

**APPENDICE
DELLE ATTITUDINI**

ASSOCIAZIONE
REVELIO



Attitudini di Background

ATTITUDINE

DESCRIZIONE

CLASSE

Legno di Altri Tempi

La bacchetta risponde perfettamente ai tuoi incantesimi.

Esule del Tempo

Chiedilo alla Nonna

Qualora ti venissero fatte domanda di storia contemporanea della magia puoi chiedere ad un master una risposta da dare.

Inabilità Carattere

Alla tua bacchetta verrà assegnato un carattere dai master che ne limiterà l'utilizzo.

Sincronico

Acquisisci subito entrambe le attitudini in fase di creazione del tuo PG.

ATTITUDINE

DESCRIZIONE

LIGNAGGIO

Emergenza

Una volta a combattimento puoi fare danno (DANNO) simulando il lancio di un oggetto.

Assimilatorø

Ti basta guardare un allenamento duelli fatto da altri per ottenerne il bonus base per tutta la durata prevista dal regolamento.

BabbanoNet

Puoi assentarti dal gioco 15 minuti per eseguire una ricerca babbana (internet).

Palestratø

Al primo DANNO che subisci in ogni combattimento, puoi dichiarare NO EFFETTO

Nato Babbano

Ha la possibilità di scegliere, in fase di Segreteria, una sola di queste quattro attitudini.

Devi collezionare 5 diverse Attitudini prima di poter aumentarle di livello.

Mezzosangue

Devi ottenere un'attitudine a livello Maestro prima di poter prenderne altre.

Purosangue

Attitudini di Background

CIRCO REVELIO

Puoi eseguire la AAA Duelli di Magia.
Valido per tutti i PG in quanto APPRENDISTI.

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Costo 1 AP					
Incantika	Puoi ridurre il tempo della AAA dei Duelli di Magia previsto da regolamento abbassandolo a: (tra parentesi il tempo per l'allenamento ridotto)	25' (15')	20' (10')	10' (5')	Ti è necessario eseguire un solo duello di allenamento per ottenere il bonus duelli e gli eventuali potenziamenti previsti da regolamento e abilità.
Costo 1 AP					
Costante	Il bonus che ricevi da un Allenamento di Duelli dura X ore. (solo per te e non per chi si allena con te)	12h	16h	24h	Il bonus che ricevi da un allenamento di duelli viene resettato solo quando subisci un DANNO in combattimento.
Costo 2 AP					
Catalizzata	Il tempo di ricarica di lancio degli incantesimi diminuito per un allenamento (-10") diminuisce ulteriormente. (Sotto i parentesi i riferimenti per un allenamento ridotto da -5")	-15" (-5")	-15" (-10")	-20" (-10")	-30" (-15")
Costo 3 AP					
Stratega	Puoi usare la chiamata CONTROATTACCO in combattimento per lanciare un controincantesimo corretto, valido sia come difesa che come attacco. Se sbagli controincantesimo ricevi DANNO.	Ogni giorno	Ogni combattimento	Ogni volta che ricevi danno	Ogni volta che vuoi.
Background (sempre disponibile)					
Combattentə	Disciplina il tempo di ricarica incantesimi. Può essere acquistata più volte durante il LIVE, Ogni livello acquistato riduce il cooldown di 5" (60, 55, 50, 45, ...). Il costo per ogni quadratino successivo aumenta progredendo.				
Costo 1AP		60	55	50	45
2AP		40	35	30	25
3AP		20	15	10	5

Attitudini di Curriculum

HUFFLEPUFF

Puoi eseguire la AAA Pozioni

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Costo 1 AP					
Calderonika	Puoi ridurre il tempo della AAA di Pozioni previsto da regolamento abbassandolo a:	25'	20'	10'	Ti è necessario solo gli ingredienti e seguire il procedimento della pozione per ottenerla.
Costo 1 AP					
Raccoglitorə	Ritira X componenti da un master entro le ore 10:00.	1	2	3	Scelta tra 3 comuni, 2 non comuni o 1 raro.
Costo 2 AP					
Astutə	Puoi sostituire un ingrediente mancante di una pozione usandone altri X di pari rarità.	7	5	4	3
Costo 3 AP					
Ingredientista	Una volta al giorno puoi ignorare un componente di una pozione.	comune	non comune	raro	Proponendo una sostituzione e studio appropriato ad un master, puoi sostituire qualsiasi componente con un altro.
Requisito Titolo Filosofo					
Porpopozione	Puoi sottoporre alla valutazione di un PNG un progetto per la creazione o modifica di una pozione, che contenga una descrizione accurata e dettagliata di: componenti, ricetta, realizzazione ed effetto.				

Attitudini di Curriculum

GRIFFYNDOR

Puoi eseguire la AAA Analisi Magica

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro

Costo 1 AP

Analitika

Puoi ridurre il tempo della AAA di Analisi previsto da regolamento abbassandolo a:

25'

20'

10'

Ti è necessario solo produrre l'elaborato richiesto dal regolamento senza ulteriore consumo di tempo.

Costo 1 AP

Indagatorə

Puoi effettuare un'analisi magica senza produrre alcun testo scritto (chiedi a un master).

1/live

2/live

3/live

1/giorno

Costo 2 AP

Intuitivə

Puoi chiedere a un master un'intuizione su un buon oggetto su cui fare un'Analisi magica.

1/live

2/live

3/live

1/giorno

Costo 3 AP

Meticolosə

Consegnando le tue Analisi, puoi aggiungerci X domande chiuse (con risposta SI/NO/FORSE).

1
domanda

2
domande

3
domande

Puoi effettuare un'analisi con un PNG che possa darti le informazioni disponibili su un oggetto di analisi.

Requisito Titolo Santuario

Esoterismo

Poi sottoporre alla valutazione di un PNG un progetto per la creazione di un nuovo metodo per la distruzione, l'occultamento o la protezione di tracce magiche oscure o pericolose, che contenga una descrizione accurata e dettagliata di: formula, derivazioni, effetti, materiali e rituale.

Attitudini di Curriculum

SLYTHERIN

Puoi eseguire la AAA Divinazione

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Costo 1 AP					
Divinika	Puoi ridurre il tempo della AAA di Divinazione previsto da regolamento abbassandolo a: (tra parentesi il tempo per la divinazione base)	25' (15')	20' (10')	10' (5')	Ti è necessario solo eseguire la divinazione, rispettarne le condizioni e il costo in focus definito dal regolamento senza ulteriore consumo di tempo.
Costo 1 AP					
Scrutatorø	Ritira X focus da un master entro le ore 10:00.	1	2	3	5
Costo 2 AP					
Visionariø	Le risorse richieste per eseguire una divinazione sono ridotte. (Minimo Focus 1)	- 1 Focus	-2 Persone	-3 tra Forcus e Persone	Puoi eseguire divinazioni in solitaria
Costo 3 AP					
Previdente	Al costo di X focus divinatori in più, puoi ignorare N requisiti della divinazione. [Esclusi i focus]	max 1	max 2	max 3	Puoi eseguire una divinazione con un PNG e ottenere una rivalzione al costo di 10 Focus.
Requisito Titolo Ispettore					
Artefattanza	Puoi sottoporre alla valutazione di un PNG un progetto per la creazione di un artefatto, che contenga una descrizione accurata e dettagliata di: realizzazione, materiali ed effetto.				

Attitudini di Curriculum

RAVENCLAW

Puoi eseguire la AAA Ricerche in Biblioteca

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro

Costo 1 AP

Biblika	Puoi ridurre il tempo della AAA di Ricerca previsto da regolamento abbassandolo a:	25'	20'	10'	Ti è necessario solo produrre l'elaborato richiesto dal regolamento senza ulteriore consumo di tempo.
----------------	--	-----	-----	-----	---

Costo 1 AP

Coltə	Puoi effettuare una rierca indicando più di un tomo (aumentando sia le possibilità di risposta, sia la possibilità di connessioni)	Fino a 2	Fino a 3	Fino a 5	Puoi non indicare tomi: ottieni risultati generici o indicazioni su tomi appropriati
--------------	--	----------	----------	----------	--

Costo 2 AP

Alessandrino	Puoi chiedere a un master un'intuizione su un oggetto o tomo su cui fare una ricerca.	1/live	2/live	3/live	1/giorno
---------------------	---	--------	--------	--------	----------

Costo 3 AP

Oculatə	Puoi variare le 3 parole chiave da inserire in una ricerca.	Fino a 4 Parole	Fino a 5 Parole	Fino a 7 Parole	Puoi aggiungere alla ricerca una domanda chiusa con risposta SI/NO/FORSE
----------------	---	-----------------	-----------------	-----------------	--

Requisito Titolo Conservatore

Incantessenza	Puoi sottoporre alla valutazione di un PNG un progetto per la creazione di un nuovo incantesimo, che contenga una descrizione accurata e dettagliata di: formula, derivazioni ed effetti.				
----------------------	---	--	--	--	--

Attitudini Nove

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Fortunatə	In combattimento, puoi lanciare un incantesimo senza restrizione di tempo.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento.
Entrante	Il tempo di ricarica degli incantesimi di attacco diminuisce.	-10''	-20''	-30''	Fisso a 10''
Sostenitorə	Il tempo di ricarica degli incantesimi di supporto diminuisce.	-10''	-20''	-30''	Fisso a 10''
Guardianə	Il tempo di ricarica degli incantesimi di difesa diminuisce.	-10''	-20''	-30''	Fisso a 10''
Deditə	Ogni giorno puoi scegliere una tipologia di cartellino WYSIWYG per applicare il relativo bonus giornaliero (es: SERRATURA, ROTTO,...)	1 extra	2 extra	3 extra	Puoi leggere i cartellini di quella tipologia aperti da altri.
Abituè	Puoi eseguire X incantesimi scelti (segnali sul certificato) senza restrizioni di tempo. Non valido in combattimento o sui cartellini.	1	2	3	1 solo incantesimo che puoi cambiare ogni giorno
Balzar	Puoi spendere un componente per rigenerare PG caduti o incantati. [Usa la chiamata REINNERVA/FINITE e consegna il componente a un master]	raro	non comune	comune	Qualsiasi consumabile

Attitudini Medie

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Camuflone	Puoi dichiarare NO EFFETTO al primo Revelio subito quando sei dissimulato con un utilizzo. Ottieni X utilizzi.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Puoi lanciare un Dissimulo Special (1/h) [Non può essere eliminato e si esaurisce in automatico dopo 60"]
Artefactotum	Puoi ignorare i requisiti (ma non le chiavi) dei cartellini abbinati ad Artefatti.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Puoi eseguire un'Analisi magica sugli artefatti per modificare eventuali requisiti (non chiavi) apposti.
Bellicosə	Quando un tuo compagno viene atterrato in combattimento, puoi sferrare un incantesimo di attacco ignorando il tempo di ricarica.	1 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento	Ogni volta che accade.
Lungosguardo	Se udito, puoi ignorare la distanza minima di 30cm per gli incantesimi Reinnerva e Finite.	1 a combat.	2 a combat.	3 a combat.	Finché udito.
Stabile	Puoi dichiarare NO-EFFETTO al primo DANNO subito.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento.
Curiosə	Puoi interagire con più cartellini ogni ora.	Fino a 2	Fino a 3	Fino a 4	Puoi rileggere tutti quelli con cui hai già interagito.
Specificə	Scegli un incantesimo (segnalo sul Certificato). Puoi usare quell'incantesimo senza restrizioni di attesa.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	A volontà ma non in combattimento.

Attitudini Savie

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Supervisore	Partecipando ad un AAA di un altro PG, riduci il tempo di esecuzione o un consumabile non unico. (Valore minimo per i costi: 1)	-5' o -1 cons	-10' o -1 cons	-15' o -2 cons	Una volta al giorno la AAA si risolve nel solo tempo di esecuzione.
Reattivo	Puoi eseguire un attacco subito dopo una parata ma il tempo di ricarica prima del successivo incantesimo, aumenta di X secondi.	+30''	+20''	+10''	Con il tuo usuale tempo di ricarica.
Resiliente	Quando subisci un effetto magico diverso dal DANNO puoi considerarlo automaticamente risolto dopo un ragionevole lasso di tempo.	3'	2'	1'	10" per tutti gli effetti tranne DANNO
Focalizzato	Sei immune a X incantesimi magici (no fisici, no maledizioni) da segnare sul Certificato del Circo. [Puoi dire NO EFFETTO quando lo subisci]	1	3	5	Sei immune a tutti gli incantesimi magici. [Vieni colpito da incantesimi fisici e maledizioni]
Edotto	Puoi ignorare i requisiti specifici su un WYSIWYG. Non puoi ignorare le chiavi.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Puoi studiare 5 minuti un WYSIWYG per richiede ad un master il cambio del requisito. Vale solo per te. Non garantisce l'usabilità.
Trellante	Poi lanciare lo stesso incantesimo 3 volte di fila ignorando il tempo di ricarica.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento e ogni volta che ti riprendi da un DANNO
Incantiato	Ogni combattimento, puoi annullare X incantesimi con il giusto controincantesimo (tutelando quindi qualsiasi altro giocatore). Esegui il giusto incanto per dichiarare NO EFFETTO valido sull'incantesimo stesso che viene disinnescato.	1 a combat.	2 a combat.	3 a combat.	Senza limitazioni

Attitudini Stigma

ATTITUDINE

DESCRIZIONE

Spezzaincanti

Se analizzi un incantesimo in corso, per 10' ottieni l'effetto di un Finite che non conta nei limiti di incantesimi. (puoi usare chiamata FINITE)

Imposiumer

La tua voce calma le creature. Se ci parla 10' ottiene l'effetto di un suo Imposium che non conta nei limiti di incantesimi.
[Puoi usare chiamata IMPOSIUM]

Cullanimer

La tua voce calma le persone. Se ci parli 10' ottieni l'effetto di un suo Cullanimus che non conta nei limiti di incantesimi.
[Puoi usare chiamata CULLANIMUS]

Controincantesimo

Durante un combattimento puoi proteggerti dagli attacchi nemici con il giusto controincantesimo (generando NO EFFETTO).
Se lo fai NON conta nei limiti di lancio incantesimi.

Ranuncolo

Se canti vicino ad un mago o una strega in difficoltà ogni 10' puoi usare la chiamata REINNERVA o FINITE senza usare un'incantesimo.

Patrono

Puoi lanciare una categoria di Protego superiore rispetto a quella concessa nella gerarchia Protego/Maxima/Horribilis.
Se hai Protego Horribilis, puoi usarlo per proteggere anche 3 studenti dietro di te.

Compagnia

Puoi diminuire di 3' il tempo di esecuzione di una attività a tempo per ogni persona che partecipa con te fino ad un minimo di 5'.

Coltivatorə

Puoi coltivare delle componenti presentando ad un PNG un resoconto ed analisi di come poter coltivare e ottenere quello specifico componente.

Antuizione

Quando esegui una specifica AAA, oltre alla risposta ottieni una intuizione.

Mago Bianco

Quando sei in presenza di tracce di magia oscura, sei in grado di percepirle. Non puoi mai usare magia oscura.

Cuordivander

Puoi lanciare incantesimi da una bacchetta non tua se trovata o prestata.

Ignifugo

Sei immune all'elemento fuoco:
non puoi lanciare incantesimo di fuoco, dichiarare NO EFFETTO se li ricevi.