

Abilità Generiche	Requisito	C	X
Canalizzatore		2	
Costituzione		6	
Esaminare		3	
Essenza Adamantina	Canalizzatore	2	
Essenza Armonica	Canalizzatore	2	
Lingue Antiche		2	
Percezione Magica		1	
Tenacia		4	
Cercare		1	
Coraggio		4	
Costituzione Superiore	Costituzione	4	
Dinamismo		6	
Fuggitivo		4	
Interrogare	Diagnosi	4	
Nascondere		3	
Resilienza	Tenacia	2	
Scalare Palizzate		4	
Tempra		3	
Vigore		4	

Abilità Miste MS	Requisito	C	X
Ritualismo	M/P	3-7	
Abiuratore (x5)	M/P, Canalizzatore, Addestr. Mentale o Essenza Armonica o Essenza Adamantina	3	
Aura Rinforzata	M/P, 1 incantesimo contatore	4	
Controincantesimo	M/P, Canalizzatore	3	
Controincant. Superiore	M/P, Canalizzatore, Controincant.	3	
Saldo nella mente	M/P	2	
Tessitore dei Rituali	M/P, Ritualismo, Perc. Magica	4	

LE VELE SPEZZATE

LARP GROUP

NOME GIOCATORE:	
NOME PERSONAGGIO:	
CIURMA:	
PL SPESI:	
PL RIMANENTI:	

Abilità Miste MST	Requisito	C	X
Addestramen. Mentale	M/P/T, Canalizzatore	2	
Canalizz. Rinforzata	M/P/T, Canalizzatore	1	
Concentrazione	M/P/T	2	
Incantatore da Battaglia	M/P/T, Canalizz., Arm. Leggere	1	
Incantatore da Guerra	M/P/T, Canalizz., Arm. Pesanti	4	
Maestro Ritualista	M/P/T, Ritualismo (7)	4	
Patronus del Fulcrum	M/P/T, Ritualismo	2	
Ritualismo Persistente	M/P/T, Ritualismo	3	
Ritualismo Rinforzato	M/P/T, Ritualismo	2	

Abilità di Combattimento	Requisito	C	X
Ambidestria		2	

Arma a due mani		2	
Arma a due mani a catena		2	
Arma a una mano		2	
Arma a una mano a catena		2	
Armature leggere		1	
Armature pesanti	Arm. Leggere	1	
Armature simulate	Arm. Pesanti	1	
Armi da assedio		5	
Armi a distanza		4	
Scudo		4	
Assassinare		7	
Bilanciamento	Arma a 1 mano, Ambidestria	3	
Combattente leggero	Arm. Leggere	4	
Corazzatura	Arm. Pesanti o Simulate	4	
Corazzatura Eccezionale	Corazzatura	1	
Corazzatura Superiore	Corazzatura Eccezionale	1	
Corrompere	Arma a 1 mano	4	
Dilaniare	Arma a 2 mani	4	
Falciare	Arma a 2 mani	4	
Ferire	Arma a 1 mano	4	
Frantumare	Arma a 2 mani	6	
Guastare	Arma a 2 mani	4	
Incassare	Scudo	4	
Incursore	Arma a 1 mano, Arm. Leggere	3	
Menomare	Arma a 1 mano	5	
Misericordia	Arma a 1 mano, o 2 mani	4	
Mutilare	Arma a 2 mani	5	
Recidere	Arma a 1 mano	4	
Respingere	Arma a 2 mani	5	
Sbilanciare	Arma a 2 mani	5	
Sopportare	Scudo	4	
Stordire	Arma a 1 mano	5	

Abilità Mediche	Requisito	C	X
Cerusco da campo	Soccorso, Diagnosi	1	
Cerusco da battaglia	Cerusco da Campo	2	
Diagnosi		1	
Sospensione		1	
Legame di Sospensione	Sospensione, Canalizzatore	1	
Medicina	Soccorso	2	
Medico Sapiente	Medicina, Diagnosi	2	
Soccorso		2	
Diagnosi avanzata	Diagnosi	3	
Salassatore	Diagnosi, Erboristeria	2	

Abilità Naturali	Requisito	C	X
Erboristeria		3	
Alchimia		4	
Maestro del Laboratorio	Alchimia	2	
Spec. Alchemica Elisir	Alchimia, 1 Elisir base	3	
Spec. Alchemica Unguenti	Alchimia, 1 Unguento base	3	
Spec. Alchemica Veleni	Alchimia, 1 Veleno base	3	
Raffinare Auxilia	Esaminare, Canalizzatore	3	
Erborista tenace	Erboristeria	2	
Sperimentatore (x3)	Alchimia, 1 spec. alchemica	2	
Speciale	Erboristeria	3	

Abilità di Creazione	Requisito	C	X
Artigiano		5	
Aiutante della Forgia	Artigiano o Canalizzatore	1	
Forgiatore di Attacco	Artigiano	3	
Forgiatore di Difesa	Artigiano	3	
Capomastro	Artigiano	1	
Maestro della Forgia		1-5	

Riparatore	Artigiano	2	
Raffinare Minerali	Esaminare, Canalizzatore	3	
Aiutante infaticabile	Maestro o Aiutante della Forgia	1	
Forgiatore di essenze	Artigiano, Canalizzatore	2	
Forgiatore di rune	Artigiano	3	
Forgiatore infaticabile		2	

Abilità Magiche	Requisito	C	X
Magia di Primo Cerchio	Percezione Magica	7	
Magia di Secondo Cerchio	M	4	
Combattente arcano (x3)	Canalizzatore	2	
Magia intensificata (x3)	M	2	
Magia intensificata superiore (x3)	Magia di Secondo Cerchio	3	

Abilità Sacerdotali	Requisito	C	X
Preghiera di Primo Cerchio	Sospensione	7	
Preghiera di Secondo Cerchio	P	4	
Combattente sacro (x3)	Canalizzatore	2	
Preghiera intensificata (x3)	P	2	
Preghiera intensificata superiore (x3)	Preghiera di Secondo Cerchio	3	

Abilità Guaritori	Requisito	C	X
Taumaturgia	Diagnosi	8	
Taumaturgia Intensificata	T	2	

Dono dell'essenza (x2)	T, Canalizzatore	1	
Mitridatismo (x5)	Tenacia	3	
Taumaturgia intensificata superiore (x5)	T	3	
Taumaturgo esperto	T	3	
Taumaturgo vincolato	T, Canalizzatore	3	
Traghettoni di essenze	T o Incantesimo Comunione delle Essenze	3	

Legenda:	
C = Costo PL	T = Taumaturgia
X = Posseduto	Nero = Abilità Base
M = Magia 1° Cerchio	Rosso = Abilità Avanzata
P = Preghiera 1° Cerchio	

*Quando selezioni Abilità che possono essere selezionate più volte, segna nella casella sotto alla X quante volte hai già preso quella stessa Abilità. Ad esempio, selezionando Combattente Arcano 2 volte, metterai "x2" sotto la X.

Se invece stai selezionando un'Abilità con costo variabile. Ad esempio Ritualismo, segna i PL effettivamente spesi al posto della X.