

Antologia del Personaggio

Tomo III

Competenze

Ver. 0.9.6 Beta

© 2011 *I Signori della Guerra A.S.D.*

Indice Tomo III - Competenze

<p>Introduzione..... 4</p> <p>Elenco Competenze..... 5</p> <p>Comando I (specificare classe/carriera):..... 5</p> <p>Comando II (specificare classe/carriera):..... 5</p> <p>Comando III (specificare classe/carriera):..... 5</p> <p>Manovra Combattimento I (classe arma specifica):..... 5</p> <p>Manovra Combattimento II (classe arma specifica):..... 5</p> <p>Manovra Combattimento III (classe arma specifica):..... 5</p> <p>Manovra Combattimento IV (classe arma specifica):..... 5</p> <p>Immunità Diplomatica - Santa Romana Chiesa:..... 5</p> <p>Immunità Diplomatica - Unico Impero:..... 6</p> <p>Immunità Diplomatica - (Specificare organizzazione):..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - Cattolica I:..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - Cattolica II:..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - Cattolica III:..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - Cattolica IV:..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - Cattolica V:..... 6</p> <p>Invocazione Fregua - (Specificare):..... 6</p> <p>Brandire Reliquie - Cristiane I:..... 7</p> <p>Brandire Reliquie - Cristiane II:..... 7</p> <p>Brandire Reliquie - Cristiane III:..... 7</p> <p>Pronto Soccorso:..... 7</p> <p>Medicina:..... 7</p> <p>Chirurgia:..... 7</p> <p>Cura:..... 7</p> <p>Medicamento:..... 7</p> <p>Stendardiere:..... 7</p> <p>Diestro:..... 8</p> <p>Diestro (specificare):..... 8</p>	<p>Duellante I:..... 8</p> <p>Duellante II:..... 8</p> <p>Duellante III:..... 8</p> <p>Duellante IV:..... 8</p> <p>Duellante V:..... 8</p> <p>Assassino:..... 8</p> <p>Cacciatore di taglie I:..... 8</p> <p>Cacciatore di taglie II:..... 8</p> <p>Cacciatore di taglie III:..... 8</p> <p>Cacciatore di taglie IV:..... 8</p> <p>Cacciatore di taglie V:..... 9</p> <p>Capobanda - (Specificare classe):..... 9</p> <p>Invocazione di Ufficio - Inquisizione:..... 9</p> <p>Ufficio - Inquisizione:..... 9</p> <p>Invocazione di Ufficio - Unico Impero:..... 9</p> <p>Ufficio - Unico Impero:..... 9</p> <p>Invocazione di Ufficio - (Specificare):..... 9</p> <p>Ufficio - Ambasceria:..... 9</p> <p>Mobile:..... 9</p> <p>Esploratore:..... 10</p> <p>Staffetta:..... 10</p> <p>Dileggiare:..... 10</p> <p>Predone di Guerra:..... 10</p> <p>Fortuna:..... 10</p> <p>Cappa e Spada:..... 10</p> <p>Fruffa:..... 10</p> <p>Furia:..... 11</p> <p>Doppio Soldo (arma specifica):..... 11</p>
---	---

I Signori della Guerra; Regolamento Elenco Competenze

Introduzione

Benvenuti nel Tomo III dell'Antologia del Personaggio:
Competenze!

Qui troverete descritte tutte le competenze che compongono
le varie carriere descritte nel Tomo II: Carriere.

Questo documento sarà molto utile come riferimento sia
durante il gioco sia per progettare il vostro percorso di
carriera.

Le Competenze sono molto generiche e lasciano moltissimo
spazio all'improvvisazione, immaginazione e... al gioco.

Ed è proprio questo quello che I Signori della Guerra si
aspettano da voi: gioco!

Tutto quello che è descritto in questo manuale è uno stimolo
per tutti i giocatori, affinché venga stuzzicata la loro fantasia,
la loro voglia di giocare e mettersi alla prova.

Allo stesso tempo cerca di definire, in una qualche maniera, le
varie cariche e mestieri che compongono la nostra Europa del
1370.

Con il tempo siamo sicuri che codesto tomo diverrà una vera
e propria miniera di competenze, spunti di gioco e solo
l'Unico Imperatore sa cosa.

Nel mentre vi auguro,
Buona lettura!

Il Signore della Guerra
28/04/2011

Elenco Competenze

Comando I (specificare classe/carriera):

Il personaggio è al comando di un (1) effettivo. Il personaggio con questa competenza è responsabile dell'effettivo di cui ha il comando. Il personaggio con **Comando I** sarà responsabile di far eseguire al meglio eventuali ordini provenienti da un personaggio di grado/rango più elevato.

Comando II (specificare classe/carriera):

Il personaggio è al comando di due (2) effettivi. Il personaggio con questa competenza è responsabile degli effettivi di cui ha il comando. Il personaggio con questa competenza sarà responsabile di far eseguire al meglio eventuali ordini provenienti da un personaggio di grado/rango più elevato. Uno degli effettivi potrebbe avere, a sua volta, **Comando I**.

Comando III (specificare classe/carriera):

Il personaggio è al comando di tre (3) effettivi. Il personaggio con questa competenza è responsabile degli effettivi di cui ha il comando. Il personaggio con questa competenza sarà responsabile di far eseguire al meglio eventuali ordini provenienti da un personaggio di grado/rango più elevato. Uno degli effettivi potrebbe avere, a sua volta, **Comando II**.

Manovra Combattimento I (classe arma specifica):

Il personaggio è abilitato ed eseguire una specifica manovra di combattimento con una specifica categoria di armi.

Alcune carriere prevedono che il giocatore effettui una scelta fra diverse categorie di armi.

Nota: tali manovre non incrementano il danno base delle armi ma, in caso, permettono di fare danno utilizzando parti dell'arma "non canoniche", come l'elsa di una spada, il bastone di una lancia, etc.

Manovra Combattimento II (classe arma specifica):

Il personaggio è abilitato ed eseguire una specifica manovra di combattimento con una specifica categoria di armi. Alcune carriere prevedono che il giocatore effettui una scelta fra diverse categorie di armi.

Nota: tali manovre non incrementano il danno base delle armi ma, in caso, permettono di fare danno utilizzando parti dell'arma "non canoniche", come l'elsa di una spada, il bastone di una lancia, etc.

Manovra Combattimento III (classe arma specifica):

Il personaggio è abilitato ed eseguire una specifica manovra di combattimento con una specifica categoria di armi. Alcune carriere prevedono che il giocatore effettui una scelta fra diverse categorie di armi.

Nota: tali manovre non incrementano il danno base delle armi ma, in caso, permettono di fare danno utilizzando parti dell'arma "non canoniche", come l'elsa di una spada, il bastone di una lancia, etc.

Manovra Combattimento IV (classe arma specifica):

Il personaggio è abilitato ed eseguire una specifica manovra di combattimento con una specifica categoria di armi. Alcune carriere prevedono che il giocatore effettui una scelta fra diverse categorie di armi.

Nota: tali manovre non incrementano il danno base delle armi ma, in caso, permettono di fare danno utilizzando parti dell'arma "non canoniche", come l'elsa di una spada, il bastone di una lancia, etc.

Immunità Diplomatica – Santa Romana Chiesa:

Il personaggio è sotto la protezione della Santa Romana Chiesa.

In caso il personaggio, sprovvisto di armi e in attuazione del proprio ufficio, fosse attaccato, è possibile che il Vaticano si pronuncerà con una scomunica verso gli aggressori o l'intero

I Signori della Guerra; Regolamento

Elenco Competenze

esercito.
In caso il personaggio fosse reso incosciente/ucciso è possibile che il Vaticano attui un ufficio Inquisitorio per accertare le colpe e punire gli aggressori. In concomitanza all'inquisizione l'intera fazione verrà scomunicata.

Immunità Diplomatica – Unico Impero:

Il personaggio è sotto la protezione dell'Unico Impero, dell'Imperatore e delle sue armate.
In caso il personaggio venga attaccato durante l'esercizio del suo ufficio, i colpevoli verranno condannati alla tortura e all'impossibilità di portare armi difensive (armature), scudi, simboli distintivi/nobiliari o spade.
In caso il personaggio fosse reso incosciente/ucciso i colpevoli verranno condannati a morte e la fazione multata di una equa cifra, rispettosa del rango della vittima.
In ogni caso, per non aggravare la pena, il responsabile degli effettivi (generale/tenente/etc.) ci si aspetta collabori. In caso contrario le pene potrebbero essere più gravose.

Immunità Diplomatica – (Specificare organizzazione):

Questa competenza indica che il personaggio è sotto la protezione di un regno, chiesa o qualsivoglia organizzazione. Andrà specificata caso per caso.
Le pene per attaccare oppure rendere incosciente/uccidere un personaggio che gode di tale immunità saranno variabile in base a chi fornirà tale immunità.

Invocazione Tregua – Cattolica I:

Questa competenza indica che il personaggio gode dell'appoggio della Santa Romana Chiesa ed ha un peso socio/politico di un certo rilievo.
Il personaggio può invocare, in nome della Chiesa, un massimo 3 tregue durante scontri armati fra la fazione di appartenenza ed una (1) fazione attaccante, con una durata massima di circa 15 minuti (a discrezione del personaggio invocante e dichiarata pubblicamente quando accettata dalla fazione avversa).
Per utilizzare tale competenza il personaggio deve ridossare vesti canoniche (da prete), brandire una croce astile, non

avere armi visibili (armi non visibili sono ammesse) ed attaccare un simbolo di riconoscimento alla croce.
Se tutti i requisiti sono rispettati il personaggio, durante l'invocazione della tregua, gode dell'**Immunità**

Diplomatica – Santa Romana Chiesa

Nel caso in cui la tregua invocata dal personaggio, che soddisfa le modalità sopra descritte, non venga accettata, può portare il Vaticano ad invocare una scomunica verso gli aggressori o l'intero esercito.
In caso il personaggio fosse reso incosciente/ucciso è possibile che il Vaticano attui un ufficio Inquisitorio per accertare le colpe e punire gli aggressori. In concomitanza all'inquisizione l'intera fazione verrà scomunicata.

In caso il personaggio con tale competenza abusasse dell'appoggio della Santa Romana Chiesa, ovvero invoca più tregue di quelle a lui concesse, è possibile che il Vaticano scomunichi il personaggio in questione.

NOTA: Tempistiche e casi particolari, come reputato opportuno, verranno gestiti dal prefetto in zona.

Invocazione Tregua – Cattolica II:

come Invocazione Tregua – Cattolica I, ma le tregue disponibili sono 3, con durata massima circa 15 minuti.

Invocazione Tregua – Cattolica III:

come Invocazione Tregua – Cattolica I, ma le tregue disponibili sono 4, con durata massima circa 20 minuti.

Invocazione Tregua – Cattolica IV:

come Invocazione Tregua – Cattolica I, ma le tregue disponibili sono 5, con durata massima circa 20 minuti.

Invocazione Tregua – Cattolica V:

come Invocazione Tregua – Cattolica I, ma le tregue disponibili sono 6, con durata massima circa 20 minuti.

Invocazione Tregua – (Specificare):

in caso vi fossero nuovi enti in cui nome si possa invocare una tregua, bisognerà specificare modi e modalità della stessa.

I Signori della Guerra; Regolamento

Elenco Competenze

Brandire Reliquie – Cristiane I:

il personaggio ha la possibilità di portare seco Reliquie di Terza Classe, e garantirne i benefici alla propria fazione. Il personaggio deve indossare vesti canoniche (da prete), non avere armi in vista (quindi armi nascoste, non visibili, sono ammesse) e brandire la reliquia al posto di una croce astile. Un singolo personaggio può brandire, durante una sessione, una (1) sola reliquia, selezionata prima dell'inizio della partita. I poteri delle singole reliquie verranno resi noti al momento del recupero da parte della fazione.

Brandire Reliquie – Cristiane II:

come Brandire Reliquie – Cristiane I, ma il personaggio potrà brandire Reliquie di Seconda Classe.

Brandire Reliquie – Cristiane III:

come Brandire Reliquie – Cristiane I, ma il personaggio potrà brandire Reliquie di Prima Classe.

Pronto Soccorso:

il personaggio ha la possibilità di applicare Cure da Campo su altri personaggi.

Si potranno applicare fasce di colore rosso a personaggi che si trovano a 0 o più Punti Ferita, restituendo allo stesso +2PF.

Le fasce vanno applicate ad un braccio del paziente, con almeno due nodi. Potranno essere recuperate solo a fine sessione o sotto permesso di un Prefetto.

Non è possibile curare se stessi.

Medicina:

il personaggio ha la possibilità di applicare Medicina da Campo su altri personaggi.

Si potranno applicare fasce di colore gialli a personaggi che si trovano a 0 o più Punti Ferita, riportando lo stesso Punti Ferita massimi.

Le fasce vanno applicate ad un braccio del paziente, con almeno due nodi. Potranno essere recuperate solo a fine sessione o sotto permesso di un Prefetto.

Non è possibile curare se stessi.

Chirurgia:

il personaggio ha la possibilità di Operare su altri personaggi. Si potranno applicare fasce di colore blu a personaggi che sono incoscienti, quindi a 0 Punti Ferita, riportandoli a 2 Punti Ferita.

In alternativa sarà possibile Operare un personaggio morente entro 5 minuti, evitando la sua muoia e portandolo ad incosciente.

Le fasce vanno applicate al braccio del paziente, effettuando almeno cinque (5) giri intorno al braccio con almeno due (2) nodi.

Potranno essere recuperate solo a fine sessione o sotto permesso di un Prefetto.

Non è possibile curare se stessi.

Cura:

il personaggio può utilizzare Cure da Campo (fasce di colore rosso che restituiscono +2 PF) su se stesso, anche stando a 0PF (zero punti ferita).

Le fasce vanno applicate ad un braccio con almeno due nodi.

Medicamento:

il personaggio può utilizzare Cure da Campo (fasce di colore rosso che restituiscono +2 PF) su se stesso, purché si trovi almeno a 1+ PF.

Le fasce vanno applicate ad un braccio con almeno due nodi.

Stendardiere:

lo stendardiere è l'unico delegato nell'esercito a poter spostare lo stendardo e a poter portare il picchetto per fissarlo.

I membri dell'esercito possono aiutare lo stendardiere a fissare lo stendardo ma lui deve acconsentire o ricevere un ordine da un suo ufficiale.

Se, per qualunque motivo, lo stendardo fosse spostato da altri effettivi della propria fazione, si procederà alla punizione d'ufficio, per lui e per l'esercito. La punizione, Codardia in Battaglia, è descritta nella Magna Carta.

Nel caso in cui lo stendardo dovesse cadere, l'esercito potrebbe essere considerato in rotta, a discrezione del Prefetto locale.

I Signori della Guerra; Regolamento

Elenco Competenze

Diestro:
il personaggio ha una conoscenza particolare che gli permette di utilizzare due armi in duello o durante gli scontri armati. Può usare qualsiasi combinazioni di armi.

Diestro (specificare):
il personaggio ha una conoscenza particolare che gli permette di utilizzare due armi in duello o durante gli scontri armati. La seconda arma deve essere obbligatoriamente del tipo specificato.
Questa competenza serve per simulare stili di combattimento particolari, come quello del Vichingo o aspiranti duellanti.

Duellante I:
il personaggio è un campione a pagamento. Il duellante può, dietro Contratto Scritto, difendere l'onore di un cliente o cercare il casus belli per ingaggiare duello con il personaggio indicato da chi ha richiesto l'ingaggio. Il duellante ha una reputazione tale che gli permette di accettare un (1) solo ingaggio alla volta. Per accettare il successivo deve aver completato l'attuale. Nel caso in cui stia cercando soddisfazione (sfida a duello) dal bersaglio dell'ingaggio, il duellante è sotto l'Immunità - Unico Impero.
In ogni caso, chi offre l'ingaggio, dovrà specificare la letalità del duello (fino a quanti PF, incapacitato, incosciente). Il duellante non può uccidere il personaggio. In caso dovesse accettare più ingaggi di quanto la sua dignità permetta, abbandonare un ingaggio senza risarcimento per il contraente o fallire lo stesso, verrebbe punito in accordo alla legge Duellante Disonorato, come descritto nella Magna Carta.
Una vittima che declina un duello e non ingaggia un duellante al suo posto, è Disonorato, come da Magna Carta.

Duellante II:
come Duellante I, ma il personaggio può accettare due ingaggi contemporaneamente.

Duellante III:

come Duellante I, ma il personaggio può accettare tre ingaggi contemporaneamente.

Duellante IV:

come Duellante I, ma il personaggio può accettare quattro ingaggi contemporaneamente.

Duellante V:

come Duellante I, ma il personaggio può accettare cinque ingaggi contemporaneamente.

Assassino:

Il personaggio che ha questa competenza può accettare ingaggi che prevedono la morte della vittima, ovvero può uccidere il personaggio.

Cacciatore di taglie I:

il personaggio è un cacciatore di uomini su commissione. Dietro Contratto Scritto ha l'autorizzazione di cercare e catturare la preda. Il cacciatore ha una reputazione tale che gli permette di accettare un (1) solo ingaggio alla volta. Per accettare il successivo deve aver completato l'attuale. Le modalità di cattura sono demandate al cacciatore o stabilite nel contratto. Il personaggio con questa competenza non può uccidere il personaggio.
In caso dovesse accettare più ingaggi di quanto la sua dignità permetta, abbandonare un ingaggio senza risarcimento per il contraente o fallire lo stesso, verrebbe punito in accordo alla legge Cacciatore Indegno, come descritto nella Magna Carta.

Cacciatore di taglie II:

come Cacciatore di taglie I, ma il personaggio può accettare due ingaggi contemporaneamente.

Cacciatore di taglie III:

come Cacciatore di taglie I, ma il personaggio può accettare tre ingaggi contemporaneamente.

Cacciatore di taglie IV:

come Cacciatore di taglie I, ma il personaggio può accettare

I Signori della Guerra; Regolamento

Elenco Competenze

quattro ingaggi contemporaneamente. Unico Impero. Fino al termine dell'ufficio invocato non sarà possibile invocarne un altro.

Cacciatore di taglie V:
come Cacciatore di taglie I, ma il personaggio può accettare cinque ingaggi contemporaneamente. In caso in cui il personaggio invocasse più volte Uffici "fasulli ed infondati" rischia, a sua volta, una punizione adeguata alla fellonia.

Capobanda – (Specificare classe):
un capobanda deve avere un minimo di 5 ad un massimo di 7 effettivi al proprio comando, della classe (o classi) specificata. Ha le stesse funzioni di un tenente. E' importante verificare con l'organizzazione i dettagli di questo incarico. Il numero esatto di Invocazioni fasulle è demandato a decisione Imperiale.

Ufficio – Unico Impero:
il personaggio è un esponente dell'Unico Impero incaricato di accertare i fatti e stabilire multe/punizioni adeguate al misfatto compiuto da un personaggio o fazione. La Magna Carta sancisce varie pene previste per i diversi misfatti e fellonie. In caso mancasse la normativa idonea l'Ufficiale Imperiale è autorizzato ad ispirarsi alle norme vigenti e crearne una idonea ed applicarla.

Invocazione di Ufficio – Inquisizione:
il personaggio, mostrando prove evidenti (anche fisiche e tangibili, esistenti al di fuori del mondo di gioco), può invocare un ufficio Inquisitorio della Santa Madre Chiesa Romana. Fino al termine dell'ufficio inquisitorio invocato non sarà possibile invocarne un altro. In caso in cui il personaggio invocasse più volte Uffici d'Inquisizione "fasulli ed infondati", rischia la Scomunica o, a sua volta, l'Ufficio - Inquisizione. Il numero esatto di Invocazioni fasulle è demandato alla decisione della Chiesa di Roma.

Invocazione di Ufficio – (Specificare):
il personaggio può invocare l'ufficio specificato. Andranno specificati i dettagli e le modalità.

Ufficio – Ambasceria:
il personaggio con questa competenza ha delega per consegnare e/o proporre richieste di rese, dichiarazioni di guerra o qualsiasi altro trattato ufficiale. E' anche abilitato a trattare su tali argomentazione in caso fosse necessario. Durante l'atto di consegna, trattazione e rientro il personaggio è protetto da Immunità Diplomatica - Unico Impero.

Ufficio – Inquisizione:
il personaggio è ufficialmente inquisito dalla Santa Madre Chiesa Romana dell'ufficio inquisitorio. In caso fossero violate delle "leggi" che sono competenza di un ufficio inquisitorio, il personaggio deve intervenire immediatamente. Questo anche nel caso in cui sia la propria fazione ad essere inquisita. L'inquisitore deve vestire vesti inquisitorie, quindi clericali bianche e nere, con mantello e croce astile, senza armi visibili. Un inquisitore ha un solo ufficio inquisitorio, quindi può inquisire solo 1 volta per sessione.

Ufficio – Nobile:
il personaggio gode di un titolo nobiliare di un certo rilievo. A tal proposito gode di rispetto. In caso di prigionia/cattura può appellare l'Immunità diplomatica - Unico Impero. In ogni caso ci si aspetti che tale figura non venga mai giustiziata ma rilasciata dietro riscatto o sulla base di alcuni accordi stipulati con la fazione che lo ha catturato. Ci si aspetta che il Nobile non cerchi di fuggire da coloro che lo hanno catturato, in caso diverrebbe Nobile Disonorato.

Invocazione di Ufficio – Unico Impero:
il personaggio ha una particolare influenza/peso politico, all'interno dell'Unico Impero e può invocare un Ufficio -

I Signori della Guerra; Regolamento

Elenco Competenze

In caso il nobile fosse maltrattato/giustiziato vi sarebbe una carriera da berroviere a miliziano) dovrà trovarsi su campo
Invocazione di Ufficio - Unico Impero con la massima come berroviere se vuole depredare, rapinare o compiere altre
severità possibile. nefandezze sotto la protezione dell'Unico Impero.

Esploratore:

il personaggio è un esploratore. A tal riguardo ha la precedenza, rispetto ai non-esploratori, sulle attività di ricognizione/avanguardia necessarie all'esercito.

In caso questa priorità fosse più volte ignorata dalla gerarchia di comando, può richiedere una Invocazione di Ufficio - Unico Impero.

Se l'esploratore invocasse l'ufficio senza giusta causa, riceverà una ammenda dallo stesso.

Staffetta:

il personaggio è addetto al trasporto di messaggi da e verso il generale o qualsiasi altra figura. Nell'atto di trasportare il dispaccio il messaggero è coperto da Immunità diplomatica - Unico Impero.

Un messaggero che tradisce la propria missione o non riesce a consegnare il messaggio può essere soggetto ad appropriate punizioni, come da Magna Carta.

Dileggiare:

il personaggio è compulsivamente beffardo di nemici ed avversari e superiori. Deride, schernisce e tende ad umiliare, principalmente, chi non è dalla sua parte.

Non solo, anche la sua catena di comando è, spesso, vittima della sua "tagliante" ironia.

Predone di Guerra:

il personaggio è un predone, taglia gole, furfante... insomma è una feccia! Tutto questo però avviene in guerra! Nell'Europa medievale vi è una differenza fra essere un predone in tempo di guerra e battaglie (fatto normale ed accettato) rispetto dal comune predone e ladro.

In questo senso il personaggio ha una Immunità diplomatica - Unico Impero se sta svolgendo le sue "attività" in guerra e come Berroviere ufficialmente riconosciuto.

Es. Un ex-berroviere (un personaggio che ha cambiato

Tortura:

il personaggio è abilitato (e capace) a torturare altri personaggi. La tortura potrà essere praticata su personaggi legati, trattenuti o resi immobili in qualsiasi altro modo.

La tortura, se autorizzata da chi possiede la competenza Ufficio - Unico Impero oppure Ufficio - Inquisizione, ai fini della Magna Carta, potrebbe non essere considerata un attacco. La tortura di un nobile è sempre rischiosa, ed è vista di cattivo occhio dagli Ufficiali Imperiali.

Il personaggio, dopo aver giocato una scena di tortura, potrà infliggere 1PF di danno alla vittima. La vittima potrà essere portata fino a 0PF.

In concomitanza alla competenza Assassino, la tortura potrebbe essere usata per uccidere. In ogni caso ogni PF tolto alla vittima necessiterà di un minimo di scenicità (e tempo di gioco).

Cappa e Spada:

il personaggio ha una sufficiente abilità che gli permette di utilizzare un mantello come scudo.

Il mantello deve essere arrotolato intorno al braccio, essere sufficientemente grande (non basta un lembo di stoffa) e coprire mano ed avambraccio.

Il mantello ha efficacia solo contro le spade. Altre armi, come asce, frecce, alabarde, lance, ecc., non verranno "parate" dalla cappa.

Truffa:

(Carriera) la carriera che viene definita "Truffa" è una vera e propria truffa.

Il personaggio può usufruire di parte dei benefici della carriera definita "truffa" fino a che non viene svelata la sua identità di truffatore.

Per far ciò sarà necessario inviare un dispaccio alle autorità competenti (Santa Romana Chiesa, Prefetto Imperiale, Gilda Cerusici...) specificando i tipi di accertamenti da compiere.

I Signori della Guerra; Regolamento Elenco Competenze

In ogni caso sarà necessaria almeno una sessione di gioco prima che il dispaccio torni con una risposta informando il richiedente se il soggetto indicato sia realmente quello che sostiene di essere...

Furia:

il personaggio è spesso preda di una furia incontrollabile che lo porta a caricare i nemici, a stare in prima linea e, in un certo qual modo, “rompere i ranghi”

Per quanto i superiori lo riprendano, è un comportamento incontrollabile ed imprevedibile.

Doppio Soldo (arma specifica):

il personaggio è abilitato ad utilizzare il tipo di arma specificata (non su asta) con dimensioni eguali all'altezza dell'utilizzatore stesso.