, e va consegnato al termine dello stesso, a meno che un personaggio non abbia abilità apposite per conservarlo, nel qual caso verrà comunque consegnato, ma verrà restutito all'inizio dell'evento successivo. Gli Ingredienti potranno essere recuperati ad inizio evento, tramite le apposite abilità, o tramite le abilità di Estrazione, in giro per la Zona di Gioco.

Semilavorato: E' un origami che rappresenta una lavorazione parziale. Il Semilavorato è un materiale usato nelle lavorazioni che, a differenza degli ingredienti, è frutto di una lavorazione più o meno complessa e che talvolta possiede anche delle proprietà particolari descritte al suo interno. Per il resto, segue le stesse regole dei cartellini Ingrediente, eccezion fatta che scadono all'Evento successivo. Il tipo di semilavorato è definito dal colore della carta e dalla sua forma.
Cartellino Oggetto Speciale: E' un cartellino sempre allegato ad un oggetto che lo rappresenta adeguatamente in gioco e che ne determina l’ingombro fisico. Le regole per rappresentarlo sono le medesime dei Semilavorati (vige quindi il principio di indissolubilità cartellino\oggetto), cambiano solo il nome del cartellino e il suo colore. Presso l'area di gioco saranno presenti oggetti adeguatamente rappresentativi per allegare il cartellino a questi oggetti.

Cartellino Consumabile: E' un cartellino sempre allegato ad un oggetto che lo rappresenta adeguatamente in gioco e che ne determina l’ingombro fisico. Rappresenta un oggetto monouso, ed una volta consumato va riconsegnato allo staff o depositato in un contenitore adeguato. Possono essere di tipo militare (Rosso), farmaceutico (Verde) o culinario (Giallo).

Artigianato e Creazione: Una parte molto importante del gioco è l'Artigianato, tramite cui si possono creare Oggetti o Consumabili. La creazione avviene tramite il consumo di risorse e lavorazione, con il tempo determinato dal tempo di lavorazione. La lavorazione viene simulata tramite creazione di Origami, del colore adeguato al tipo di creazione.

Combattimento: Si definisce combattimento il momento in cui più parti ingaggiano in atteggiamento ostile l'una nei confronti dell'altra. Il combattimento termina alla cessazione dell'ostilità fra le due parti, per qualsivoglia motivo (morte, fuga, mediazione, etc...). Per le durate, un'effetto che dura il combattimento termina quando, per un minuto consecutivo, la persona non è coinvoltà in alcun atteggiamento ostile.

Coma e morte: Quando i PV in locazione vitale di un personaggio raggiungono i 0, questo sviene ed inizia il tempo di Coma, ovvero i **cinque minuti** di conteggio che lo separano dalla morte. Terminati i quali il personaggio morirà. Potrà permanere fino a 5 minuti sul terreno dove è morto, periodo in cui potrà essere Rianimato e quindi riportato allo stato di Coma, dopodichè avverrà la rinascita, ed il personaggio rientrerà in gioco dal punto dove è morto con un livello di Afflizione. Se un personaggio è afflitto da Dilaniante ad un arto, Rinascerà senza quell'arto, ed avrà bisogno di una protesi. Se un personaggio è afflitto dalla chiamata Dilaniante in locazione vitale, sarà invece Morto, dovrà alzarsi, lasciare a terra i suoi averi e recarsi in zona staff per decidere cosa fare.

Afflizione: Il Personaggio vede ridotti di 2 i suoi PV totali in ogni locazione. L'Afflizione può accumularsi, riducendo ogni volta di 2 i suoi PV totali. Se il personaggio arriva ad 1 PV, è sotto l'effetto di INARRESTABILE! Debolezza! Per la durata dell'Afflizione. Se arriva a 0 PV, il personaggio muore, bisogna prendere tutto ciò che si ha con se e recarsi in zona staff per istruzioni. L'Afflizione termina alla fine dell'evento, o se curata in qualche modo.

Le Chiamate:

Chiamate: Una **chiamata** rappresenta un evento subito in gioco. Una chiamata può essere formata da Danno, Danno+Effetto, o Effetto. Ogni chiamata può essere modificata da uno o più Modificatori, che ne modificano estensione della chiamata in toto o durata dell'Effetto Temporaneo associato alla chiamata.

Chiamate Danno:

Numerici : **1! 2! 3!** etc etc etc. Rappresentano i danni subiti da ciò che ha effettuato la chiamata. Verranno sottratti prima dai Punti Protezione, e poi dai Punti Vita.
DILANIANTE! : Porta a 0 i PP di una locazione. Se non hai PP rimanenti nella locazione colpita, I PV della locazione vengono portati a 0. Se i PV di una locazione vengono portati a 0 dalla chiamata DILANIANTE! Il personaggio dichiarerà IMMUNE! Alla chiamata Guarigione! E Rigenerazione! Finchè non subirà la chiamata Rimuovi Dilaniante! Se uno muore con una locazione vitale afflitta da Dilaniante, gli è impedita la rinascita. Se l'evento finisce con una locazione non vitale afflitta da Dilaniante, l'arto è inutilizzabile permanentemente.
A ZERO! : Porta a 0 i PP e i PV di una locazione. Se la locazione colpita è già a 0 PV, subisce la chiamata DILANIANTE!
LETALE! : Il personaggio muore. Salta la fase di coma, e va in fase Morto. Se il personaggio è già a 0 PV o in fase morto, la Locazione colpita dalla chiamata subisce la chiamata **INARRESTABILE! DILANIANTE! DIRETTO!**
MICIDIALE! : Il corpo del personaggio viene colpito da una forza tale da sublimarlo. Il personaggio muore, il suo corpo e tutti i suoi oggetti vengono distrutti. Il giocatore si recherà subito in segreteria per decidere il da farsi.

Nota Bene: La riduzione del danno riduce la chiamata danno subito di un numero X di categorie dipendente dalla riduzione. Letale viene ridotto ad A Zero!. A Zero viene ridotto a Dilaniante!. Dilaniante viene Ridotto a 10. I numerici calano in ordine decrescente. Micidiale non può essere mai ridotto. La riduzione del danno non è mai dichiarata, colui che la subisce sa cosa sta subendo, ed interpreta la chiamata di conseguenza. Se il danno viene ridotto a 0, si dichiara IMMUNE! Al danno subito.

Chiamate Effetto:

Effetti Temporanei:

Nota Bene: Tutti gli effetti temporanei hanno una durata di 5 secondi, al termine dei quali l'effetto cesserà.

-A TERRA! : Il bersaglio dovrà poggiare le ginocchia o il sedere a terra per la durata dell'effetto.
-CONFUSIONE! : Il bersaglio non potrà attaccare o usare Consumabili per la durata dell'effetto.
-CECITA'! : Il bersaglio non potrà usare il senso della vista per la durata dell'Effetto. Per simulare l'effetto, il giocatore si guarderà i piedi per la durata dell'Effetto.
-COMANDO! : Il bersaglio obbedisce ad un ordine di una frase pronunciato dalla causa dell'Effetto, a meno che il comando non sia attivamente suicida (***Esempio: Comando! Sparati! Il personaggio si sparerà, ma ad una locazione non vitale o solo se sparando ad una locazione vitale non porterà a 0 PV la locazione. Comando! Uccidi! verrà invece ignorato.***). Eventuali testimoni riconoscono l'uso di questa chiamata.
-DEBOLEZZA! : Il bersaglio non potrà correre. Inoltre, ogni attacco in mischia o con arma da lancio che effettua sarà accompagnato dall'Effetto Stordisci, che sostituirà qualunque altro effetto già presente e non potrà essere sostituito. Se si usa un'arma da fuoco, si subisce invece la chiamata A Terra!
-DOLORE! : Per la durata dell'effetto, il bersaglio non può fare altro se non rantolare, urlare o sopportare stoicamente. Se ha qualcosa in mano, lo lascia cadere a terra.
-PACE! : Il personaggio non potrà attaccare nessuno e dovrà comportarsi amichevolmente con tutti per la durata dell'effetto, o finchè non viene attaccato.
-PARALISI! : Il bersaglio rimane completamente immobile per la durata dell'Effetto.
-PAURA! : Il personaggio deve fuggire dalla fonte dell'effetto per la durata. Se non riesce a fuggire, si raggomitolerà in un'angolo lontano dalla fonte per la durata dell'effetto.
-RIGENERAZIONE! : Ogni 5 secondi in cui si è affetti dalla chiamata, si subisce Cura! 1! In tutte le locazioni. **Eventuali chiamate consecutive prolungano di 5 secondi la durata della chiamata, se questa è già in atto.**
-SHOCK! : il personaggio cade svenuto. Non può risvegliarsi i primi 5 secondi della chiamata. Rimane a terra svenuto per il resto del tempo eventualmente indicato, ma si sveglierà se scosso o danneggiato.
-USTIONE! : Ogni 5 secondi in cui si è affetti dalla chiamata, si subisce 1! DIRETTO! In tutte le locazioni. **Eventuali chiamate consecutive prolungano di 5 secondi la durata della chiamata, se questa è già in atto.**

Effetti Immediati:

Nota Bene: Tutti gli effetti immediati hanno un effetto che si manifesta al momento della chiamata, senza lasciare strascichi se non interpretativi dopo che essa ha avuto effetto.

-CURA X! : Il personaggio recupera X PV nella locazione bersagliata.
-IMMUNE! : Annulla il danno o l'effetto subito dal personaggio. Se si subisce una chiamata composta da DANNO+EFFETTO e si è immuni solo a parte della chiamata, bisogna dichiarare a quale parte della chiamata si è immuni, subendo la parte restante(***Es: Tiziano dichiara 2! CONFUSIONE! A Sara. Sara Dichiara IMMUNE! a CONFUSIONE!, e quindi subirà solo la chiamata 2!***).
-DIRETTO! : Associato sempre ad una chiamata Danno. La chiamata danno associata colpisce direttamente i PV, senza toccare i PP.
-**DISPERSIONE!**: Annulla una chiamata Simbiosi! mentre questa sta venendo effettuata, o pone termine ad un Effetto Temporaneo generato da un potere mentre questo è in atto.
-**PERQUISIZIONE!**:Il personaggio che subisce questa chiamata deve immediatamente mostrare tutti i cartellini che ha addosso. Chi l'ha effettuata può decidere di prelevarli e tenerli per se.
-REPULSIONE X! : Il personaggio deve allontanarsi alla massima velocità possibile dalla fonte dell'effetto di X metri.
-RIFLESSO! : Chi ha causato il danno o l'effetto in risposta lo subisce a sua volta al tronco. Non si può dichiarare RIFLESSO alla chiamata RIFLESSO.
-RIMUOVI X! : Rimuovi l'effetto X subito dal bersaglio.
-RIPARAZIONE X! : Il personaggio recupera X PP nella locazione bersagliata.
-STORDISCI! : Se, con il danno che infliggi, manderesti a 0 i PV della locazione vitale di un bersaglio, questi invece subisce la chiamata SHOCK! Tempo 1 minuto e rimane a 1 PV.
-SINCERITA'! : Il bersaglio dovrà rispondere con completa sincerità alle prossime tre domande che gli verranno poste. Non è possibile, per il bersaglio, rifiutarsi di rispondere.

Effetti Continui:

Nota Bene: Tutti gli effetti continui hanno effetto finchè non si subisce la chiamata RIMUOVI! Con il nome dell'effetto associato, o finchè non specificato diversamente dall'effetto.

-AMNESIA (PERIODO)! : Il personaggio dimentica il periodo indicato dalla chiamata, ovvero il tempo precedente alla chiamata indicato dalla stessa. (es: AMNESIA 1 ORA! Fa dimenticare l'ultima ora di gioco.)
-CONTAMINAZIONE! : Al termine dell'evento il personaggio subisce

MICIDIALE!
-DISTRUTTO! : Se un oggetto è cartellinato, l'oggetto diventa **inutilizzabile** finchè non subisce la chiamata **RIMUOVI DISTRUTTO**!. Su oggetto non cartellinato, finchè non subisce la chiamata **RIPARAZIONE X**.
-MALATTIA! : Il personaggio perde 1 PV per locazione dal massimale. Questo danno rimane finchè non subisce la chiamata RIMUOVI MALATTIA!. Se alla fine dell'evento il personaggio non ha subito la chiamata rimuovi malattia, la perdita di PF diviene **permanente** e l'effetto termina.
-VELENO! : Il personaggio subisce 1 PV **alla locazione Torace** ogni 5 minuti. L'effetto termina quando subisci la chiamata **RIMUOVI VELENO!** O se i PV arrivano a 0 **in una qualsiasi locazione**. Se i pf arrivano a 0 in una qualsiasi locazione mentre sei sotto l'effetto di VELENO, subisci **INARRESTABILE! DILANIANTE!DIRETTO!** Al tronco.

Chiamate Gestuali:

Nota Bene: Tutte le chiamate gestuali indicano uno stato particolare del personaggio. Si considera che il personaggio sia sotto quell'effetto finchè mantiene il gesto nella sua interezza.

NASCOSTO! : Una mano alzata, ben in evidenza sopra la testa. Indica che il personaggio è nascosto, e si dovrà ignorarlo a meno di avere le abilità appropriate ad individuarlo. **Il personaggio dovrà rimanere immobile mentre usa questa chiamata.**
OCCULTATO! : Due avanbracci incrociati davanti al petto. Indica che il personaggio è nascosto, e si dovrà ignorarlo a meno di avere le abilità appropriate ad individuarlo. **Il personaggio potrà muoversi durante questa chiamata.**

Modificatori:

Nota Bene: Possono essere aggiungi ad una chiamata, e la modificheranno nella sua interezza, purchè quella parte di chiamata possa essere cambiata dal modificatore (Es: Tempo potrà modificare solo gli Effetti Temporanei.)

CONO X! : Affligge tutti i nemici nei 90° di fronte alla fonte della chiamata entro X metri.
INARRESTABILE! : Non è possibile dichiarare IMMUNE! Alla chiamata che segue, ne questa può essere ridotta se è una chiamata danno.
GRANATA! : La chiamata che segue viene generata dall'oggetto lanciato o posato, che deve essere indicato.
RAGGIO X! : Affligge tutti i nemici attorno alla fonte della chiamata nel

raggio di X metri.
TEMPO X! : Modifica l'Effetto Temporaneo della chiamata, portandone la durata a X.