

**APPENDICE
DELLE ATTITUDINI**

ASSOCIAZIONE
REVELIO



Attitudini Nove

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Fortunato	In combattimento, puoi lanciare un incantesimo senza restrizione di tempo.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento.
Curioso	Puoi interagire con più cartellini ogni ora.	+1	+2	+3	Puoi rileggere tutti quelli con cui hai già interagito.
Entrante	Il tempo di ricarica degli incantesimi di attacco diminuisce.	-5''	-10''	-20''	Fisso a 5''
Sostenitore	Il tempo di ricarica degli incantesimi di supporto diminuisce.	-5''	-10''	-20''	Fisso a 5''
Guardiano	Il tempo di ricarica degli incantesimi di difesa diminuisce.	-5''	-10''	-20''	Fisso a 5''
Raccoglitore	Ritira X componenti da un master entro le ore 10:00.	1	2	3	Scelta tra 3 comuni, 2 non comuni o 1 raro.
Scrutatore	Ritira X focus da un master entro le ore 10:00.	1	2	3	5
Indagatore	Puoi effettuare un'analisi magica senza produrre alcun testo scritto (chiedi a un master).	1/live	2/live	3/live	1/giorno
Costante	Il bonus che ricevi da un Allenamento di Duelli dura X ore.	12h	16h	24h	Il bonus che ricevi da un allenamento di duelli viene resettato solo se vieni atterrato in duello da un nemico ostile.

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"]
Edotto	Puoi ignorare i requisiti specifici, ma non puoi ignorare le chiavi.	GUFO	CASATA	MAGO	Tutti tranne le chiavi (1/giorno).
Duellante	Puoi effettuare un incantesimo di attacco ignorando il tempo di ricarica.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Attacco triplo (1/gg)
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.
Astuto	Puoi sostituire un ingrediente mancante di una pozione usandone altri X di pari rarità.	5	4	3	2 ma il tempo di preparazione della pozione aumenta di 10'.
Visionario	Il costo in Focus Divinatori per eseguire una divinazione è ridotto. [Rimane minimo 1 focus per divinazione]	2 (base) 5 (avanzata)	2 (base) 4 (avanzata)	1 (base) 4 (avanzata)	Sia le divinazioni base che quelle avanzate hanno costo pari a 3 focus.
Intuitivo	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
Catalizzato	Aumentando il tempo di allenamento nei duelli puoi potenziare l'entità del cooldown ricevuto.	+15' -10"	+10' -10"	+5' -10"	+15' -50%

Attitudini Savie (1/2)

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Combattente	Il tempo di ricarica per gli incantesimi è diminuito.	-10''	-20''	-30''	Fisso a 5''
Reattivo	Puoi eseguire un attacco subito dopo una parata ma il tempo di ricarica prima del successivo incantesimo, aumenta di X secondi.	45''	30''	15''	Con il tuo usuale tempo di ricarica.
Stabile	Puoi dichiarare NO-EFFETTO al primo DANNO subito.	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	Ogni combattimento.
Focalizzato	Sei immune a X incantesimi magici da comunicare subito ai master. [Puoi dire NO EFFETTO quando lo subisci]	3	4	5	Sei immune a tutti gli incantesimi magici. [Vieni colpito da incantesimi fisici ed elementali]
Zoonoscienza	Riduci il tempo di una AAA che riguarda una creatura magica.	-10''	-20''	-30''	Tempo minimo di 5'.
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.
Previdente	Al costo di X focus divinatori in più, puoi ignorare N requisiti della divinazione. [Esclusi i focus]	max 1	max 2	max 3	Sottoponendo una domanda, puoi ottenere una potente rivelazione per 10 Focus.
Meticoloso	Consegnando le tue Analisi, puoi aggiungerci X domande chiuse (con risposta SI/NO/FORSE).	1 domanda	2 domande	3 domande	Sottoponendo una domanda, puoi ottenere una rivelazione su un elaborato di analisi dettagliato.

Attitudini Savie (2/2)

NOME	DESCRIZIONE	LIVELLO			
		1	2	3	Maestro
Accurato	Puoi aumentare il numero di parole chiave di una ricerca per ampliare i possibili di risultati.	+1	+2	+3	Sottoponendo una domanda legata a 5 tue ricerche, puoi ottenere una rivelazione.
Cuordivander	Puoi lanciare X incantesimi da una bacchetta non tua se trovata o prestata. [Non contano nei limiti]	1 al giorno	2 al giorno	3 al giorno	A volontà, con il tuo tempo di ricarica. [Dopo 2 minuti ricevi 5 DANNO inevitabili]
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.
Balzar	Puoi spendere un componente per rigenerare PG caduti o incañtati. [Usa la chiamata REINNERVA/FINITE e consegna il componente a un master]	raro	non comune	comune	Qualsiasi componente

Attitudini di Background

ATTITUDINE	DESCRIZIONE	CLASSE
Legno di Altri Tempi	La bacchetta risponde perfettamente ai tuo 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.	Sincronico Acquisisci subito entrambe le attitudini in fase di creazione del tuo PG.
Inabilità Carattere	Alla tua bacchetta verrà assegnato un carattere dai master che ne limiterà l'utilizzo.	

ATTITUDINE	DESCRIZIONE	LIGNAGGIO
Emergenza	Una volta a combattimento puoi fare danno (DANNO) simulando il lancio di un oggetto.	Nato Babbano Ha la possibilità di scegliere, in fase di Segreteria, una sola di queste quattro attitudini.
Assimilatore	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).	
Palestrato	Riesci a reggere 2 DANNO prima di andare a terra.	

ATTENZIONE

Coloro che **NON** sono **Nati Babbani** avranno la possibilità di scegliere delle attitudini all'interno della griglia attitudini secondo quanto specificato dal regolamento.

Attitudini di Curriculum (1/2)

ATTENZIONE: Se fai parte della casata e/o vieni confermato cavaliere nella via di quella casata, ottieni automaticamente il livello *zero* dell'attitudine legata a quella casata.

Tale attitudine può essere migliorata (livelli *1*, *2*, *3* e *Maestro*) SOLO quando un Master assegna un'attitudine Curricolare (es. non posso usare un'attitudine Savia per migliorare una Curricolare).

Le attitudini *Porpopozione*, *Esoterismo*, *Artefattanza* e *Incantessenza* possono essere sbloccate solo con il conseguimento di titoli specifici.

ATTITUDINE	LIVELLO				
	<i>Zero</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>Maestro</i>
HUFFLEPUFF					

Calderonika	Puoi fare l'AAA di Pozioni nel tempo previsto da regolamento (15').	-3'	-7'	-10'	-
-------------	---	-----	-----	------	---

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.
[Requisito: titolo <i>Capitolo</i>]	

ATTITUDINE	LIVELLO				
	<i>Zero</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>Maestro</i>
GRIFFYNDOR					

Analitika	Puoi fare l'AAA di Analisi nel tempo previsto da regolamento (30').	-5'	-10'	-15'	Ti è necessario solo produrre l'elaborato richiesto dal regolamento senza ulteriore consumo di tempo.
-----------	---	-----	------	------	---

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.
[Requisito: titolo <i>Santuario</i>]	

Attitudini di Curriculum (2/2)

ATTENZIONE: Se fai parte della casata e/o vieni confermato cavaliere nella via di quella casata, ottieni automaticamente il livello *zero* dell'attitudine legata a quella casata.

Tale attitudine può essere migliorata (livelli *1*, *2*, *3* e *Maestro*) SOLO quando un Master assegna un'attitudine Curricolare (es. non posso usare un'attitudine Savia per migliorare una Curricolare).

Le attitudini *Porpopozione*, *Esoterismo*, *Artefattanza* e *Incantessenza* possono essere sbloccate solo con il conseguimento di titoli specifici.

ATTITUDINE	LIVELLO				
	<i>Zero</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>Maestro</i>
SLYTHERIN					
Divinika	Puoi fare l'AAA di Divinazioni nel tempo previsto da regolamento (15' o 30').	-5'	-10'	-15'	Ti è necessario solo esigire la divinazione, rispettarne le condizioni e il costo in focus definito dal regolamento senza ulteriore consumo di tempo.
Artefattanza [Requisito: titolo <i>Ispettore</i>]	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.				

ATTITUDINE	LIVELLO				
	<i>Zero</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>Maestro</i>
RAVENCLAW					
Incantika	Puoi fare l'AAA di Allenamento Duelli nel tempo previsto da regolamento (15').	-3'	-7'	-10'	Ti è necessario eseguire un solo duello di allenamento per ottenere il bonus duelli e gli eventuali potenziamenti previsti da regolamento e abilità.
Incantessenza [Requisito: titolo <i>Conservatore</i>]	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.				