

IL REGNO SUPREMO

*Il principio esistevano la pace e l'armonia
Noi ombre del destino vegliavamo sull'infinito e gli dei ci amavano
Ma tutto questo era destinato a finire
Con la nascita delle nuove creature tutto cambiò
E ora che il mondo è diviso, è guerra ovunque.
Benvenuti al Regno Supremo*



Versione Final ©

Il presente manuale per Gioco di Ruolo dal Vivo è basato su un sistema di gioco **High-Fantasy**.

L'ambientazione descritta nel manuale è solo una storia di fantasia inventata dai suoi creatori.

L'ambientazione è intenzionata al solo scopo di divertimento amatoriale e privo di lucro.

Il Regolamento rispetta la normativa G.D.P.R.

REGOLE GENERALI DEL GRV

Il Grv (sigla di Gioco di Ruolo dal Vivo) fu creato da un gruppo di giocatori di ruolo che voleva portare i propri personaggi su carta, in un mondo reale, l'idea passò direttamente ai fatti, e nel 1982 si creò un club chiamato "Treasure Trap" che giocava nel castello Peckforton a Cheshire.

Il club utilizzava regole di gioco di ruolo dal vivo tutt'oggi utilizzate, negli anni nacquero diversi di questi club, che portarono a creare una vasta varietà di Grv in tutta la Gran Bretagna, fino alla nascita di gruppi come "Lorien Trust" con cui si iniziava a pensare alle battaglie su vasta scala.

A questo scopo "Lorien Trust" stabilì un sistema di regole su cui tutte le campagne del mondo potessero basarsi, cominciò a sanzionare eventi, e il Grv (noto anche come LRPG) si diffuse enormemente fino ad arrivare in Europa e quindi anche in Italia; qualcuno però, potrebbe chiedersi: <Ma che cos'è il Gioco di Ruolo dal Vivo?>. Per coloro che non sappiano cosa sia il Gioco di Ruolo dal Vivo basta una semplice affermazione per cominciare ad orientarsi, avete presente il capolavoro di Tolkien, Il Signore degli Anelli? Se sì, potete già farvi un'idea di cosa significhi gioco di ruolo dal vivo, ossia, vivere come se si fosse uno dei personaggi del libro, comportarsi, parlare, giocare come si fosse veramente in un'epoca medioevale con molto fantasy dentro (magia, mostri, draghi ecc.), ovviamente questo non è l'unico esempio che si possa portare, specialmente in questi ultimi anni il fantasy ha ripreso piede in tutto il mondo, dai film ai videogiochi, portando nuova linfa vitale anche al gioco di ruolo da tavolo, che praticamente esiste da sempre. Giocare di ruolo non significa però poter fare quello che si vuole, si ci deve attenere a delle regole comportamentali per non disturbare il gioco di tutti, pertanto basta ricordare questi cinque punti:

- 1. Il gioco di ruolo È UN GIOCO, non è l'occasione per potersi vendicare di qualcuno, per sfogare i propri istinti animali sulla pelle degli altri o per farsi molto male.**
- 2. Il gioco è ambientato solitamente in un'epoca FANTASY, questo non significa che non si possano usare nomi in lingua straniera, ma sarebbe più adatto parlare in una lingua inerente all'ambientazione, evitando quindi di parlare in lingue straniere, o peggio ancora in lingue dialettali (a meno che non sia il volgare latino dell'epoca o sia giustificato dal bg).**
- 3. Sempre per il motivo 2 sarebbe un ottimo proposito, evitare accuratamente di indossare abiti firmati o comunque inadatti al gioco (Jeans, Scarpe da Tennis, ecc.).**
- 4. Per quanto riguarda le armi e le armature, in pratica l'equipaggiamento del personaggio che si intende giocare, ricordando che è un gioco di ruolo dal vivo, bisognerebbe utilizzare materiali il più possibile somiglianti alla realtà, ovviamente fatta esclusione per le armi che devono essere obbligatoriamente costruite in materiali inoffensivi.**
- 5. Ultimo punto è il problema degli incidenti, dato che possono sempre capitare, per quanto si possa fare attenzione, bisogna sempre giocare ricordando che: per il gioco non vale la pena rischiare qualche danno fisico, per questo motivo la responsabilità degli eventuali incidenti è sempre e solo della persona che li provoca, e non degli altri. A questo proposito oggetti ed animali saranno sempre responsabilità di chi li ha portati.**

Per tutti i giocatori minorenni che intendono partecipare ad uno di questi eventi è bene ottenere l'autorizzazione dei propri genitori o di chi ne fa le veci compilando la seguente:

Io sottoscritto _____ genitore di _____ sono a conoscenza che mio figlio/a parteciperà all'evento culturale di Gioco di Ruolo dal vivo che si terrà a _____ dal ____ / ____ / 20____ al ____ / ____ / 20____.

Con la presente sollevo da ogni responsabilità gli organizzatori dell'evento da qualsiasi incidente che mio figlio possa causare.

Data

____ / ____ / 20____

Firma

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Creare un personaggio significa, inizialmente, trascrivere sulla scheda le caratteristiche fisiche del proprio personaggio, esse naturalmente devono essere reali ma, possono avere qualche eccezione! Vale a dire che il personaggio non può essere più alto di quanto non si è veramente, ma può avere una capigliatura diversa dalla realtà utilizzando una parrucca.

In pratica con gli accessori e i trucchi giusti e un po' di volontà si può creare un personaggio molto diverso dalla persona reale. In secondo luogo si deve stabilire la classe, ossia la “professione” del personaggio, ma questo verrà spiegato più avanti.

NOTA BENE:

Il giocatore parte con una disponibilità di 30 punti-esperienza (PE) da spendere per la creazione del proprio personaggio, è importante sapere che per accedere ad alcune classi si devono possedere certe abilità (prerequisiti). Mentre queste abilità hanno un costo variabile di PE le classi hanno un costo fisso, acquisire una classe di primo livello costa 10 PE.

I Punti restanti potranno essere conservati oppure spesi ESCLUSIVAMENTE per “personalizzare” il personaggio. Ogni personaggio ha 2 punti ferita di base.

DECIDERE IL NOME:

Può essere inventato o reale, si consiglia vivamente qualcosa di originale e di completo, ovviamente non si accetteranno nomi che possano urtare la sensibilità altrui (nomi di divinità, di profeti religiosi, ecc.).

DECIDERE LA FAZIONE:

La fazione, o il Clan (come viene definita all'interno del gioco) è il gruppo di appartenenza del personaggio, se si vuole creare una, è necessario che si soddisfino i requisiti di gioco (vedere la sezione “Clan”).

ALTEZZA, PESO, COLORE DEGLI OCCHI & CAPELLI:

Come detto in precedenza queste sono le caratteristiche fisiche di chi interpreta il personaggio, se si vuole cambiare colore di occhi e capelli, esistono lenti a contatto colorate, tinture per capelli e parrucche.

SCEGLIERE LA RAZZA:

Qui si arriva ad un punto più complicato, scegliere una razza infatti presuppone che si abbiano delle caratteristiche fisiche sufficienti per rendersi credibili, (è abbastanza ovvio che se si è alti 1,50 e molto magri non si può certo fare un personaggio orco, o al contrario una persona alta e impostata non potrà mai giocarsi un elfo) bisogna ricordare che si sta parlando di gioco di ruolo dal vivo. La scelta di una razza inoltre prevede delle qualità speciali, ma anche delle limitazioni “razziali” nella scelta della classe.

Ecco la tabella completa delle razze di base, comprensiva di privilegi e limitazioni:

RAZZA	SPECIALI	LIMITAZIONI DI CLASSE
UMANO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
MEZZ'ELFO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
MEZZ'ORCO	NESSUN BONUS	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
ELFO CHIARO	IMMUNE AL SONNO	BARBARO.
ELFO SCURO	IMMUNE AL SONNO	BARBARO.
NANO	+1 AI PUNTI FERITA DI BASE	LADRO.
ORCO	+1 AI PUNTI FERITA DI BASE	LADRO, MAGO.

Per maggiori informazioni vedere l'Appendice 1: Razze.

DEFINIRE L'ALLINEAMENTO:

L'allineamento, è l'insieme delle attitudini comportamentali del personaggio, ed è una sorta di traccia su cui basarsi per facilitare l'interpretazione del proprio personaggio; l'allineamento è semplicemente rappresentato dalla combinazione di due definizioni di comportamento, la prima definisce come il personaggio si pone nei confronti delle leggi e delle regole, mentre la seconda rappresenta la natura intrinseca, sia essa maligna o benigna, del personaggio stesso!

Ecco la tabella delle componenti dell'allineamento, accompagnati da una breve descrizione:

LEGALITA'	NATURA
LEGALE Il personaggio cerca sempre di rispettare e far rispettare le leggi, siano esse giuste o sbagliate.	BUONO Il personaggio è fondamentalmente buono, generoso ed altruista, soprattutto verso i propri compagni.
NEUTRALE Il personaggio cerca il più delle volte di non infrangere le leggi, sempre che queste non ostacolino i suoi intenti, nel quel caso non esita ad ignorarle.	NEUTRALE Il personaggio non sembra sbilanciarsi troppo, talvolta può comportarsi in maniera egoista e deleteria verso gli altri, altre volte aiuta il prossimo.
CAOTICO Il personaggio si comporta come se non esistessero le regole, non perché si crede più furbo degli altri, ma semplicemente perché le regole limitano la sua libertà.	MALVAGIO Il personaggio gode esclusivamente dei propri istinti, non condivide le proprie gioie e preferisce scaricare i dolori della vita sulla pelle degli altri.

CLASSE DEL PERSONAGGIO

A PROPOSITO DELLE CLASSI

Ogni personaggio privo di classe, possiede delle caratteristiche che lo rendono giocabile; possiede 2 PF, può acquistare qualsiasi abilità che non abbia prerequisiti di classe, un mestiere e può utilizzare armi ad una mano, bastoni e scudi. Di contro, non avere una classe vieta al personaggio di acquisire talenti o capacità speciali.

Scegliere una classe può sembrare complicato, ma basta andare per gradi; è comunque di fondamentale importanza decidere innanzitutto la tipologia della classe principale, ossia l'attitudine di gioco del personaggio.

• Combattente

Lo splendore delle armature, il luccicare delle lame intinte di sangue, potere, onore e vittoria; tutto ciò che un combattente vuole è combattere, spinto da una sua convinzione, dai suoi ideali, qualunque siano le motivazioni, il combattente è colui che scende sul campo di battaglia, ma combatte in diversi modi, è questo che li differenzia.

• Vagabondo

Viaggiare, spostarsi di città in città, ignorando gli usi e i costumi, e molto spesso anche le leggi locali, guadagnandosi da vivere grazie alle abilità sviluppate sulla strada, questa è la vita di un vagabondo, uno spirito libero dalle catene imposte dalla società, affronta le difficoltà di tutti i giorni con l'astuzia, con l'inganno e molto spesso con furtività.

• Persona di cultura

Vecchi libri polverosi, ricchi di scritti arcani, magici o divini, antiche pergamene druidiche, rituali, formule, in una sola parola: la conoscenza, potere che viene tramandato da generazione in generazione; sia se acquisito tramite lo studio di formule arcane, o attraverso la vera fede, la preghiera o allo studio e la fusione con la natura; esso è l'unica cosa che spinge questi personaggi a lottare per sopravvivere e migliorare le proprie capacità.

LE CLASSI COMBATTENTI:

Le classi di combattimento hanno accesso ad ogni tipo di armi, armature e scudi, (ad esclusione del Monaco) tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista “Talenti da Combattimento” (vedere la sezione “Talenti”).

• GUERRIERO

Può essere un campione, uno spadaccino, un soldato, un combattente ma la sua vita è in tutti i casi legata alla sua abilità di maneggiare le armi e alle capacità tattiche di cui dispone. Questa classe combattente è adatta a chi combatte per migliorare costantemente le proprie capacità.

Prerequisiti: Nessuno

Livello	
1	+1 Talento
2	+1 Talento
3	+2 PF
4	+1 Talento
5	+1 Talento
6	+2 PF
7	+1 Talento
8	+1 Talento
9	+2 PF
10	+1 Talento

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3° il 6° ed il 9°) il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

• BARBARO

È un guerriero, ma che si avvale più della forza che della tecnica, in battaglia è in grado di perdere coscienza di sé e cadere in uno stato “animale” denominato “Furia”, di origine barbarica questa classe combattente si è diffusa tanto da divenire, in alcuni casi, una scelta consapevole compiuta dal guerriero durante l’addestramento, ed è particolarmente adatta a chi combatte per il gusto di farlo.

Prerequisiti: Non può essere multi-classato con classi di Cultura.

Livello	
1	Furia
2	Furia Prolungata (+5 sec)
3	+2 PF, +1 Talento
4	Furia Aggiuntiva (2), Furia Prolungata (+10 sec)
5	Furia Possente
6	+2 PF, +1 Talento, Furia Prolungata (+15 sec)
7	Furia Aggiuntiva (3), Rimanere Cosciente
8	Furia Prolungata (+20 sec)
9	+2 PF, +1 Talento, Furia Distruttiva
10	Furia Aggiuntiva (4), Furia Prolungata (+25 sec)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Furia: Al primo livello il Barbaro può cadere in Furia, una volta al giorno, come spiegato nell’omonima abilità.

N.B. L’abilità Furia e questa capacità non sono cumulabili fra loro, è quindi superfluo e inutile acquistare l’abilità Furia.

Furia Prolungata: Ad ogni livello pari del Barbaro (2°, 4°, 6°, 8° e 10°) la durata della “Furia” aumenta di 5 sec.

Furia Aggiuntiva: Al 4° al 7° e 10° livello il numero di volte al giorno in cui si può usare “Furia” aumenta di uno.

Furia Possente: Al 5° livello quando il personaggio entra in Furia causa danni doppi (“double”) quando colpisce.

Rimanere Cosciente: Al 7° livello il Barbaro, esaurita la furia, rimane cosciente a 1Pf.

Furia Distruttiva: Al 9° livello quando il personaggio entra in Furia causa danni critici (“crash”) quando colpisce.

• RANGER

Il ranger è un cacciatore, un guardaboschi, abile nell'uso delle armi quanto nella sopravvivenza. Spesso protegge e guida i viaggiatori che si perdono nelle foreste, punendo coloro che non le rispettano. È adatta a chi combatte spinto dall'amore e la comprensione per la natura.

Prerequisiti: Nessuno

Livello	
1	Nemico Prescelto
2	Seguire Tracce, +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
3	+2 PF, +1 Talento, Individuazione delle Trappole Naturali
4	“Double” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
5	+5 Mimetizzazione
6	+2 PF, +1 Talento, +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
7	“Crash” (Vs Nemico Prescelto)
8	+1 Slide (Vs Nemico Prescelto), +3 Armatura Naturale
9	+2 PF, +1 Talento, +3 Intralciare
10	“Fatal” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Nemico Prescelto: Al primo livello il personaggio deve scegliere la razza del proprio nemico prescelto (vedi tabella).

Se nelle vicinanze del ranger vi è la presenza di un essere di quella razza, può individuarlo con una certa precisione e seguirne le tracce come se possedesse la capacità “Seguire Tracce”, inoltre con l'avanzare dei livelli il ranger impara capacità particolari da poter utilizzare esclusivamente contro il suo nemico, acquisendo: Slide, Double, Crash e Fatal. N.B. Per i dettagli della capacità “Slide” vedere l'omonima capacità nella lista “Talenti di Combattimento”.

Seguire Tracce: Al secondo livello il personaggio è in grado di ‘leggere’ le tracce lasciate dal passaggio delle creature (identificandole se ne conosce il tipo) e quindi la direzione che hanno preso finché queste risultano visibili (chiamare un arbitro).

Individuazione delle trappole: Al terzo livello il personaggio può controllare in giro ed individuare trappole naturali (buche, corde ecc.).

Mimetizzazione: Al quinto livello il personaggio è in grado di sparire (finché resta immobile) nella natura circostante.

Intralciare: Al nono livello il personaggio è in grado di farsi aiutare dalla natura circostante, fronde d'alberi, radici ecc. si muovono a sua volontà paralizzando una creatura; tre volte al giorno usufruisce della chiamata “Natural Paralyze”.

Armatura Naturale: Aggiunge 6Pf al totale dei PF del personaggio per un giorno.

Segue la tabella da cui effettuare la scelta della razza del nemico prescelto del ranger:

Razza del Nemico	Esempi di creatura della razza scelta.
Bestie (anche Magiche)	Lizard-man, Dragonide, Rakshasa
Mutaforma	Licantropo, Gargoyle, Doppelganger, Mimic
Globinoidi	Goblin, Orchi, Troll, Hobgoblin

• RANGER ESORCISTA

Il Ranger Esorcista è un cacciatore di creature sovrannaturali, abile nell'uso delle armi e di alcune arti magiche.

Protegge le persone che hanno un problema con creature “fuori dal comune” tramite le sue conoscenze nel campo dell'esorcismo e nell'utilizzo di sigilli ed attrezzi, magiche e non, da utilizzare per rinchiudere o distruggere le creature sovrannaturali. È adatta a chi combatte spinto da sete di conoscenza verso creature ultraterrene.

Prerequisiti: Cultura base

Livello	
1	Nemico Prescelto, Sigillo, Esorcizzare
2	Seguire Tracce, +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
3	+2 PF, +1 Talento, Individuazione delle Trappole Naturali
4	“Double” (Vs Nemico Prescelto) +1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
5	+5 Mimetizzazione
6	+2 PF, +1 Talento
7	+1 Slide (Vs Nemico Prescelto)
8	+1 Slide (Vs Nemico Prescelto), +3 Armatura Spettrale
9	+2 PF, +1 Talento, +3 Intralciare
10	+1 Esorcizzare definitivo (Vs nemico prescelto), +1 slide (Vs nemico prescelto)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Nemico Prescelto: Al primo livello il personaggio deve scegliere la razza del proprio nemico prescelto (vedi tabella). Se nelle vicinanze del ranger vi è la presenza di un essere di quella razza, può individuarlo con una certa precisione e seguirne le tracce come se possedesse la capacità “Seguire Tracce”, inoltre con l'avanzare dei livelli il ranger impara capacità particolari da poter utilizzare esclusivamente contro il suo nemico prescelto.

N.B. Per i dettagli della capacità “Slide” vedere l'omonima capacità nella lista “Talenti di Combattimento”.

Sigillo: l'abilità sigillo permette di paralizzare un nemico prescelto; il sigillo rimane attivo fin quando resta in contatto fisico tra la creatura e il ranger bisogna gridare “SIGILLO” seguito dal livello del ranger.

Esorcizzare: l'esorcizzare permette al ranger di rimandare la creatura nel suo piano di appartenenza (ammesso che ne esista uno) o di distruggere il nemico prescelto, quando si usa questa abilità bisogna gridare “ESORCIZZARE” seguito dal livello del ranger.

NB. Tutte queste abilità funzionano per mostri di 3 livelli superiori a quello del ranger, per quanto riguarda il sigillo deve essere fatto su foglietti di carta, possono essere applicati sulla creatura e tenuti a contatto dal ranger stesso. Le cariche giornaliere sono 6 più una per livello (escluso il primo). Per l'esorcismo il giocatore deve munirsi di un oggetto che ne amplifichi i poteri, in mancanza di foglietti o dell'oggetto in questione non si potrà usare l'abilità anche se vi sono ancora cariche disponibili.

Seguire Tracce: Al secondo livello il personaggio è in grado di ‘leggere’ le tracce lasciate dal passaggio delle creature (identificandole se ne conosce il tipo) e quindi la direzione che hanno preso finché queste risultano visibili (chiamare un arbitro).

Individuazione delle trappole: Al terzo livello il personaggio può controllare in giro ed individuare trappole naturali (buche, corde ecc.).

Mimetizzazione: Al quinto livello il personaggio è in grado di sparire (finché resta immobile) nella natura circostante.

Armatura Spettrale: Aggiunge 6Pf al totale dei Pf del personaggio per un giorno.

Esorcizzare definitivo: Il ranger diventa capace di rimandare la creatura nel suo piano di appartenenza o di distruggerla definitivamente, cioè essa non può più essere evocata sul piano terreno.

Segue la tabella da cui effettuare la scelta della razza del nemico prescelto del ranger:

Razza del Nemico	Esempi di creatura della razza scelta.
Elementali (o Esterini)	Elementali naturali, Djinni, Ombre
Non Morti	Zombie, Vampiri, fantasmi, Ghoul
Demoni	Diavoli, Demoni, immondi
Angeli	Angeli, Serafini, Arcangeli

• PALADINO

Il paladino è un guerriero puro e coraggioso, uno specchio di virtù. Come gli altri guerrieri, è pratico delle battaglie, tuttavia egli combatte nel nome del suo dio, perseguiendo ideali di giustizia, onestà, carità e cavalleria. Questa classe di combattenti è quella che meglio incarna il concetto di eroe del bene.

Prerequisiti: Buono

Livello	
1	+5 Percezione del Male, +1 Imposizione delle mani (Liv.X2)
2	Coraggio, Benedire 5 volte al giorno
3	+2 PF, +1 Talento, +1 Imposizione delle mani, Scacciare Liv1
4	Punire il Male, Scacciare Liv2
5	+1 Imposizione delle mani, Scacciare Liv3
6	+2 PF, +1 Talento, Scacciare Liv4
7	+1 Imposizione delle mani, Punire il Male 2, Scacciare Liv.5 / Distruggere Liv.1
8	Aura di supremazia, Scacciare 6 / Distruggere 2
9	+2 PF, +1 Talento, +1 Imposizione delle mani, Scacciare 7 / Distruggere 3
10	Colonna di Luce, Scacciare 8 / Distruggere 4

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Percezione del Male: Al primo livello il personaggio riesce distintamente a percepire la presenza di aure malvagie gridando “PERCEZIONE DEL MALE” e le fonti malvage intorno a lui dovranno rispondere chiaramente “SI”.

Imposizione delle mani: Al primo livello e ad ogni livello dispari del Paladino (3°, 5°, 7°, 9°) il personaggio può curare a contatto, fino al doppio del proprio livello in punti ferita, anche sé stesso, come abilità istantanea.

Coraggio: Al secondo livello, il personaggio beneficia degli effetti dell'abilità Coraggio come se l'avesse acquistata.

Benedire: Al secondo livello il personaggio può benedire 5 volte al giorno sé stesso o un soggetto a sua scelta, la benedizione dura un'ora e protegge il soggetto dal male: i non-morti non possono avvicinarsi al soggetto benedetto “REPELL”.

Scacciare: Al terzo livello il paladino diviene un tramite di energia positiva, scacciando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello dello scacciare) un non-morto scacciato è impaurito dal paladino, e non può attaccarlo “REPELL/ UNABLE” seguito dal livello del paladino.

Punire: Al quarto livello il paladino è in grado di permeare l'arma che impugna di energia positiva, infliggendo un danno superiore (Double per l'esattezza) ai non-morti, al settimo livello la capacità di punire del paladino migliora, aggiungendo una sacralità alla propria arma, rendendola in grado di colpire qualsiasi non-morto (Lumos).

N.B. Le due capacità funzionano solo sui non-morti, e sono cumulabili (può quindi chiamare Double-Lumos).

Scacciare / Distruggere: Al settimo livello il paladino oltre a migliorare la capacità di scacciare i non-morti, può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

Aura di supremazia: All'ottavo livello il paladino guadagna un'aura divina che lo protegge dagli effetti di morte, di paralisi e di paura tipiche dei non-morti. (immunità a: Death, Fatal, Paralyze e Fear lanciate dai non-morti).

Colonna di Luce: Al decimo livello il paladino può, una volta al giorno, effettuare una preghiera inginocchiato, invocando una colonna di energia positiva che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sul paladino (che non subisce alcun danno) sui non-morti l'effetto è raddoppiato (50 danni anziché 25).

• Guardia Nera

La guardia nera è, solitamente, un ex paladino che, a causa di un pesante shock che sconvolge i suoi principi, decide di cambiare strada intraprendendo quella del male. Può anche essere un cavaliere addestrato dalla chiesa di una divinità malvagia.

Prerequisiti: Malvagio.

Livello	
1	+5 Percezione del Bene, +1 Imposizione delle mani (Liv.X2)
2	Coraggio, Maledire 5 volte al giorno
3	+2 PF, +1 Talento, +1 Imposizione delle mani, Comando Liv1
4	Punire il Bene, comando Liv2
5	+1 Imposizione delle mani, Comando Liv3
6	+2 PF, +1 Talento, Comando Liv4
7	+1 Imposizione delle mani, Punire il Bene 2, Comando Liv.5 / Distruggere Liv.1
8	Aura di supremazia, Comando 6 / Distruggere 2
9	+2 PF, +1 Talento, +1 Imposizione delle mani, Comando 7 / Distruggere 3
10	Colonna di tenebre, Comando 8 / Distruggere 4

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di combattimento”.

Capacità speciali:

Percezione del Bene: Al primo livello il personaggio riesce distintamente a percepire la presenza di aure buone gridando “PERCEZIONE DEL BENE” e le fonti benevole intorno a lui dovranno rispondere chiaramente “SI”.

Imposizione delle mani: Al primo livello e ad ogni livello dispari della Guardia Nera (3°, 5°, 7°, 9°) il personaggio può curare a contatto, fino al doppio del proprio livello in punti ferita, anche a sé stesso, come abilità istantanea.

Coraggio: Al secondo livello, il personaggio beneficia degli effetti dell'abilità Coraggio come se l'avesse acquistata.

Maledire: Al secondo livello il personaggio può maledire 5 volte al giorno un soggetto, la maledizione dura un'ora e attira ogni creatura malvagia intorno al soggetto nel raggio di 10metri (attira solo le creature del proprio livello, per una migliore gestione comunicare ad un arbitro il soggetto maledetto).

Comando: Al terzo livello la guardia nera diviene un tramite di energia negativa, comandando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del comandare) un non-morto comandato obbedisce alla guardia nera, e non può attaccarlo se non richiesto. Bisogna quindi gridare “Comando” seguito dal livello.

N.B. Questa abilità ha bisogno che la guardia nera sia concentrata solo sul non morto che sta controllando, questo vuol dire che non potrà combattere con qualcos'altro, ad esempio.

Punire: Al quarto livello la guardia nera è in grado di permeare l'arma che impugna di energia negativa, infliggendo un danno superiore (Double per l'esattezza) ai non-morti, al settimo livello la capacità di punire della guardia nera migliora, aggiungendo una sacralità alla propria arma, rendendola in grado di colpire qualsiasi non-morto (Nox).

N.B. Le due capacità funzionano solo sui non-morti, e sono cumulabili (può quindi chiamare Double-Nox).

Comando / Distruggere: Al settimo livello la guardia nera oltre a migliorare la capacità di comandare i non-morti, può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

Aura di supremazia: All'ottavo livello la guardia nera guadagna un'Aura divina che lo protegge dagli effetti di morte, di paralisi e di paura tipiche dei non-morti. (immunità a: Death, Fatal, Paralyze e Fear lanciate dai non-morti).

Colonna di Tenebre: Al decimo livello la guardia nera può, una volta al giorno, effettuare una preghiera inginocchiato, invocando una colonna di energia negativa che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sulla guardia nera (che non subisce alcun danno) sui non-morti l'effetto è raddoppiato (50 danni anziché 25).

• MONACO

I monaci sono guerrieri che puntano al raggiungimento della perfezione interiore e della perfezione corporea tramite la vita contemplativa e l'azione, proprio per questo motivo sono estremamente abili nel combattimento senza armi né armatura. È una classe che predilige il combattimento "riflessivo" e motivato, piuttosto che quello semplice e diretto. Prerequisiti: Allineamento Legale, non può utilizzare armi diverse da quelle esotiche né utilizzare armature o scudi. Può essere acquistata solo come prima classe.

Livello	
1	Combattere Senz'Armi
2	Deviare Proiettili
3	+2 PF, +1 Talento, Bloccare armi a mani nude, +1 slide
4	Purezza del Corpo, +1 Colpo Stordente
5	Integrità del Corpo
6	+2 PF, +1 Talento, +1 Colpo Stordente
7	Colpo Ki
8	+1 Colpo Stordente, Anima Adamantina, +1 slide
9	+2 PF, +1 Talento, Braccia Adamantine
10	+1 Colpo Stordente, Perfezione Interiore (Resistenza alle armi normali), +1 slide

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 2 Punti ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti di combattimento".

Capacità speciali:

Combattere Senz'Armi: Al primo livello il monaco può usare le braccia per deviare gli attacchi e per colpire.

N.B. Vedere alla voce "Combattimento Senz'Armi" della sezione "Combattimento".

Deviare Proiettili: Al secondo livello il monaco può usare le braccia per deviare anche gli attacchi a distanza.

Bloccare armi a mani nude: Al terzo livello il monaco può usare le mani per bloccare le armi da mischia.

N.B. Vedere alla voce "Combattimento Senz'Armi" della sezione "Combattimento".

Purezza del Corpo: Al quarto livello il monaco intraprende il sentiero della Perfezione Interiore, acquisendo un fattore immunitario particolare che lo rende immune alle attuali malattie, siano esse normali o magiche.

Colpo Stordente: Al quarto livello e ad ogni successivo livello pari (6°, 8°, 10°) il monaco può eseguire un particolare colpo "Natural Sleep", che fa perdere i sensi del bersaglio (se il soggetto non ne è immune, come alcuni non morti e possiede una costituzione normale. Questo vuol dire che gli elfi non ne sono immuni).

Integrità del Corpo: Al quinto livello il monaco migliora le sue capacità metaboliche divenendo immune persino ai comuni veleni, siano essi alchemici o magici (i veleni di liv 1 e 2).

Colpo Ki: Al settimo livello il monaco migliora anche le sue capacità offensive, quando Combatte Senz'Armi i suoi colpi infliggono un danno migliorato (Tria) ed al livello 9 (Penta).

Anima Adamantina: All'ottavo livello il monaco intraprende anche spiritualmente il sentiero della Perfezione Interiore, acquisendo una coscienza di sé superiore, guadagna una resistenza ad alcuni incantesimi.

N.B. Ciò significa che all'ottavo sarà immune alle magie di 1° e 2°, e al decimo sarà immune alle magie di 1°, 2° e 3°.

Braccia Adamantine: Al nono livello il monaco migliora ulteriormente le sue capacità offensivo/difensive, le sue braccia acquisiscono una resistenza ed una forza senza pari (contano come arma Enchanted), arrivando ad un passo dalla Perfezione Interiore.

Perfezione Interiore: Al decimo livello il monaco raggiunge finalmente uno status al di sopra di quello umano, il suo corpo rispecchia l'emblema della perfezione acquisendo l'immunità alle armi normali, inoltre diviene una creatura di tipo "Esterno Neutrale".

LE CLASSI VAGABONDE:

Le classi vagabonde hanno accesso ad armi ad una mano, armature leggere, medie e scudi; tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista “Talenti da Strada” (vedere la sezione “Talenti”).

• LADRO

Il ladro è un furbante abilissimo nel raggiungere i propri scopi, sia nel bene che nel male.

È intelligente, abile e silenzioso, non ama il combattimento faccia a faccia e predilige l’assassinio come metodo per sbarazzarsi di chi rappresenta un ostacolo ai suoi piani.

Prerequisiti: Non legale

Livello	
1	Scassinare Liv.1, Svuotare tasche
2	+1 Slide, Individuare / Disattivare Trappole
3	+1 PF, +1 Talento, +5 Mimetizzazione
4	+1 Slide, Scassinare Liv.2
5	Attacco Furtivo (“Tria Through”)
6	+1 PF, +1 Talento, +1 Slide
7	Attacco Furtivo (“Fatal Through”)
8	+1 Slide, Scassinare Liv.3
9	+1 PF, +1 Talento, Utilizzare veleni (li riconosce e li usa efficacemente)
10	+1 Slide, Attacco Furtivo (Anche con attacchi portati a distanza)

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti da Strada”.

Capacità speciali:

Scassinare: Al primo livello il ladro può (usando degli appositi attrezzi) scassinare le serrature scadenti (Livello 1), questa capacità migliora con il livello scassinando serrature normali (al 4° Liv.) e straordinarie (all’ 8° Liv.). Il successo di questa azione viene determinato dall’arbitro presente che indicherà al ladro se è riuscito nell’impresa o no.

Svuotare Tasche: Al primo livello il ladro può cercare di derubare passanti o creature, si avvicinerà al soggetto e toccherà (per non meno di dieci secondi) un oggetto visibile (come collane, bracciali, ecc...) o qualcosa dalle tasche o borse (mettendo le mani dentro la borsa, nel caso di scarselle, zaini, ecc... o sulla tasca).

Slide: Al secondo livello e ad ogni successivo livello pari (al 4°, al 6°, al 8° e al 10°) il ladro acquisisce la capacità sovrannaturale di spostarsi ulteriormente, nel caso di una schivata mancata; ogni volta che il ladro viene attaccato in mischia e, provando a schivare l’attacco, viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata Slide, per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato.

Individuare / Disattivare Trappole: Al secondo livello il ladro può esaminare qualsiasi meccanismo o superficie (sia essa naturale o artificiale), per accertarsi della presenza di trappole (ma non di comprenderne il tipo), in aggiunta può tentare (usando la sua capacità di scassinare) di disattivare il meccanismo che fa scattare la trappola, il tentativo va dichiarato ad un Narratore o un Arbitro di gioco, il quale provvederà a confrontare il livello della trappola con il livello della capacità “Scassinare” del ladro, non viene però dichiarato l’eventuale successo o fallimento del ladro, che (se vuole) deve provvedere ad accertarsi di persona dell’esito del suo lavoro.

Mimetizzazione: Al terzo livello il ladro è in grado di confondersi con l’ambiente circostante, fintanto che resta perfettamente immobile e in una zona poco visibile (nell’oscurità, in mezzo alla vegetazione, ecc.) diventa invisibile a qualsiasi creatura dalla vista normale (creature che non usano la vista per percepire le presenze, lo localizzano).

Attacco Furtivo: Al quinto livello il ladro guadagna la capacità di sorprendere i nemici con attacchi più efficaci del normale, quando il ladro attacca in mischia un nemico umanoide (non immune a questa capacità) alle spalle il colpo infligge un danno migliorato (Tria), ignorando qualsiasi fattore di protezione (anche se magica) che il bersaglio possa indossare (Through); questa capacità inoltre migliora col livello, al settimo infatti il danno che il ladro infligge diventa di tipo fatale (Fatal Through) portando il bersaglio a -1 Pf, (questa chiamata si sostituisce alla precedente, non sono cumulabili fra loro); infine al decimo la precisione del ladro, con questa capacità, migliora al punto di riuscire in un attacco del genere anche ad una certa distanza (non più di 10 metri) con armi da distanza perforanti.

Utilizzare veleni: Al nono livello il ladro si specializza nell’uso dei veleni, comprendendo quella branca dell’alchimia che gli permette di riconoscerli e distinguere fra loro, e di usarli in maniera efficace per ottenere i risultati desiderati, come stordire o far svenire un soggetto anche con un veleno che normalmente risulterebbe mortale.

Livello dello Scassinare	Esempio di una serratura scassinabile
Scassinare Liv. 1	Serratura di una porta da contadino. Serratura di una cassa di legno.
Scassinare Liv. 2	Serratura di una porta cittadina. Serratura di un portagioie comune.
Scassinare Liv. 3	Serratura di una porta di sicurezza. Serrature di un forziere comune.

• BARDO

È un musicista di talento, una miniera ambulante di pettegolezzi, leggende e racconti, talvolta anche veri. È il vagabondo per eccellenza, che per guadagnarsi da vivere impara un po' di tutto senza eccellere in niente, solitamente sfrutta il combattimento altrui piuttosto che agire in prima persona, e per raggiungere i propri scopi usa sempre le sue capacità "diplomatiche".

Prerequisiti: Deve possedere e saper suonare uno strumento musicale. Allineamento non legale.

Livello	
1	+1 Esecuzione Artistica, Accesso alle Esecuzioni di Livello 1°
2	+1 Esecuzione Artistica, Accesso alle Esecuzioni di Livello 2°
3	+1 PF, +1 Talento, +1 Esecuzione Artistica
4	+1 Esecuzione Artistica, Accesso alle Esecuzioni di Livello 3°
5	+1 Esecuzione Artistica
6	+1 PF, +1 Talento, +1 Esecuzione Artistica
7	+1 Esecuzione Artistica, Accesso alle Esecuzioni di Livello 4°
8	+1 Esecuzione Artistica
9	+1 PF, +1 Talento, +1 Esecuzione Artistica
10	+1 Esecuzione Artistica, Accesso alle Esecuzioni di Livello 5°

PF: Al terzo, al sesto ed al nono livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista "Talenti da Strada".

Capacità speciali:

Esecuzione Artistica: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3°, 6° e 9°) il bardo può scegliere una delle Esecuzioni Artistiche di un qualsiasi livello a cui ha accesso (vedi tabella), esso viene associato ad un brano musicale appropriato che viene stabilito da un Narratore in collaborazione col bardo e trascritto in una tabella personale. Per attivare l'effetto di un'Esecuzione Artistica, basta suonare il brano ad esso associato e o cantare o danzare, fintanto il brano viene eseguito, gli effetti dell'Esecuzione Artistica rimangono attivi a tutti i soggetti specificati nell'Effetto in un'area di dieci metri circa. I bardi, le creature prive di intelligenza, e le creature immuni agli effetti mentali, sono tutte immuni alle Esecuzioni Artistiche del bardo, tutte le altre creature (comprese quelle prive di udito) ne subiscono gli effetti.

N.B. Le creature possono essere immuni a specifici effetti delle Esecuzioni, un elfo ad esempio, non è immune alle Esecuzioni del bardo ma è immune all'Esecuzione Artistica "Sonno" perché effettivamente immune al sonno.

Accesso alle Esecuzioni: Al primo livello e ad ogni livello addizionale (esclusi il 3°, 6° e 9°) il bardo ha accesso ad un nuovo Livello di Esecuzioni Artistiche da cui poter scegliere per associargli un brano.

Liv.	Esecuzioni	Effetto	Esecuzioni	Effetto
1°	Amicizia	Tutti i soggetti nell'area non possono attaccare il bardo.	Coraggio	Tutti gli alleati nell'area sono sotto l'effetto dell'abilità Ispirare Coraggio.
2°	Rivelazione	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Rivela Menzogne.	Sonno	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Sonno.
3°	Terrore	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Terrore.	Ballo	Tutti i soggetti nell'area sono costretti a ballare una danza irresistibile.
4°	Paralisi	Tutti i soggetti nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Blocca persone.	Furia	Tutti gli alleati nell'area sono sotto l'effetto dell'incantesimo Innesca Furia.
5°	Dolore	Tutti i soggetti nell'area subiscono gli effetti: "Mass Strike-Down" e "Mass Pain".	Cura	Tutti gli alleati nell'area vengono stabilizzati e rigenerano 1Pf al minuto.

LE CLASSI DI CULTURA:

Le classi di cultura hanno accesso soltanto ad armi a una mano ed armature leggere e scudi, (ad esclusione del Chierico che scelga come dominio “Guerra”, che ha accesso alle armi e alle armature come se fosse un guerriero) tutti i talenti che acquisiscono devono essere scelti dalla lista “Talenti di Metamagia” (vedere la sezione “Talenti”).

• CHIERICO

Il chierico è un sacerdote che nel nome del suo dio si cura delle necessità spirituali della propria comunità, diffondendo il proprio credo anche al di fuori di essa, è allo stesso tempo un protettore, un guaritore, ma che all'occorrenza sa usare le maniere “forti” per punire gli infedeli.

Prerequisiti: Seguire i precetti della propria Divinità (vedere la sezione “Divinità”), Cultura base.

Livello	
1	N° Punti Fede: 3, Incantesimi Divini 1°Liv.
2	N° Punti Fede: 6, Scacciare Liv1
3	N° Punti Fede: 9, Incantesimi Divini 2°Liv., Scacciare Liv2
4	N° Punti Fede: 12, +1 Talento, Scacciare Liv3 +1Pf
5	N° Punti Fede: 15, Incantesimi Divini 3°Liv., Scacciare Liv4
6	N° Punti Fede: 18, Scacciare Liv5 / Distruggere Liv.1
7	N° Punti Fede: 21, Incantesimi Divini 4°Liv., Scacciare Liv6 / Distruggere Liv.2
8	N° Punti Fede: 24, +1 Talento, Scacciare Liv7 / Distruggere Liv.3 +1Pf
9	N° Punti Fede: 27, Incantesimi Divini 5°Liv., Scacciare Liv8 / Distruggere Liv.4
10	N° Punti Fede: 30, Scacciare Liv9 / Distruggere Liv.5, +1Pf, +1 Talento

Al primo livello il chierico sceglie due domini dalla tabella della sua divinità.

PF: Al 4° 8° e 10° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 4° 8° e 10° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”.

Capacità speciali:

Punti Fede: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Fede alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Fede; questi punti vengono utilizzati per il lancio degli incantesimi del chierico, il costo in Punti di ogni incantesimo è pari al livello dell'incantesimo stesso e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Fede, indicate nella sezione “Recupero”.

Incantesimi Divini: Al primo livello e ad ogni successivo livello dispari (3°, 5°, 7° e 9°) il chierico acquisisce un nuovo livello di incantesimi divini, guadagna automaticamente la conoscenza degli incantesimi di quel livello che la sua Divinità gli concede (in base ai due domini scelti). Nel caso in cui un chierico offendere in qualche modo la sua stessa Divinità potrà ugualmente salire di livello, ma la Divinità in questione potrebbe decidere di non concedergli più alcun potere.

Scacciare: Al secondo livello il chierico diviene un tramite di energia positiva, scacciando i non-morti, (se questi sono di livello pari o inferiore al livello dello Scacciare) un non-morto scacciato è impaurito dal chierico, non può attaccarlo “REPELL” seguito dal livello del chierico.

Distruggere: Al sesto livello il chierico oltre a migliorare la capacità di scacciare i non-morti, può addirittura distruggerli (se questi sono di livello pari o inferiore al livello del Distruggere).

• MAGO

Lo studioso per eccellenza, egli è divenuto col tempo e lo studio, abilissimo nel plasmare le energie magiche che circondano il mondo, per utilizzarle sotto forma di incantesimi.

Ciò che spinge i maghi allo studio e all'avventura è la ricerca di poteri sempre nuovi e superiori.

Prerequisiti: Cultura Completa. Non può lanciare incantesimi in armatura e deve avere almeno una mano libera. Può essere presa solo come prima classe.

NB: Per acquisire nuovi incantesimi deve necessariamente trovare la pergamena di un nuovo incantesimo o deve insegnarglielo un altro mago e deve trascriverlo sul suo personale libro degli incantesimi. Per lanciare un incantesimo deve avere un oggetto magico che funge da catalizzatore. Quando lancia un incantesimo deve scandire bene le parole dello stesso. Deve avere un personale libro degli incantesimi o non potrà rimeditarli.

Livello	
1	N° Punti Magia: 4, Incantesimi Arcani 1°Liv.
2	N° Punti Magia: 8, Incantesimi Arcani 2°Liv.
3	N° Punti Magia: 12, +1 Talento
4	N° Punti Magia: 16, Incantesimi Arcani 3°Liv., +1Pf
5	N° Punti Magia: 20
6	N° Punti Magia: 24, +1 Talento, Incantesimi Arcani 4°Liv.
7	N° Punti Magia: 28
8	N° Punti Magia: 32, +1Pf
9	N° Punti Magia: 36, +1 Talento, Incantesimi Arcani 5°Liv.
10	N° Punti Magia: 40

PF: Al 4° e 8° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 3°, 6° e 9° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Capacità speciali:

Punti Magia: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Magia alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di quaranta Punti Magia; questi punti vengono utilizzati per il lancio degli incantesimi del mago, il costo in Punti di ogni incantesimo è pari al livello dell’incantesimo stesso e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Magia, indicate nella sezione “Recupero”.

Incantesimi Arcani: Al primo livello e ad ogni successivo livello pari (2°, 4°, 6° e 8°) il mago acquisisce la facoltà di lancio su un nuovo livello di incantesimi arcani, potrà quindi copiare sul proprio libro e lanciare, tutti gli incantesimi di quel livello in cui si imbatte, siano essi trovati sotto forma di pergamena, siano essi copiati da un altro libro di magia.

Scuole di Magia: I Maghi che intraprendono un percorso accademico scegliendo una scuola di magia otterranno 2 incantesimi al primo e ad ogni livello pari (2°, 4°, 6° e 8°). Al primo e solo al primo livello di creazione il mago sceglie anche un incantesimo dalla lista del mago generico.

N.B. Al primo e solo al primo livello di creazione il mago sceglie un massimo di tre incantesimi dalla lista degli incantesimi di primo livello e li trascrive sul suo libro degli incantesimi; il livello successivo NON dà diritto a trascrivere nuovi incantesimi, a meno che il mago in questione non trovi una fonte da cui trascrivere nuovi incantesimi o non faccia parte di una scuola di magia.

• DRUIDO

Il druido è tutt’uno con la natura, perfettamente a proprio agio nei luoghi selvaggi, tanto da assimilarsi ad essi, così come fa la natura egli si prodiga per proteggere l’equilibrio naturale delle cose, alle volte anche imponendosi con la forza, ma senza danneggiare madre natura.

Prerequisiti: Allineamento Neutrale (in una qualsiasi combinazione), Tatuaggio di affinità con gli Spiriti, cultura base.

Livello	
1	N° Punti Manifestazione: 3, Manifestazioni Spirituali 1°Liv.
2	N° Punti Manifestazione: 6
3	N° Punti Manifestazione: 9, Manifestazioni Spirituali 2°Liv.
4	N° Punti Manifestazione: 12, +1 Talento, +1Pf
5	N° Punti Manifestazione: 15, Manifestazioni Spirituali 3°Liv., immunità a un elemento
6	N° Punti Manifestazione: 18
7	N° Punti Manifestazione: 21, Manifestazioni Spirituali 4°Liv. +5forma arborea
8	N° Punti Manifestazione: 24, +1 Talento, +1Pf
9	N° Punti Manifestazione: 27, Manifestazioni Spirituali 5°Liv.
10	N° Punti Manifestazione: 30, immunità a un elemento

Al Primo livello il druido sceglie due spiriti dalla quale attingerà agli incantesimi spirituali.

PF: Al 4° e 8° livello, il personaggio aggiunge 1 Punto ferita al suo totale.

Talenti: Al 4° e 8° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Capacità speciali:

Punti Manifestazione: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Manifestazione alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Manifestazione; questi punti vengono utilizzati per richiamare gli Spiriti, il costo in Punti di ogni Manifestazione è pari al livello della Manifestazione stessa e il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Manifestazione, indicate nella sezione “Recupero”.

Manifestazioni Spirituali: Al primo livello e ad ogni successivo livello dispari (3°, 5°, 7° e 9°) i due Spiriti affini, con cui il druido si è legato tramite il tatuaggio, sono in grado di concedere un nuovo livello di manifestazioni, di cui il druido ha immediata facoltà di lancio.

Immunità a un elemento: Al 5° livello il druido è capace di immunizzarsi ad un elemento che sa controllare, al decimo diventa immune anche al secondo.

Forma arborea: tramite questa abilità il druido è capace di trasformarsi in una pianta, quindi di mimetizzarsi con la natura circostante.

RITUALISTA

Il ritualista è una sorta di sacerdote, che ha imparato a spiritualizzare le energie circostanti e convogliare questo potere attraverso di sé, tramite delle formule particolari e circoli, ed è in grado di evocare spiriti e generare protezioni, ma ogni potere ha un prezzo: si tratta dei pericoli che, manipolando forze del genere, incombono sul ritualista.

Prerequisiti: 5° livello di una qualsiasi altra classe (tranne il barbaro), Alchimia base, Cultura Base

Livello	
1	Iniziato Rituale, N° Punti Rituale :4
2	N° Punti Rituale: 8.
3	N° Punti Rituale: 12, Creare Rituale minore. +1 talento.
4	N° Punti Rituale: 16
5	N° Punti Rituale: 20, Creare Rituale maggiore.

Capacità speciali:

Talenti: Al 1° e 4° livello il personaggio acquisisce un talento a scelta dalla lista “Talenti di Metamagia”

Punti Rituale: Ad ogni livello il personaggio imposta il suo ammontare di Punti Rituale alla cifra indicata dopo i due punti, fino ad un massimo di trenta Punti Rituale; questi punti vengono utilizzati durante un rituale come alimentazione dello stesso, il costo in Punti Rituale di ogni Rituale è variabile, e condizionato al Rituale stesso, il recupero di questi punti segue le regole per il recupero dei Punti Rituale, indicate nella sezione “Recupero”.

Iniziato Rituale: Al primo livello il ritualista può partecipare ai rituali come se possedesse l’abilità “Partecipare ai Rituali” con l’eccezione che il ritualista utilizza i propri Punti Rituale (e soltanto quelli) al fine di calcolare quanta energia spirituale può fornire ad un Rituale.

Creare Rituale: Al terzo livello il ritualista diventa in grado di convogliare in un circolo rituale (forma e dimensioni sono variabili) le energie spirituali sue e degli eventuali Iniziati, al fine di generare degli effetti particolari, ogni ritualista crea i propri rituali, recitando un Sutra da lui stesso creato nella lingua che preferisce, ovviamente gli effetti sono proporzionali al costo del rituale, al Sutra recitato e al linguaggio usato, per creare un rituale si deve fare riferimento alla voce “Ritualismo” della sezione “La Magia”.

PERSONAGGI MULTICLASSE:

Un giocatore potrebbe accorgersi che un’unica classe non soddisfa le sue preferenze di gioco, per questo motivo vi è la possibilità di acquisire una classe “secondaria”, l’acquisto di una classe secondaria è però dettato da alcune limitazioni: innanzitutto si può acquisire una sola classe secondaria (vale a dire che non si può creare un personaggio con più di due classi, escludendo le classi di prestigio o la classe Ritualista che è l’unica che può essere acquistata come terza classe), in secondo luogo, la classe secondaria deve necessariamente appartenere ad una tipologia diversa. Per quanto riguarda la classe Ritualista, può essere acquistata anche da personaggi con lo stesso tipo di classe.

CLASSI DI PRESTIGIO / ALTERNATIVE:

All’interno del manuale di gioco si è accennato alle classi di prestigio o alternative, queste classi particolari inizialmente designate per i PNG sono giocabili anche dai PG a condizione che si soddisfino gli eventuali prerequisiti della classe desiderata, queste non sono incluse in questo manuale, ma nel Manuale dei prestigi, per maggiori informazioni su queste classi quindi bisogna rivolgersi direttamente ad un Narratore o ad un Arbitro di gioco.

CLASSI DI TERRE SCONOSCIUTE:

Nell’appendice 3 di questo manuale troviamo alcune classi e razze che possono essere acquistate esattamente come le classi e le razze base per la creazione del personaggio, anche queste hanno una tipologia che si deve tenere presente quando si desidera creare un personaggio multicasse.

ABILITA' DEL PERSONAGGIO

Per acquisire le abilità è necessario spendere i PE, ad ogni abilità è associato un costo in PE, esso può essere anche multiplo nel caso di abilità che differiscono per il livello (Base/Completo/Eccezionale) questo vuol dire che, ad esempio, se si vuole acquisire alchimia base si devono spendere 10PE per farla diventare completa bisogna arrivare a un totale 20 quindi aggiungere altri 10PE a quelli precedentemente spesi.

N.B. Tutte le abilità possono essere acquistate soltanto una volta (tranne dove diversamente specificato).

• Alchimia (10/20)

A livello Base: il personaggio, acquisisce le nozioni alchemiche di base che gli permettono di riconoscere pozioni, veleni ed erbe.

A livello Completo: il personaggio è in grado di riprodurre (Acquistando con un costo in PE la ricetta del composto) le pozioni e i veleni che conosce.

Prerequisiti: Cultura Base per Alchimia Base, Cultura Completa per Alchimia Completa.

N.B. Maggiori dettagli sull'Alchimia, e sulla preparazione di pozioni e veleni sono reperibili nel compendio: Alchimia.

• Coraggio (5)

Una persona con quest'abilità ha lottato e vinto le proprie paure, ed è capace di resistere automaticamente a tutti gli effetti di Paura (Immunità alla chiamata "Fear").

Prerequisiti: Nessuno.

• Cultura (5/10)

A livello Base: il personaggio è in grado di leggere, scrivere e contare solo nel linguaggio comune, e la sua cultura generale è paragonabile a quella elementare.

A livello Completo: permette di conoscere molte lingue attuali, inoltre il bagaglio culturale del personaggio è ovviamente più ricco e dettagliato e comprende l'ambientazione e le divinità reperibili nei compendi: Ambientazione e Divinità.

Prerequisiti: Nessuno.

• Furia (15)

Questa abilità permette al personaggio di sfruttare la propria rabbia per potenziarsi durante un combattimento. Una sola volta al giorno e per non più di 15 secondi, il personaggio entra in uno stato di rabbia cieca urlando come un forsennato. In termini di gioco, il personaggio beneficia temporaneamente degli effetti dell'abilità Coraggio, e non necessita di tenere il conteggio dei propri punti ferita. Allo scadere dei 15 secondi, il personaggio cade al suolo stremato, con zero punti ferita (indipendentemente dal numero di colpi subiti), e necessita di cure o riposo.

N.B. In stato di Furia non è possibile utilizzare talenti, o abilità che richiedano tattica o concentrazione.

Prerequisiti: Nessuno.

• Ispirare Coraggio (10)

Un personaggio con questa abilità è in grado tramite storie o discorsi militari della durata minima di cinque minuti circa, di donare temporaneamente gli effetti dell'abilità Coraggio al suo pubblico, per tutta la durata del prossimo scontro, purché questo avvenga entro 10 minuti dal completamento dell'operazione.

Prerequisiti: Coraggio.

• Lavorare il cuoio e la pelle (5)

Questa abilità permette, possedendo i materiali e gli attrezzi adatti, di riparare o creare oggetti in cuoio o pelle.

Nel caso in cui questa Abilità venga utilizzata per riparare armature di cuoio, bisognerà spendere 10 minuti per ogni punto armatura da riparare, (arrotondato per eccesso) nel caso di altri oggetti, bisognerà far riferimento ad un Narratore. Prerequisiti: Nessuno.

• Lavorare metalli (10)

Questa abilità permette, possedendo i materiali e gli attrezzi adatti, di riparare o creare oggetti in metallo.

Nel caso in cui questa Abilità venga utilizzata per riparare armature di metallo, bisognerà spendere 10 minuti per ogni punto armatura da riparare, (arrotondato per eccesso) nel caso di altri oggetti, bisognerà far riferimento ad un Narratore.

N.B. I materiali di riparazione o costruzione possono essere reperiti tramite mercanti o spendendo un'ora nella ricerca di materiali nell'area circostante, dopo questo tempo può avvicinarsi a un master o un arbitro per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato (ulteriori informazioni possono essere reperite nel manuale del forgiatore).

Prerequisiti: Nessuno.

• Medicina (10/15/30)

A livello Base: il personaggio è capace di stabilizzare un personaggio morente, fasciando la ferita il medico permette al personaggio di riprendere coscienza, e quindi di parlare, ma non di muoversi da solo. Il paziente non migliora o guarisce ma può recuperare naturalmente i punti ferita persi col passare del tempo.

Il medico deve trattare la ferita per almeno 60 secondi per stabilizzarne le condizioni, utilizzando bende o altri oggetti fisici atti a rappresentare le cure in corso.

A livello Completo, permette anche di ripristinare 1 punto ferita ogni dieci minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre lo rende in grado di individuare i sintomi delle normali malattie, ma non di curarle senza dei rimedi già preparati. A livello Eccezionale, permette di ripristinare 1 punti ferita ogni cinque minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre è in grado di preparare autonomamente i rimedi adatti alla cura delle malattie normali.

Prerequisiti: Cultura Base.

N.B. ulteriori informazioni sulle capacità del medico possono essere trovate sul manuale di medicina.

- **Partecipare ai Rituali (1-5)**

Questa abilità permette al personaggio di concedere parte della propria energia spirituale per alimentare un rituale, ed ha un costo variabile da un minimo di uno ad un massimo di cinque punti, a seconda dei punti spesi per l'acquisto di questa abilità si può concedere un certo numero di Punti Rituale per alimentare un rituale; questa abilità può essere utilizzata con sicurezza SOLTANTO UNA VOLTA al giorno, l'abuso di questa abilità può portare alla morte del personaggio.

Prerequisiti: Nessuno.

- **Resistenza (10/15)**

A livello Base: la Resistenza aggiunge 1 Punto Ferita al totale del personaggio.

A livello Avanzato: i Punti Ferita aggiuntivi diventano 2 (non cumulabili).

Prerequisiti: Nessuno.

- **Valutare (5)**

Il personaggio è capace di definire il valore intrinseco di gioielli, gemme, opere d'arte, monili, oggetti intarsiati e tutto ciò che può avere un valore commerciale.

Prerequisiti: Nessuno.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento, sia esso corpo a corpo o a distanza, va effettuato ESCLUSIVAMENTE con armi costruite in materiali inoffensivi; in ogni caso ogni arma dovrà essere sottoposta al controllo di Narratori e Arbitri di gioco, essi avranno sempre l'ultima parola sull'utilizzabilità o meno dell'arma; lo stesso discorso vale per le armature e gli scudi.

Il combattimento si svolge assolutamente in tempo reale, seguendo una dinamica che non prevede necessariamente la presenza del Narratore o di un Arbitro, semplicemente ogni colpo d'arma che non viene in qualche modo bloccato o parato, infilge un solo danno, tranne sé è accompagnato da una chiamata di gioco.

N.B. Solitamente è consentito parare un attacco con la propria arma o bloccarlo con uno scudo, per i casi speciali vedere la voce "Combattimento Senz'Armi".

COMBATTIMENTO SENZ'ARMI

In nessun modo e per nessuna ragione ad un personaggio è consentito colpire realmente a mani nude, solo chi possiede il privilegio di combattere senz'armi, (come un monaco) può fingere di colpire un personaggio a mani nude, e solo se in possesso di un qualche equipaggiamento per "ammorbidente" le mani; nel combattimento senz'armi è inclusa la possibilità di deviare i colpi in arrivo, senza però afferrare o bloccare l'arma con le mani, capacità che invece si acquisisce specificatamente come il "Bloccare Armi a Mani Nude" del monaco.

MORIRE

Un personaggio, ovunque venga colpito, oltre a soffrire per il colpo, sottrae un Punto Ferita (PF) dal suo totale; colpi particolari, magie o effetti possono fare più di un danno, nei casi particolari il numero dei danni verrà dichiarato.

Quando un personaggio perde tanti PF da arrivare a zero esso si definisce "Tramortito" o "Stabile", cade a terra privo di sensi e impossibilitato a riprendere conoscenza e a rialzarsi (vedere la parte "Recupero" di questa stessa sezione).

Un personaggio che scende sotto lo zero (es. -1 PF) si definisce "Morente", crolla immediatamente al suolo, sanguinando visivamente, ed entra nel cosiddetto "Periodo di Grazia", da questo momento in poi il personaggio perderà progressivamente un PF al minuto (scendendo in valori negativi) fino ad arrivare a -10 PF, se nessuno interverrà stabilizzando e curando il personaggio entro questo lasso di tempo di 10 minuti, giungerà la morte definitiva.

ARMATURE

Le Armature non hanno la capacità di bloccare un colpo, riescono invece ad assorbire un determinato numero di colpi; in termini di gioco, le armature non fanno altro che "donare" dei PF virtuali a coloro che le indossano, questi PF "virtuali" sono i primi ad essere tolti dal totale del personaggio quando viene colpito, e non possono essere curati.

Quando un'armatura assorbe uno o più colpi, si dice "danneggiata" e non può essere riutilizzata fintanto che non viene riparata (vedere l'abilità "Lavorare Metalli"), un'armatura che subisce un colpo distruttivo (crash) perde istantaneamente ogni capacità protettiva, e viene considerata "danneggiata" e, di conseguenza, riparabile.

N.B. Le Armature non sono in grado di assorbire tutti i tipi di colpi, gli attacchi portati con armi perforanti infatti ignorano completamente le armature, anche alcune magie o effetti hanno la stessa capacità, motivo per cui questo genere di attacchi viene sempre accompagnato dalla chiamata di gioco "Through".

Ogni armatura viene classificata in Leggera, Media o Pesante.



- Le Armature Leggere si dividono in due Tipi: il Tipo A è costituito essenzialmente da cuoio, spesse pellicce, o abiti imbottiti, in sostanza in materiali privi di parti in metallo; il Tipo B possiede parti metalliche miste ad una superficie più o meno morbida; come il cuoio borchiatto.
- Le Armature Medie sono esclusivamente fatte di materiali metallici, costruite in modo da garantire una certa mobilità, come le cotte di maglia e tutte quelle armature composte da anelli.
- Le Armature Pesanti sono anch'esse esclusivamente fatte di materiali metallici, ma sono costruite solitamente da piastre o da parti metalliche intere, come la corazza di piastre.

Tabella Riassuntiva delle Armature

LOCAZIONI	LEGGERE	LEGGERE	MEDIE	PESANTI
	Tipo A	Tipo B		
1	0 PF	0 PF	1 + 1/2 PF	2 PF
2	1/2 PF	1 PF	1 + 1/2 PF	2 PF
3	1/4 PF	1/2 PF	1/2 PF	1 PF
4	1/4 PF	1/2 PF	1/2 PF	1 PF

La tabella esemplifica il numero di PF aggiuntivi donati da un'armatura a seconda della locazione che ricopre; le locazioni 3 e 4, sono conteggiate singolarmente, vale a dire che se si indossano delle protezioni su entrambe

le locazioni 3 (le braccia) il numero di PF della locazione 3 va raddoppiato, stesso discorso vale per le locazioni 4 (le gambe).

Nella tabella vengono espressi anche frazioni di PF, tutte le locazioni considerate coperte vanno quindi sommate fra di loro, ed il loro totale va arrotondato per difetto, la cifra così ottenuta indica i PF aggiuntivi donati da ciò che si indossa. Ogni locazione deve essere coperta almeno per il 75% per essere considerata come coperta, locazioni coperte per meno del 75% non vengono considerate.

N.B. Coprire con diversi strati la stessa locazione è superfluo, poiché per il conteggio dei PF donati da diversi strati armatura, viene considerato esclusivamente lo strato che concede il bonus migliore.

RECUPERO

Per “Recupero” si intende il ripristino naturale dei propri Punti Ferita o dei Punti Potere persi durante la giornata;
(per Punti Potere si intendono i Punti Fede, Magia, Manifestazione o Rituale)
le modalità di recupero dei Punti varia secondo queste regole:

PUNTI FERITA:

I Punti Ferita di un personaggio “stabile” o con meno punti ferita del suo totale massimo, si possono recuperare riposando. Dopo la prima mezz’ora recupera 1pf, ogni 8 ore di riposo continuo, al giorno, fa riguadagnare tutti i pf, da un evento live all’altro si suppone che i personaggi che hanno bisogno di recuperare Punti Ferita rimangano al riposo completo (se possono).

Se il personaggio in questione è morente deve necessariamente essere “stabilizzato” (quindi almeno a 0 PF) per poter recuperare PF.

PUNTI FEDE / MAGIA / MANIFESTAZIONE / RITUALE:

I Punti Potere non si recuperano parzialmente come i PF, il personaggio deve dedicarsi alla sua attività di recupero: Preghiera / Studio / Concentrazione / Riposo totale, per almeno 8 ore continue, tornando al pieno dei suoi poteri.

Speciale: Il personaggio può dedicarsi alla sua attività di recupero: Preghiera / Studio / Concentrazione per mezz’ora con impegno per guadagnare 1 punto e solo uno nell’arco della giornata, finché non si dedicherà alla sua attività o riposerà per almeno 8 ore continue.

I TALENTI

I talenti sono delle particolari potenzialità che i personaggi sviluppano durante il proprio addestramento, tramite i talenti è possibile personalizzare ulteriormente il proprio personaggio.

N.B. Tranne sé diversamente specificato ogni talento è unico e i suoi effetti non sono cumulativi, inoltre alcuni talenti possono essere acquistati solo se si è già in possesso di altri talenti o abilità (prerequisiti).

TALENTI DA COMBATTIMENTO

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi combattenti.

• Robustezza

Il personaggio sta sviluppando una costituzione naturale più robusta del normale, di conseguenza possiede due Punti Ferita aggiuntivi (cumulabile con l'abilità *Resistenza*).

Speciale: Il talento può essere acquistato esclusivamente come primo talento.

• Spaccare Armi

Il personaggio è abile nel colpire i punti deboli delle armi, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sulla struttura dell'arma avversaria e mandarla in frantumi con un colpo ben assestato, una volta dichiarata l'azione "Shatter" l'avversario deve gettare l'arma nella direzione dell'Arbitro di gioco più vicino, che la terrà fuori del gioco.

N.B. Spaccare Armi funziona esclusivamente su armi normali e non su quelle "Artefatto". L'arma si distruggerà solo se viene colpita con un'arma di taglia uguale o superiore (es un pugnale non può distruggere una spada lunga, ecc...).

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

• Disarmare

Il personaggio è abile nel disarmare l'avversario, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sulla stretta dell'arma avversaria e farla volare via dalle mani con un colpo particolare sull'arma, una volta dichiarata l'azione "Frumble" l'avversario deve gettare l'arma nella direzione del colpo, ad una discreta distanza (almeno 2 metri).

N.B. Disarmare non funziona su armi che necessitano di due mani per essere impugnate.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

• Sbilanciare

Il personaggio riesce con un attacco deciso e particolare a sbilanciare gli avversari, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sul punto d'equilibrio dell'avversario e di sbilanciarlo con un singolo attacco, una volta dichiarata l'azione "Strike-Down" l'avversario deve simulare una caduta a terra dovuta alla perdita dell'equilibrio.

N.B. Sbilanciare non funziona su avversari in grado di sfruttare la capacità "Slide" poiché dotati di un ottimo equilibrio.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi.

• Migliorare

Il personaggio allenandosi costantemente sulle proprie capacità ha migliorato l'effetto delle sue tecniche, da ora in poi i suoi talenti, sia quelli acquistati, sia quelli che acquisterà, di combattimento quali: sbilanciare, disarmare e spaccare armi, divengono migliorati, la chiamata Improved segue le chiamate dei talenti di combattimento quindi nel caso di Shatter e Frumble l'Improved renderà l'arma utilizzata per colpire come se fosse un'arma di taglia superiore (es un pugnale potrà distruggere o disarmare una spada corta) mentre lo Strikedown riuscirà a sbilanciare anche i personaggi che sfruttano la capacità Slide.

Prerequisiti: Combattente di livello 5 o superiore.

• Arma preferita

Il personaggio ha acquisito una propria tecnica particolare con la sua arma preferita, in combattimento quando utilizza esclusivamente l'arma preferita infligge danni doppi "Double". Con l'accumularsi di esperienza questo talento si migliora sempre più aumentando la sua efficacia ogni due livelli da quando viene preso infliggendo, dopo due livelli da quando è stato acquisito, danni tripli "Tria" e successivamente danni quintupli "Penta".

Prerequisiti: Combattente di livello 5 o superiore, utilizzo di un'arma particolare.

• Colpo poderoso

Il personaggio ha acquisito una forza impressionante durante i duri allenamenti e le estenuanti battaglie, questa forza gli permette di eseguire due volte al giorno un attacco poderoso "Crash".

N.B. Il talento non può essere preso più di due volte.

Prerequisiti: Combattente di livello 7 o superiore.

• Schivare

Il combattente acquisisce la capacità sovrannaturale di spostarsi ulteriormente nel caso di una schivata mancata; ogni volta che viene attaccato in mischia e, provando a schivare l'attacco viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata "Slide", per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato, è importante sottolineare che la chiamata può essere usata SOLO per migliorare un'effettiva schivata REALMENTE effettuata dal giocatore. Due volte al giorno.

NB. Chi possiede questo particolare talento ha un equilibrio più sviluppato ed è capace di resistere alla chiamata “Strikedown” se questa non è seguita dalla chiamata “Improved”, “Natural o “Mass”.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi

- **Rimanere in piedi**

Il personaggio è talmente robusto che riesce a resistere al sanguinamento e ai gravi colpi fino ad arrivare a -5 PF rimanendo cosciente.

NB. Una volta arrivato a -5 PF il personaggio cade a terra stremato continuando a sanguinare.

Speciale: Il talento può essere acquistato solo una volta.

- **Taglio**

Il personaggio ha affinato molto la sua tecnica al punto che riesce a dare un colpo talmente preciso da poter tagliare di netto un arto. Una volta al giorno potrà recidere di netto un arto con un attacco preciso “Cut”.

N.B. Il talento non può essere preso più di due volte.

Prerequisiti: Combattente di livello 7 o superiore.

TALENTI DI METAMAGIA

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi di cultura.

• Scrivere Pergamene / Incedere Rune

Il personaggio ha acquisito la coscienza di poter trasferire l'energia Magica / Spirituale su un oggetto, allo stesso modo in cui lancia un incantesimo, un personaggio con questo talento può scrivere una pergamena (se mago o chierico) o incedere una runa (se druido) convogliando l'incantesimo sull'oggetto in questione, il personaggio ha a tutti gli effetti lanciato l'incantesimo (spende quindi i Punti Magia / Fede/Manifestazione necessari). Fatto questo l'oggetto conterrà l'incantesimo fino a quando non verrà sprigionato tramite l'attivazione (vocale o distrutto, per le pergamene e a frattura per le rune). Vengono assegnati 5 punti incantesimo/fede/manifestazione gratuite per questo talento che devono essere sfruttati solamente per scrivere pergamene/incidere rune (i punti devono essere spesi in base al livello dell'incantesimo).

N.B. Le rune e le pergamene create in questo modo possono essere usate da chiunque.

Prerequisiti: Capacità di lanciare magie o manifestazioni al pari di un mago, un druido, un chierico o un ritualista.

• Creare Oggetti Magici

Il personaggio può sfruttare le proprie conoscenze magiche, siano esse arcane, divine o naturali per creare degli oggetti dalle proprietà speciali; la creazione di Oggetti Magici richiede però tempo e materiali, il personaggio deve innanzitutto progettare l'oggetto da creare, e riflettere su quali incantesimi sovrapposti utilizzare, poiché a seconda dell'effetto che si vuole fissare all'oggetto potrebbe essere necessario sovrapporre più incantesimi; fatto questo, il personaggio dovrà lanciare gli incantesimi sulla componente principale dell'oggetto, seguendo le regole e i costi di lancio come per il talento Scrivere Pergamene; la componente incantata dovrà essere montata insieme all'oggetto, che diverrà magico.

N.B. La componente da sola non ha alcun potere, poiché essa è solo il catalizzatore che rende l'oggetto magico.

Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un mago, un druido o un chierico.

• Donare

Il personaggio ha acquisito la coscienza di poter trasferire l'energia Divina su un soggetto, allo stesso modo in cui lancia un incantesimo, un personaggio con questo talento può donare la capacità di lanciare l'incantesimo, anche ad un soggetto normalmente privo di questa capacità. Il chierico ha a tutti gli effetti lanciato l'incantesimo, quindi ha speso il costo necessario in Punti Fede e la persona da lui scelta potrà lanciare l'incantesimo in questione come farebbe normalmente se ne avesse la capacità, vale a dire che dovrà anche pronunciare la formula dell'incantesimo. La persona che acquista questa capacità potrà utilizzarla solo il numero di volte che gli è stata donata.

Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un chierico.

• Concentrazione

Il personaggio ha acquisito la capacità di concentrarsi in movimento. Per cui un mago potrà lanciare un incantesimo muovendosi. Concentrazione non può essere usata mentre l'incantatore corre, questo potrà effettuare solo movimenti lenti o dovuti a schivare un colpo, per esempio non perde l'incantesimo con piccoli urti.

N.B. immunità al talento intrattenere.

Prerequisiti: Capacità di lanciare magie al pari di un mago o un ritualista.

• Incantesimo aggiuntivo

Il personaggio ha acquisito la capacità di effettuare un incantesimo in più al giorno in base al suo livello. Questo richiede una particolare concentrazione per la quale non potrà muoversi durante il lancio dell'incantesimo neanche con l'abilità concentrazione. Ad esempio se l'incantatore è capace di lanciare incantesimi fino al 3° cerchio potrà eseguire un incantesimo aggiuntivo di pari livello o inferiore.

Speciale: Questo talento è cumulabile

Prerequisiti: capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un druido o un chierico.

• Incantesimo Silenzioso

Il personaggio ha acquisito la capacità di lanciare un incantesimo senza pronunciarne la formula. Ogni incantesimo lanciato in questo modo costerà un totale di punti magia pari a 3+ il livello dell'incantesimo.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un chierico o un druido.

• Incantesimo immobile

Il personaggio ha acquisito la capacità di lanciare l'incantesimo rimanendo completamente immobile (per cui lo può lanciare anche se per esempio gli manca un braccio). Ogni incantesimo lanciato in questo modo costerà un totale di punti magia pari a 2+il livello dell'incantesimo.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi al pari di un mago, un chierico o un druido.

● **Resistenze Animali**

Il personaggio ha acquisito la capacità di resistere a un determinato tipo di colpo. Una volta al giorno potrà scegliere tra:

-Resistenza dell'orso: il personaggio acquisisce la capacità di resistere a più colpi aggiungendo al suo totale di punti ferita altri 2.

-Resistenza dell'aquila: il personaggio acquisisce la capacità di resistere a pozioni e veleni semplici.

-Resistenza del gatto: il personaggio acquisisce la capacità di schivare rapidamente i colpi fisici. Due volte al giorno può usufruire della chiamata “Slide”.

-Resistenza della tartaruga: il personaggio acquisisce la capacità di resistere ad un colpo poderoso, per quel singolo colpo sarà immune alla chiamata “Crash”.

-Resistenza del gufo: il personaggio acquisisce la capacità di resistere agli incantesimi di primo livello. Questa capacità si esaurisce quando lo spiritualista sarà colpito dall'incantesimo.

-Resistenza del panda rosso: il personaggio acquisisce la capacità di resistere agli incantesimi e le abilità di ammaliamento come l'intrattenere bardico o l'incantesimo amicizia. Questa capacità si esaurisce quando lo spiritualista sarà colpito dall'effetto dell'incantesimo o dell'abilità.

Prerequisiti: Capacità di lanciare incantesimi al pari di un druido.

TALENTI DA STRADA

Attenzione: Questi talenti possono essere acquistati solo dagli appartenenti alle classi vagabonde.

• Truffatore

Il personaggio è un vero e proprio imbroglione, riesce tramite questo talento a convincere anche i personaggi dotati dell'abilità valutare, che l'oggetto, il bene, il servizio, o qualunque cosa stia tentando di vendere o acquistare, valga esattamente la cifra da lui indicata; il personaggio non può costringere qualcuno ad acquistare o a vedergli qualcosa, ma può solamente convincerlo che il prezzo sia quello da lui suggerito.

• Arma improvvisata

Il personaggio è in grado di utilizzare vari oggetti di vita quotidiana come armi normali. Ogni materiale ha un totale di usi secondo la seguente tabella.

N.B. il personaggio potrà chiamare il time freeze per permettere ad un arbitro di fornirgli il materiale inoffensivo che rappresenti l'oggetto che vuole usare.

Materiale	Usi
Ceramica	1
Legno	2
Ferro spesso/sottile	4/3

L'oggetto ha un bonus di usi in più a seconda della grandezza

Grandezza	Bonus
Piccola	+0
Media	+1
Grande	+2

• Piazzare trappole

Il personaggio ha la capacità di piazzare in un'area delle trappole di varia natura. Le varie trappole devono essere inventate dal personaggio sotto la supervisione del master e devono essere materialmente costruite o simulate, gli effetti delle trappole verranno decisi insieme all'arbitro una volta illustrato il funzionamento delle stesse.

• Falsificare

Il personaggio è in grado di eseguire l'imitazione di un oggetto alla perfezione, mettendo alla prova l'abilità della persona che vuole imbrogliare.

N.B. Questo talento può essere usato solo 5 volte al giorno. Non si possono imbrogliare i personaggi con l'abilità valutare.

• Esecuzione aggiuntiva

Il personaggio ha acquistato la capacità di effettuare un'esecuzione in più al giorno.

Speciale: Questo talento è cumulabile

Prerequisiti: Bardo

• Schivare

il vagabondo acquisisce la capacità sovrannaturale di spostarsi ulteriormente nel caso di una schivata mancata; ogni volta che viene attaccato in mischia e, provando a schivare l'attacco viene ugualmente colpito, può usufruire della chiamata Slide, per dichiarare che il colpo che ha ricevuto non è effettivamente andato a segno, ma lo ha solo sfiorato, è importante sottolineare che la chiamata può essere usata SOLO per migliorare un'effettiva schivata REALMENTE effettuata dal giocatore. Due volte al giorno.

Speciale: Il talento può essere acquistato più volte, i suoi effetti sono cumulativi

• Intrattenere: l'abilità di catturare l'attenzione del pubblico raccontando una storia. Il personaggio può raccontare e comporre storie basate su fatti veri o su miti e leggende che lui conosce; "Mass Charme". Se la storia viene interrotta per più di 5 secondi l'intrattenere si disperde.

N.B. tutti i personaggi nell'area sono soggetti all'intrattenere, meno quelli che hanno il talento concentrazione.

• Canto di Riposo: Grazie a questo talento il bardo è in grado di far recuperare ai suoi alleati pf e punti magia come se avessero riposato. I punti ferita e i punti magia ripristinati in questo modo saranno pari al livello del bardo che esegue questo canto e ripristineranno anche le sue esecuzioni in base al suo livello.

LA MAGIA

Nelle terre del Regno, la magia è una pratica comune e largamente diffusa, anche se in pochi conoscono l'origine di tali poteri, persino fra coloro che ne fanno uso; esistono tre categorie di magia, o almeno tre fonti di potere distinte.

- **Magia Arcana**

La magia arcana, la più antica e la più potente, basata sullo studio della “trama” di energie che permeano il mondo, allo scopo di piegarla al proprio volere per combinare effetti e creare potenti incantesimi; il maestro che utilizza la magia arcana riesce, recitando una formula scritta nella lingua di Selin, ad usare la “trama” per creare gli incantesimi; di seguito è riportata la lista degli incantesimi arcani ordinati per livello:

Incantesimi Arcani

Liv. 1	Accecate, Armatura, Dardo incantato, Dissolvi magie minore, Identificare, Ipnosi, Mani brucianti, Sigillo, Sonno, Tocco gelido.
Liv. 2	Blocca persona, Cancellare, Incuti paura, Infondere, Oblio, Ragnatela, Scarica elettrica, Vigore.
Liv. 3	Dissolvi magie, Individuazione del magico, Localizzazione, Palla di fuoco, Terrore.
Liv. 4	Analizzare Wort, Blocca mostri, Richiamo, Tempesta di ghiaccio, Visione del vero.
Liv. 5	Bloccare il tempo, Convocazione, Desiderio limitato, Sciame di meteore.

Per il dettaglio sugli incantesimi vedere il manuale di magia

Scuole di Magia

Ogni personaggio che intende intraprendere la carriera di mago deve scegliere la sua specialità, quindi può entrare a fare parte di una scuola di magia. Ogni scuola fornisce al suo adepto gli incantesimi da imparare e richiede uno studio costante delle arti magiche. Un mago che trova una pergamena o vuole imparare un incantesimo che si tramanda in una scuola di magia diversa dalla sua dovrà acquistarlo pagando in punti esperienza come se lo stesse lanciando per trascriverlo e il doppio dei cartellini magia per usarlo, al contrario, un mago che non ha la specializzazione in alcuna scuola di magia non potrà imparare gli incantesimi delle scuole perché non attinge alla conoscenza intrinseca della provenienza dell'incantesimo. Ogni volta che si completa un cerchio di magia un emissario della scuola andrà a controllare le conoscenze acquisite dall'adepto e a consegnare i nuovi incantesimi.

Scuola di Evocazione

Il rettore di questa scuola viene da Etilia, il suo nome è Lemuress è un elfo puro discendente da una stirpe di maghi devoti ad una oscura scuola. Dopo essere entrato nella congrega dei maghi più potenti di Idacya, al grande congresso è stato scelto come rettore per la scuola degli evicatori, potenti maghi che utilizzano incantesimi sfruttando energie eteree e planari.

Incantesimi di Evocazione

Liv. 1	Fiotto Acido- Lama Eterea
Liv. 2	Cortina di Fumo- Vento distruttivo
Liv. 3	Tentacolo Abissale- Scudo Etereo
Liv. 4	Cortina Velenosa- Abisso Tentacolare
Liv. 5	Stupore- Passo Velato

Scuola di Invocazione

Il rettore di questa scuola di magia è il più grande mago delle terre del Nord, colui che è a capo della torre di Idacya, Syliliel, è il capo della congrega da tempi remoti, nessuno sa quanti anni abbia, decise di indire un grande congresso per evitare che troppi maghi smaniosi di potere distruggessero i continenti, e la scuola che ha deciso di rappresentare è quella degli Incantatori, specializzati in incantesimi che traggono potere dagli elementi.

Incantesimi di Invocazione

Liv. 1	Dardo di Fuoco – Onda Tonante
Liv. 2	Stretta Folgorante – Raggio Velenoso
Liv. 3	Proiettile Glaciale - Piccoli Meteoriti
Liv. 4	Ondata Tellurica – Tempesta di Saette
Liv. 5	Pietrificazione Minore - Fulmine

Scuola di Illusionismo

Il rettore di questa scuola di magia è stato scelto da Syliliel per meriti nella guerra contro i De'Rusiel, la sua provenienza è sconosciuta così come tutto il suo passato, è un mago misterioso e chiacchierone, durante il grande congresso gli sono stati assegnati gli incantesimi a lui più affini quelli dell'illusione e prepara i suoi adepti in queste arti e anche in alcune specializzazioni misteriose.

Incantesimi di Illusione

Liv. 1	Illusione Minore - Suono Distorto
Liv. 2	Invisibilità Minore - Nube Maleodorante
Liv. 3	Silenzio Tombale - Sfocatura Arcana
Liv. 4	Metamorfosi – Terrore Psicologico
Liv. 5	Invisibilità Superiore – Silenzio Esplosivo

Cripta della Necromanzia

Questa scuola non fa parte delle principali della città dei maghi. I seguaci della morte trovano dimora nel grande cimitero di Heria, in una struttura sotterranea che, si narra, fu costruita da Edward De'Rusie in persona e la sua rettrice viene chiamata Lady Mia Prisken. Gli adepti di questa scuola sono specializzati negli incantesimi affini alla morte e testano continuamente il loro valore nei loro viaggi.

Incantesimi di Necromanzia

Liv. 1	Disarmare – Maledire
Liv. 2	Parlare con i Morti – Tocco Spettrale
Liv. 3	Risucchio – Oscurità Profonda
Liv. 4	Cerchio di Morte - Contagio
Liv. 5	Tocco del vampiro – Controllare Morto

- **Magia Divina**

La magia divina, come fa intuire il nome stesso, si basa su preghiere che i devoti, chiamati chierici o sacerdoti, recitano allo scopo di farsi donare dalla propria divinità, la forza per continuare nella loro missione divina, proprio a questo scopo le divinità concedono ai propri sacerdoti i poteri per professare la propria fede e diffonderla nel mondo; di seguito sono riportate le tabelle dei domini legati alle divinità e degli incantesimi divini ordinati per livello e dominio:

Divinità	Allineamento	Domini	Simboli	Colori
Atsuky	Legale Buono	Vita-Bene-Legge-Guerra	Un sole che racchiude una spada	Bianco e Rosso
Shane	Legale Malvagio	Distruzione-Male-Legge-Guerra	Un teschio grondante sangue	Blu e Nero
Vlorie	Legale Neutrale	Conoscenza-Legge-Protezione-Forza	Un libro aperto dalla quale esce la luce della conoscenza	Viola e Grigio
Uthir	Neutrale Malvagio	Morte-Caos-Distruzione-Guerra	Falce con la lanterna appesa alla lama	Verde e Nero
Miyu	Neutrale Puro	Sangue-Conoscenza-Caos-Guerra	Una croce ansata con due mezzelune sull'asse orizzontale	Rosso e Nero
Anaru	Caotico Neutrale	Musica-Fortuna-Protezione-Guerra	La lira dell'armonia	Arancione e Giallo
Fanandre	Neutrale Buono	Amore-Vita-Protezione-Legge	Un cuore con sinuose suddivisioni	Rosa e Bianco
Gerik	Caotico Buono	Forza-Terra-Vita-Guerra	L'ascia colpita dai fulmini	Blu e Argento
Thanganor	Caotico Neutrale	Sole-Forza-Terra-Guerra	Un Martello che batte sull'incedine sacra	Marrone e Nero
Seth	Caotico	Caos-Fortuna-Vita-Desiderio	Un Occhio scrutatore	Rosso e Dorato

Dominio	Liv1	Liv2	Liv3	Liv4	Liv5
Vita	Cura ferite	Cerchio di stabilizzazione	Guarigione	Ristorare	Resurrezione
Morte	Tocco gelido	Incuti paura	Influenza sacrilega	Rintocco di morte	Urlo della banshee
Protezione	Santuario	Sfera protettiva	Vuoto mentale	Repulsione	Immunità assoluta
Distruzione	Frantumare	Infliggi ferite	Disintegrale	Colpo devastante	Frantumare superiore
Legge	Rivela menzogne	Blocca persone	Blocca mostri	Imprigionare	Liberità
Caos	Accecate	Oblio	Innescare furia	Demenza	Cerchio del caos
Conoscenza	Identificare	Presagio	Visione del vero	Premonizione	Comunione
Guerra	Armatura	Vigore	Arma magica	Colpo devastante	Inno glorioso
Bene	Protezione dal male	Cerchio magico contro il male	Barriera di lame	Parola sacra	Aura sacra
Male	Protezione dal bene	Scagliare maledizione	Blasfemia	Aura sacrilega	Colpo fatale
Forza	Forza straordinaria	Veste magica	Resistenza d'acciaio	Colpo paralizzante	Colpo frastornante
Sole	Colpo infuocato	Riscaldare il metallo	Scudo di fuoco	Luce incandescente	Esplosione solare
Terra	Pelle di pietra	Ammorbidire pietra e metallo	Dardo di pietra	Muro di pietra	Terremoto
Musica	Ritmo incalzante	Rintocco di mezzogiorno	Suono “...”	Castoro tonante	Assolo
Fortuna	Presagio	Briciolo di fortuna	Sorriso affascinante	Riposo fortunato	Fortuna sfacciata
Sangue	Sonno	Richiamo del sangue	Morte apparente	Lama cremisi	Prosciugare
Desiderio	Benedizione	Presagio	Tocco del sogno	Rigenerare	Desiderio Minore
Amore	Affascinare	Campo di Speranza	Proiettile di Guarigione	Amore senza orizzonti	Amore salda ossa

Per il dettaglio sugli incantesimi vedere il manuale di magia.

- **Magia Spirituale**

Esistono diverse entità minori nel Regno, gli spiriti, creature invisibili che regolano gli elementi a cui appartengono:

Selphy spirito della Luce, Efreet spirito del Fuoco, Jin spirito dell' Aria, Wundine spirito dell'Acqua, Gaeo spirito della Terra, e Lilith spirito dell' Oscurità; tramite l'invocazione spirituale ad opera dei loro adepti (solitamente definiti "druidi") con cui si legano, queste entità si manifestano sul piano materiale dando luogo a potenti manifestazioni, dagli effetti simili ai normali incantesimi; i druidi possono però suggellare un patto con un massimo di due spiriti elementali, i ritualisti invece possono anche invocarli tutti, ma il risultato è molto incerto, e potrebbe addirittura divenire pericoloso; di seguito è riportata la lista delle manifestazioni spirituali che vengono concesse ai druidi da ognuno dei sei spiriti, ordinate per livello

- **Selphy, spirito della luce:**

Lo spirito che controlla la luce, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. La luce emanata dal suo corpo è tanto forte da scacciare l'oscurità anche dal luogo più buio e, per questo, non è possibile guardare questa creatura a lungo. Secondo una leggenda, chi riceve il potere da uno spirito della luce sente risvegliare in sé capacità nascoste.

Liv.1	Scudo di luce
Liv.2	Luce accecante
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie oscure
Liv.4	Luminescenza
Liv.5	Esplosione solare

- **Efreet, spirito del Fuoco:**

Lo spirito che controlla le fiamme, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. Si dice che le fiamme generate dal suo corpo guidano chiunque si perde. Viene anche visto come uno spirito di presagi oscuri, in quanto si manifesta spesso dove si generano incendi. Le persone venute a contatto con questo spirito, solitamente cambiano drasticamente e acquisiscono dei poteri speciali che si legano a capacità già in loro possesso.

Lo spirito del fuoco fu creato dall'antico della materia in quanto è l'unico elemento nella quale si può creare. I seguaci del fuoco solitamente sono esperti nelle arti esotiche utilizzando l'elemento per modellare il mondo come preferiscono.

Liv.1	Torcia perenne
Liv.2	Lama infuocata
Liv.3	Riscaldare il metallo
Liv.4	Esplosione di fiamme
Liv.5	Muro di fuoco

- **Jin, spirito dell'Aria:**

Lo spirito che controlla i venti, uno degli elementi creati dagli Antichi. È un elemento volubile in grado di cambiare spesso e di legarsi a tutti gli altri elementi.

Le persone venute a contatto con questo spirito, solitamente acquisiscono dei poteri in grado di renderli più agili e scattanti, ma soprattutto, leggeri e liberi.

Lo spirito dell'aria fu creato dall'Antico della magia per controllare tutti gli altri elementi e trarne benefici. La maggior parte dei seguaci dell'aria che diventano completamente affini all'elemento, acquisiscono il potere di muoversi molto rapidamente e librarsi nell'aria.

Liv.1	Turbine
Liv.2	Scarica elettrostatica
Liv.3	Vento gelido
Liv.4	Nube tossica
Liv.5	Fulmine

- **Wundine, spirto dell'Acqua:**

Lo spirto che controlla l'acqua, dalle sembianze di una fanciulla composta d'acqua e nebbia, uno degli elementi creati dagli Antichi. È un elemento che infonde tranquillità e gli spiritelli, suoi figli, aiutano i naufraghi a tornare a riva. Le persone che incontrano questo spirto o ne sentono gli influssi si sentono ristorate e più tranquille. I druidi dell'ordine dell'acqua sono solitamente più portati a difendere che ad attaccare e a guarire più che ferire. Fu l'antico della forza a creare questo elemento, per rendere i suoi seguaci più resistenti.

Liv.1	Sigillo d'acqua
Liv.2	Acqua purificatrice
Liv.3	Canto della sirena
Liv.4	Tempesta di nevischio
Liv.5	Lancia di Ghiaccio

- **Gaeo, spirto della Terra:**

Lo spirto che controlla la terra, uno degli elementi creati dagli Antichi. È stato creato dall'antico della saggezza e rappresenta questa caratteristica oltre a custodire la fonte di scambio e intercessione dell'energia spirituale di tutti gli elementi. Resiede in un albero secolare nelle foreste dell'isola druidica, nei mari dell'ovest e il suo idolo detto "Immobile saggezza", è situato a Linew, lontano dal suo tempio, al contrario degli altri, non dona capacità particolari o poteri ma, saggezza e pace.

Liv.1	Raffica di spine
Liv.2	Intralciare
Liv.3	Sisma tellurico
Liv.4	Pelle di pietra
Liv.5	Pioggia di pietre

- **Lilith, spirto dell'Oscurità:**

Lo spirto che controlla l'oscurità, uno dei sei elementi creati dagli Antichi. La tenebra emanata dal suo corpo è tanto forte da coprire la luce anche dal luogo più luminoso e, per questo, non è possibile guardare questa creatura a lungo senza perdersi in un profondo abisso. Secondo una leggenda, chi riceve il potere da uno spirto dell'oscurità sente risvegliare in sé capacità nascoste. Sovrana delle ombre e dei demoni dell'abisso cede il suo potere solo ad un guardiano ed un custode che sacrificano la loro vita e la loro anima all'oscurità facendole sacrifici di sangue regolarmente.

Questo spirto è nato insieme ad un altro ed è l'unico caso tra gli spiriti, ha sempre cercato di uccidere lo spirto gemello per essere l'unico spirto maggiore più potente, e i seguaci dell'ombra hanno deciso di creare un idolo per poter distribuire il suo potere a tutti quelli che volevano venerarlo.

Liv.1	Scudo delle ombre
Liv.2	Oscurità profonda
Liv.3	Cerchio di protezione contro le magie di luce
Liv.4	Costrizione
Liv.5	Ondata oscura

Per ulteriori dettagli sugli incantesimi vedere il manuale di magia.

RITUALISMO

Il ritualismo è un'operazione per mezzo della quale la persona che lo pratica, cerca di costringere le potenze invisibili dello stesso ordine ad agire secondo quello che a loro si richiede.

A questo scopo il ritualista le domina, per effetto delle corrispondenze dell'unità della creazione, cerca di imbrigliarle per evitare che possano aprire una porta su una dimensione sconosciuta.

Un rituale si svolge attraverso varie fasi che cambiano da uno all'altra, al suo interno vi è l'uso di strumenti ed oggetti sacri come: libri di preghiere e indumenti sacri, la recitazione di formule di invocazione, la contemplazione della statua di una divinità fino ad ottenere una forma di ipnosi che porta il ritualista ad un alto stato di beatitudine.

Il rituale è una cerimonia magica e comporta l'uso di oggetti fondamentali quali l'altare, il circolo magico e le candele.

Ogni persona che intraprende il cammino della magia rituale è capace di svolgere dei rituali basilari anche se non ancora in grado di tenere sotto controllo le potenze creatrici, ciò vuol dire che un ritualista di primo livello essendo ancora apprendista può partecipare o scrivere rituali semplici.

Per rituale semplice si intende, un'azione magica di gruppo che può essere effettuata senza l'aiuto di un ritualista esperto, quindi con persone comuni che non hanno particolari capacità.

Un esempio di rituale semplice è quello di consacrare una zona ad una determinata divinità, a seconda della divinità che va richiamata cambia il procedimento.

Preparazione dell'altare:

L'altare deve sempre essere ricoperto da un panno che arrivi fino a terra (solitamente può essere bianco, nero, rosso e verde), posto sopra va qualche candela e una coppa con dell'acqua.

Recitando l'invocazione "Io consacro questo altare in nome delle forze creatrici del mondo, vi pongo sopra la sacra cera e lo benedico con quest'acqua" dopo di che prende la coppa e la versa sull'altare.

Preparazione del circolo magico:

Il circolo magico è composto da quattro elementi opportunamente disegnati dal ritualista (vedere il manuale di magia) e imbrigliati in un cerchio.

Come funziona la magia rituale:

Innanzitutto bisogna spiegare come un ritualista possa concentrare tutto il suo potere in un circolo.

Ad ogni livello il ritualista acquisisce punti magia che gli permettono di compiere determinati rituali:

Liv1 L'iniziato rituale è capace di tracciare circoli magici e preparare rituali è, inoltre, in grado di compiere riti molto elementari, come ad esempio fare spostare oggetti o localizzare sigilli magici vicini. A questo livello l'iniziato è in grado di concentrare il suo potere in una piccola sfera, questo gli farà guadagnare da 1 a 5 punti rituale, la concentrazione avvenuta in questo modo dura 3 giorni in cui il ritualista è chiuso in una sorta di preghiera che lo manda in trance.

Liv2 A questo livello l'iniziato può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 10 punti rituale.

Liv3 A questo livello l'iniziato diventa ritualista ed è capace di esercitare il suo potere spirituale per creare rituali minori, come ad esempio, evocare piccoli mostri o creature di infimo livello o cercare di localizzare una persona nel globo, il suo potere di concentrarsi si alza e può concentrare nella sua sfera da 1 a 15 punti rituale in tre giorni.

Liv4 A questo livello il ritualista può concentrare, sempre in tre giorni, da 1 a 20 punti rituale.

Liv5 A questo livello il ritualista diventa esperto ed è capace di realizzare rituali maggiori, come ad esempio risvegliare una persona morta o richiamare un'anima dall'aldilà, la sua concentrazione gli fa guadagnare da 1 a 25 punti rituale in tre giorni.

I punti non sono cumulabili, devono quindi essere spesi per rituali e non possono essere aggiunti ai cartellini magia.

Punti rituale e sfere da scegliere:

Ogni rituale da svolgere, in base al suo tipo e alla sua complessità, costa un determinato totale di punti rituale che potrebbero superare i punti posseduti dal ritualista, questo lo costringe a meditare in una sfera i punti mancanti.

Nel caso il rituale da fare sia urgente e il ritualista non ha il tempo materiale di rimediarli può creare un rituale che si svolge con più persone che abbiano l'abilità partecipare ai rituali e raggiungere il totale dei punti richiesti dal rituale.

Riti elementari Possono costare dai 2 ai 10 punti rituale.

Rituali minori Possono costare dai 11 ai 20 punti rituale.

Rituali maggiori Possono costare dai 21 ai 25 punti rituale.

Ogni ritualista all'inizio della sua carriera sceglie una sfera, che caratterizza un elemento:

Sfera del fuoco:

La magia del fuoco è praticata a vari livelli di maestria da svariate razze del mondo. A Lorathia i suoi segreti sono custoditi dai maghi della fiamma folgorante. La magia del fuoco è suddivisa in tre livelli fondamentali a pari passo con il livello del ritualista che le segue.

Sfera del metallo:

Nelle terre del Regno Supremo questa sfera viene conosciuta come alchimia magica. Secondo le leggende i sortilegi alchemici permettono di conquistare grandi fortune. Secondo quanto dicono le dicerie gli alchimisti

dell'ordine della Luce Nera hanno rifugi segreti in ogni dove e tramano la conquista assoluta del potere tramite i loro sortilegi, infatti, tutti gli sfortunati trovatosi a dover fare i conti con questa setta non sono stati più rivisti che sotto forma di animali, oggetti o cadaveri.

Sfera della vita

La sfera della vita è la magia della terra in continua evoluzione, pertanto è legata al mutare delle stagioni. Poche creature sono devote alla vita nei suoi elementi, la congregazione di adoratori di questa sfera sono, il più delle volte, druidi elfi e la setta si chiama gli adoratori dei 5 elementi.

Sfera della morte

Benché la sfera della morte sia la più temuta nelle terre di Etilia, non tutti quelli che la praticano sono malvagi, o mossi da intenzioni malevole.

CLAN

Il clan è una congregazione di persone che si riuniscono in gruppo perché nutrono gli stessi interessi o per il raggiungimento di uno scopo comune. Gilde, ordini, società segrete, cavalierati, ecc... sono solo alcuni esempi di clan. Alcuni clan riescono a fare parte dell'ambientazione divenendo conosciuti anche in varie città o diversi territori. Le organizzazioni svolgono un ruolo importante all'interno del gioco ed aiutano i giocatori ad avere un maggiore supporto durante il gioco, oltre che bonus anche al di fuori.

Come si forma un clan:

Per formare un clan ci vogliono un minimo di 5 persone. All'interno del clan i ruoli saranno in ordine gerarchico per cui alla formazione dello stesso con il consenso di tutti i membri si deciderà a chi assegnare il ruolo di capo del clan che a sua volta deciderà i ruoli di tutti gli altri. Al gruppo viene dato un nome e un simbolo di riconoscimento, in alcuni casi i membri di uno stesso clan vestono allo stesso modo ad eccezione del capo che veste in modo differente per fare riconoscere a tutti la carica che ricopre. A seconda del clan tutti i membri si muniranno dell'attrezzatura necessaria per fare parte di un determinato gruppo.

Ogni clan esegue per ogni nuovo arrivato un'iniziazione per vedere se la persona è degna di fare parte del gruppo e quindi ammetterla o cacciarla dal clan.

Bonus di Clan:

Formare un Clan che si presenta regolarmente (almeno 5 elementi), ad ogni evento da diritto ad alcuni bonus:

- Creare una tabella di poteri, inerenti allo scopo del clan, da poter sfruttare durante il gioco (la tabella va presentata ad un master e va quindi approvata, deve avere come minimo 5 livelli e come massimo 10).
- Partecipare ad un evento a iscrizione scontata (solo nel caso almeno 5 elementi partecipino effettivamente all'evento).
- Accordi commerciali e missioni secondarie (si possono richiedere delle quest speciali create apposta per il clan, per il raggiungimento degli scopi dello stesso)

Un clan deve necessariamente avere:

- BG clan
- Regolamento di clan
- Tabella gerarchica

Esempio di Clan:

I Mercanti d'Argento

I Mercanti d'argento, noti anche come Gilda dei Mercanti, sono un'organizzazione di mercanti, etere, artigiani ed orafi che ambisce ad espandere la sua fama in tutto il regno. Sono conosciuti per essere sempre molto informati e per vendere qualunque cosa. Le dicerie narrano che loro possano riuscire a vendere anche delle "cose" non proprio legali.

Un membro dei mercanti d'argento si considera parte di una grande famiglia e da questa può attingere a risorse e sicurezza. Il loro motto è "Più sai e più potrai ottenere" e il loro simbolo è una moneta tagliata da una spada.

Regole di Clan:

- I Mercanti d'Argento sono la tua famiglia. Rispettali e sarai rispettato
- Tutte le risorse ottenute vanno scritte nel libro di gilda insieme al posto in cui stono stipate
- Se vuoi attingere ad una risorsa specifica devi presentare un modulo al capo-gilda
- Vendi sempre ad un prezzo maggiore in modo che la contrattazione faccia arrivare al reale prezzo della merce

Poteri di Clan:

- Liv 1: Valutare
- Liv 2: Alchimia base
- Liv 3: Medicina base
- Liv 4: Creare trappole
- Liv 5: Imprigionare

Obiettivi:

Accumulare ricchezze, fama, potere e influenza.

Gerarchia:

- Mastro di Gilda
- Mastro Artigiano
- Mercante
- Apprendista
- Gildato

CHIAMATE DI GIOCO

ARTIFACT:	L'attacco è di origine antico, artefatto, unico nel suo genere e quindi molto potente (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire quasi tutte le creature esistenti).
BLIND:	Il bersaglio di questa chiamata è accecato per 20 secondi e non può intraprendere azioni se non quelle di difesa e tutte quelle che non implicano di vederci.
BOLT:	L'attacco è di origine elettrica, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
CHARME:	Il bersaglio di questa chiamata è influenzato mentalmente ed attratto dal soggetto o oggetto che ne è causa (se viene specificato che è amicizia, come l'incantesimo bardico, il bersaglio vede nel soggetto un suo caro amico).
COUNTER:	Annulla l'effetto di un incantesimo.
CRASH:	L'attacco di un'arma da mischia è in grado di distruggere una protezione, se il bersaglio ne è privo, l'attacco ne distrugge le ossa portando il soggetto a -1 Pf. N.B. Su soggetti con più di 20 Pf o dalla corporatura anormale il colpo infligge solo 5 danni, ma va interpretato il dolore per le ossa rotte. N.B. Un mago con l'incantesimo "Armatura" perde l'effetto di quest'ultima non appena subisce la chiamata Crash!
CUT:	L'attacco di un'arma, dotata di lama, molto preciso può amputare la parte del corpo colpita.
DEATH:	L'attacco di un'arma da mischia o da distanza portato ad un punto critico di un soggetto (se ne ha), che muore sul colpo.
DECA:	L'attacco infligge dieci danni.
DOUBLE:	L'attacco infligge doppio danno.
DRAIN:	Questa chiamata è seguita dal numero di PF o Livelli sottratti a chi la subisce.
ENCHANTED:	L'attacco è di origine incantata (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
FATAL:	L'attacco di un'arma da mischia o da distanza, colpisce un punto vitale di un soggetto (se ne ha), che viene portato istantaneamente a -1 pf. N.B. Su soggetti con più di 20 Pf o dalla corporatura anormale il colpo infligge solo 10 danni.
FEAR:	Il bersaglio di questa chiamata è impaurito, deve quindi fuggire per 20 secondi da colui che l'ha effettuata
FIRE:	L'attacco è di origine infuocata, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
FLAME:	L'attacco è di origine infuocata, non causa solo l'ustione, bensì incendia il soggetto, procurandogli un danno ogni 15 secondi se non si provvede a spegnere le fiamme, il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
FREEZE:	L'attacco è di origine glaciale, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata rimane paralizzato finché non viene scongelato o, nel caso di un incantesimo, dissolto.
FRUMBLE:	L'arma bersaglio di questa chiamata viene proiettata via dalle mani del possessore. Il personaggio deve quindi buttare a terra l'arma se può farlo (ad almeno due metri di distanza), se impossibilitato resterà con l'arma impugnata ma non conterà ai fini protettivi o offensivi. E' la chiamata effettuata da un incantesimo di cura o imposizione delle mani, alla chiamata segue il numero di pf ripristinati.
HYPNO:	Il bersaglio di questa chiamata è influenzato mentalmente e per un minuto è costretto ad eseguire gli ordini del soggetto che l'ha chiamata.
ICE:	L'attacco è di origine glaciale, (non implica danni aggiuntivi) il bersaglio di questa chiamata deve interpretare l'ustione subita dal colpo.
IMPROVED:	Questa chiamata si può aggiungere alle tre chiamate Frumble, Shatter, Strike-Down, per ottenere più efficacia. la chiamata improved segue le chiamate dei talenti di combattimento quindi nel caso di Shatter e Frumble l'improved renderà l'arma utilizzata per colpire come se fosse un'arma di taglia superiore (es un pugnale potrà distruggere o disarmare una spada corta) mentre lo Strikedown riuscirà a sbilanciare anche i personaggi che sfruttano la capacità Slide.
LUMOS:	L'attacco è di origine luminosa (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
MASS:	Questa chiamata si può aggiungere ad un'altra chiamata (es: Strike-down, Petrify, Repell, ecc) ed indica che la chiamata che la segue è fatta su più soggetti. Solitamente a campo visivo, altrimenti è specificato.
NATURAL:	NB. Nel caso dello Strike-down, quello preceduto da questa chiamata riuscirà a colpire anche i personaggi con la capacità di schivare (SLIDE). E' la chiamata effettuata da un incantesimo di tipo spirituale o da un'abilità che colpisce punti specifici (quindi di tipo naturale) ed è seguita, solitamente, da una qualsiasi altra chiamata.

NOX:	L'attacco è di origine oscura (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
PAIN:	Il bersaglio di questa chiamata sta soffrendo, deve interpretare un dolore lancinante simile a quello di mille pugnali che lo trafiggono (questo non implica alcun danno fisico) per 10 secondi durante questo lasso di tempo non si possono intraprendere azioni di alcun tipo, è possibile però difendersi sempre interpretando il dolore.
PARALYZE:	Il bersaglio di questa chiamata è paralizzato temporaneamente (1 minuto) ma può parlare.
PENTA:	L'attacco infligge cinque danni.
PETRIFY:	Il bersaglio di questa chiamata rimane paralizzato sotto forma di statua finché l'effetto non verrà dissolto.
POISON:	Il bersaglio di questa chiamata è stato avvelenato, la chiamata sarà seguita da una successiva che spiegherà l'effetto del veleno.
	N.B. esistono veleni dall'effetto non istantaneo in tal caso contattare l'organizzatore più vicino.
REPELL:	Questa chiamata indica che una forza di qualche tipo respinge il bersaglio della chiamata. Il bersaglio dovrà stare ad una distanza minima di 3 metri dall'oggetto o persona che ha effettuato la chiamata, se può farlo; se impossibilitato alzerà il dito indice (ad indicare out-of-role) e si sposterà in un luogo adeguato ad interpretare.
SHATTER:	L'arma o lo scudo bersaglio di questa chiamata è stata soggetta ad un colpo capace di distruggerla. Il personaggio deve quindi buttare a terra l'arma o scudo se può farlo, se impossibilitato resterà con l'arma o scudo impugnato ma non conterà ai fini protettivi o offensivi.
SILENCE:	Il bersaglio di questa chiamata è sotto l'effetto di mutismo per un minuto, se non diversamente specificato.
SILVER:	L'attacco è portato con un'arma d'argento (non implica danni aggiuntivi solo la possibilità di poter colpire creature particolari).
SLEEP:	Il bersaglio di questa chiamata si addormenta immediatamente e può essere risvegliato solo da violenti scossoni; se si tratta di sonno magico o alchemico si ha un lasso di tempo di 10 sec nella quale il personaggio non può essere svegliato, finito il personaggio potrà risvegliarsi solo nei modi sopra elencati.
SLIDE:	Questa particolare chiamata permette di realizzare un movimento laterale molto veloce (fino a un massimo di 1.5 metri) che permette di schivare i colpi di arma da mischia, da distanza e alcuni colpi particolari.
STOP:	Questa chiamata blocca il tempo per un periodo specificato dal personaggio che possiede la relativa abilità o incantesimo.
STRIKE-DOWN:	Il bersaglio di questa chiamata è stato sbilanciato, deve quindi cadere a terra se può farlo, se impossibilitato a cadere il personaggio alzerà il dito indice (ad indicare out-of-role) e si adaggerà in un luogo adatto.
STUN:	L'attacco di un'arma da botta o l'urto del pomello di una qualunque arma dato alla sprovvista, quindi alle spalle, fa cadere il soggetto privo di sensi.
	N.B. Il numero di colpi da sottomissione dati in questo modo deve essere pari alla metà dei Pf totali del soggetto colpito.
THROUGH:	L'attacco è in grado di ignorare le protezioni esclusi gli scudi.
TRIA:	L'attacco infligge tre danni.
UNABLE:	Il bersaglio di questa chiamata non può usare alcuna abilità, talento, mestiere o abilità di classe in suo possesso per 1 minuto, in compenso può fare movimenti e azioni standard come muoversi, difendersi o attaccare.
UNEFFECT:	Sovrapposto a qualsiasi chiamata indica che questa non si è risolta per qualche motivo.
	N.B. Non bisogna mai chiedere in battaglia perché non ha funzionato, pena l'ammonizione dagli organizzatori.
ZERO:	L'attacco di un'arma da mischia, da distanza o magico, che risucchia ogni energia vitale portando la vittima a zero punti ferita.

CHIAMATE SPECIALI

DROP:	Solo gli Arbitri possono usare questa chiamata, indicando un giocatore. Questi si deve buttare al suolo senza poter fare altro a meno che l'Arbitro non dica altrimenti.
NB.	Al primo drop verranno dimezzati i punti esperienza presi durante tutto l'evento in corso, al secondo drop non si avrà diritto ad avere punti esperienza per l'evento in corso, al terzo drop si verrà sospesi immediatamente dal gioco per l'evento in corso ed il successivo.
TIME-FREEZE:	Questa chiamata ferma ogni azione, e bisogna chiudere gli occhi, cantare e rimanere immobili finché non viene chiamato nuovamente il <i>“Time-In”</i> .
TIME-IN:	Questa chiamata permette di cominciare un evento live, o di ricominciare le azioni in ruolo dopo un <i>“Man-Down”</i> , un <i>“Time-Freeze”</i> o un <i>“Time-Out”</i> .
TIME-OUT:	Questa chiamata sospende tutte le attività in ruolo. Da quel momento non puoi più intraprendere attività in ruolo finché non viene chiamato nuovamente il <i>“Time In”</i> .
MAN-DOWN:	Questa chiamata è probabilmente la più importante, ed è l'unica chiamata fuori ruolo che può essere usata da un giocatore e non solo dai master o dagli arbitri. Si usa nel caso una persona si faccia realmente male. Alza un braccio mentre usi questa chiamata, per dichiarare la tua posizione. <u>Se senti questa chiamata smetti di combattere e non avvicinarti al ferito, a meno che tu non sia un medico.</u>

Alle chiamate, si aggiunge un unico gesto:

Tenere il dito indice alzato, con il resto della mano stretta a pugno indica che il personaggio non è presente, è morto, o comunque non è individuabile o visibile.

I giocatori durante un evento possono utilizzare questo gesto solo in casi di emergenza o se autorizzati da peculiari abilità.

APPENDICE 1: RAZZE

In un Gioco di Ruolo dal Vivo, si mescolano molte razze diverse. Di seguito viene data una breve descrizione delle razze base di questo manuale secondo la nostra ambientazione.

Umani:

In generale:

La razza degli umani viene considerata una razza volubile, poiché gli umani non eccellono in nessun campo specifico, infatti, possono imparare a fare ciò che più gli aggrada senza predisposizioni particolari.

Comportamento Generale:

L'umano non ha nessun prerequisito di allineamento o di classe, ogni individuo è differente da un altro e si comporta come più gli piace, in base al luogo dove è cresciuto e alle usanze alla quale è abituato. Molti umani sono mercanti, avventurieri, sacerdoti e molto altro e molti di loro sono sempre alla costante ricerca di potere o metodi per allungare la loro breve esistenza.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il comportamento dell'umano muta da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l'individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri.

Elfi:

In generale:

La razza degli elfi è considerata la più saggia, infatti queste creature solitamente prediligono l'attività magica a quella fisica, nonostante ciò, in rari casi, si può verificare che un elfo preferisca combattere con la propria forza fisica contro i propri nemici.

Comportamento generale:

-L'elfo è innanzitutto una creatura pacifica.

-L'elfo ha, solitamente, un comportamento altezzoso e si considera una razza pura superiore alle altre razze.

Come si comporta con le altre razze:

Per natura, è solito disprezzare coloro che comunemente chiamano con l'appellativo di scuri, poiché si dimostrano particolarmente malvagi e, storicamente, sono stati esiliati dai territori elfici.

L'approccio con l'umano è tipicamente dovuto alla necessità, poiché è giudicata dagli elfi, una razza infima e nettamente inferiore alla pura razza elfica.

I rapporti con la razza nanica prevedono solo il dialogo che permette un commercio, per il resto gli elfi vedono i nani come una razza rozza, anche se questi ultimi vengono considerati nobili nelle terre di Lorathia.

Gli orchi sono solitamente considerati una razza molto inferiore e pericolosa, quindi vanno spesso evitati.

Eccezioni:

Il comportamento nei confronti delle altre razze, che è stato sopra citato cambia in base allo stato d'animo dell'elfo stesso, in quanto, pur considerandosi l'essere perfetto, anche l'elfo è dotato di sentimenti particolari. Alcuni elfi ad esempio crescono con uno strano desiderio di ricevere dalla vita quel qualcosa in più che cambia completamente il suo essere. Solo in questi eventi, infatti, si hanno i RARI casi di "Elfi Rinnegati" ossia gli elfi che alla propria razza prediligono loro stessi arrivando anche ad allearsi con le rivali razze.

Elfo Oscuro:

In generale:

La razza degli Elfi oscuri si distingue nelle pratiche di magia nera e nella capacità di uccidere a sangue freddo senza essere notati da nessuno, è una razza crudele, fredda, priva, quasi, di qualunque sentimento...i migliori assassini fanno parte di questa razza così come i migliori stregoni. La sua vita è in generale una continua ascesa al potere.

Comportamento generale:

-L'elfo oscuro nasce come creatura malvagia

-Il suo comportamento è particolarmente borioso, anche perché sente che è capace di svolgere qualsiasi incarico e portarlo a buon fine.

-Le leggi seguite dall'elfo oscuro cambiano a seconda del casato di appartenenza.

Come si comporta con le altre razze:

Per natura, questa creatura è solita disprezzare qualsiasi individuo di qualsiasi razza, anche della sua. Il disprezzo più totale e assoluto è rappresentato dalla razza elfica che raffigura l'emblema di tutto ciò che non rispecchia i principi degli scuri. Di solito tende a stringere rapporti, esclusivamente di interesse con razze come i nani o Orchi.

Eccezioni:

Il comportamento con le altre razze, che è stato sopra citato non evita che all'elfo oscuro possano capitare particolari disavventure per la quale non solo il suo allineamento cambierebbe da malvagio a neutrale, ma può, solo in casi estremi (specificare il caso al Master), tendere al buono. Questi particolari scuri vengono considerati allo stesso livello con gli elfi e vengono chiamati rotè (Rinnegato nella loro lingua madre).

Orchi:

In generale:

La razza degli orchi e quella considerata da tutte le altre, la più forte. Gli individui facenti parte di questa razza sono addestrati ad usare più la forza fisica che le capacità intellettuali, questo è dovuto al fatto che il cervello degli orchi non è sviluppato come quello delle altre razze e quindi abituato a svolgere sistemi molto semplici, per questo motivo l'orco si addestra alla guerra e a null'altro, gli unici di questa razza che sono abituati un po' a dialogare e ad usare il cervello sono gli sciamani (ciò non toglie che anch'essi non siano molto intelligenti).

Comportamento Generale:

-L'orco non ha nessun prerequisito di allineamento, ogni individuo è differente da un altro e si comporta a seconda delle situazioni

-La gerarchia orchesca è organizzata in tribù, che vengono capeggiate da uno sciamano che viene considerato il più saggio e la persona giusta per guidare un gruppo.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il comportamento dell'orco muta da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l'individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri, il comportamento può anche dipendere dai canoni di clan ossia la tribù dell'orco stesso.

Nani:

In generale:

La razza dei nani è quella considerata nobile nei territori di Lorathia. Sono dei buoni ingegneri, esperti matematici ed eccellono nel costruire gli oggetti, questo li porta a diventare ottimi artigiani e perfetti commercianti. Ma sono anche degli ottimi guerrieri. Sono rumorosi, gli piace bere, fare feste e ballare. In genere sono allegri, giovanili e fieri.

Comportamento generale:

-Il nano solitamente è un personaggio neutrale, non ama essere messo in mezzo a faccende che non gli competono

-La gerarchia nanica è gestita da 8 saggi che gestiscono le regole del villaggio di appartenenza

Come si comporta con le altre razze:

Poiché è il mercante per eccellenza i suoi rapporti con altre razze sono puramente dovuti agli affari. Sono solitamente un po' più intolleranti alle razze con le orecchie a punta. Per il resto il loro comportamento è soggettivo essendo creature neutrali.

Mezz'elfo-Mezz'orco:

In generale:

Questa tipologia di razza, viene solitamente disdegnata da qualunque altra perché incompleta. Può agire in ogni situazione come meglio crede a meno che non segua leggi di un qualche tipo perché cresciuto in un determinato regime.

Comportamento generale:

Questa tipologia di mezza razza non ha comportamenti particolari da specificare, si comporta sempre come meglio crede.

APPENDICE 2: DIVINITÀ'

Atsuky, Supremo Dio della Luce

È il dio della luce ed è Legale Buono, colui che ha creato la luce e il bene ed è avversario di ogni cosa malvagia. È la divinità adorata solitamente da tutte le creature con un'indole buona, come gli elfi e i suoi sacerdoti sono sempre ben accetti in ogni città o villaggio del Regno, fatta eccezione per i territori dell'ovest. L'arma che i suoi sacerdoti e paladini prediligono è la spada lunga che, impugnata da un suo stretto fedele, viene, spesso, benedetta. Il suo culto è diffuso maggiormente nei territori di Solarthia. Ha creato 5 creature di luce e spirito, i cinque chatin del bene e altri due tipi di creature gli elfi creature sagge e i nani creature laboriose.

Nel corso della storia ha aiutato sempre le sue creature difendendole amorevolmente dai pericoli, in particolar modo nelle terre del Solarthia.

Domini: Vita, Bene, Legge, Guerra.



Shane, Supremo Dio dell'Oscurità

Opposto a Atsuky vi è Shane, il Dio dell'Oscurità, Legale Malvagio. Mentre Atsuky è la purezza e la bontà assoluta, Shane è il pinnacolo della corruzione e dei demoni, Dio che istiga i suoi valorosi cavalieri e seguaci alla guerra, preparandoli al giorno in cui distruggerà il fratello Atsuky. È la divinità adorata solitamente da tutte le creature con un'indole malvagia, come elfi oscuri e Orchi. Non predilige un'arma in particolare perché ogni arma può portare distruzione. Ha creato 5 creature d'ombra e magia, i cinque chatin del male e altri tipi di creature gli elfi oscuri creature malvage e gli orchi creature possenti.

Nel corso della storia ha aiutato sempre le sue creature incitandole alla guerra in particolar modo nelle terre di Liniew.

Domini: Male, Distruzione, Legge, Guerra.



Vlorie, Dea della Saggezza e della Conoscenza

Vlorie è la dea della Saggezza e della Conoscenza considerata la dea delle arti e delle scienze. Lei presiede sulle invenzioni e sulla verità, ed insegna alle persone a vivere razionalmente. I suoi preti sono uomini istruiti, e rispettati per il loro intelletto. I preti ed i seguaci di Vlorie sono maggiormente pacifisti rispetto a quelli di Atsuky. Dove un Prete di Atsuky crede che sia accettabile attaccare e distruggere il male, i seguaci di Vlorie credono solamente in una totale non violenza. I Preti di Vlorie conoscono incantesimi difensivi, ma solamente quegli incantesimi che inabilitano o dissuadono gli assalitori (Sonno, Stordimento, ed altri incantesimi piuttosto comuni) in rari casi, comunque, incoraggia i suoi discepoli a difendersi anche, talvolta, combattendo. Ha creato 3 creature di energia e saggezza, i tre chatin della giustizia e altri due tipi di creature gli halfling creature sagge e gli umani creature di carne e sangue. A causa della guerra e del caos anche questa divinità ha dovuto sostenere le sue creature in guerra.

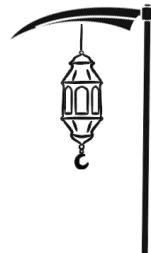
Domini: Conoscenza, Legge, Protezione, Forza.



Uthir, Dio della morte

Uthir è diventato una divinità quando venne scelto per comandare sui territori dell'aldilà e giudicare le anime dei mortali, è Neutrale Malvagio. Dio della morte ha creato un impero basato su quattro poteri che ha suddiviso tra quattro spettri assegnati ad altrettanti prescelti, che portano con orgoglio il suo credo nel mondo. È anche il primo dei cavalieri del caos, ma a differenza degli altri, lui non rimane mai rinchiuso nella tavola di evocazione poiché è anche un dio e il suo dominio non può essere annientato, poiché è rievocabile tramite la tavola stessa. È la divinità adorata solitamente da tutte le creature che si sentono legate alla morte e alle anime, come molti umani malvagi e predilige nei suoi adoratori, l'uso di armi come falcati, falci e archi.

Domini: Morte, Distruzione, Caos, Guerra.



Miyu, Dea dei piani e delle dimensioni

Miyu è la dea dei piani e delle dimensioni da quando è riuscita ad impossessarsi del piano che controlla tutti gli altri, ossia il piano delle illusioni. È Neutrale Puro. È anche conosciuta come colei che ha creato le creature notturne, comunemente chiamate "Vampiri". Vive in una dimensione ove ha edificato una grande città popolata, per lo più, da non morti e, nel suo castello, risiedono le creature più potenti prelevate da vari piani. Tra i suoi seguaci più conosciuti c'è Aster "il fabbro divino". Per un breve periodo è stata la divinità della morte di un continente maledetto e antico, che oramai naufraga cambiando costantemente posizione. È la divinità adorata solitamente da tutte le creature che si pongono sempre degli interrogativi e delle



curiosità su cose sconosciute in luoghi mai esplorati. Per i suoi seguaci predilige l'uso della magia, dell'alchimia e dei pugnali.

Domini: Guerra, Caos, Conoscenza, Sangue.

Seth Dio dei sogni e dei desideri

Seth è il dio dei sogni e dei desideri da quando è stato liberato dal villaggio delle nebbie dove era stato imprigionato. È Caotico. È anche conosciuto come colui che ha salvato gran parte della popolazione dei paesi dell'ovest durante la rivolta degli Antichi ed il suo tempio principale si sposta continuamente di continente in continente comparendo a chiunque abbia bisogno di una guida o si sia semplicemente smarrito. Questa divinità è adorata da tutte quelle persone che credono nei propri sogni da raggiungere con ogni mezzo. Seth è anche capace di materializzarsi con una figura apparentemente corporea di qualunque forma pur di parlare con i mortali e interagire con loro. Per i suoi seguaci predilige l'uso di scudi robusti e colorati e di padelle resistenti.

Domini: Caos, Fortuna, Vita, Desiderio.



Anaru Dio della musica e delle arti

La storia di Anaru è assai bizzarra e misteriosa, pare sia diventato un dio grazie all'utilizzo della musica per rendere gradevole uno speciale vino. Diventato una leggenda poiché l'armonia delle sue melodie era impossibile da dimenticare, i suoi seguaci lo inneggiavano fino a renderlo a tutti gli effetti il dio della musica. È la divinità di tutti quelli che si abbandonano all'uso delle arti, degli strumenti o semplicemente del buon vino. I seguaci di Anaru sono i migliori su cui contare quando si deve celebrare un evento o una grande festa. È Caotico Buono. Per i suoi seguaci predilige gli strumenti a corda seppur quelli a fiato non gli dispiacciono.

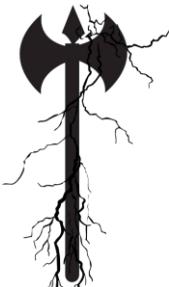
Domini: Musica, Fortuna, Protezione, Guerra.



Gerik Dio dei Fulmini

Molte leggende e ballate ci sono state tramandate sulle gesta del grande Gerik! In vita lui fu un abile mago, medico e un conosciuto bardo. Si narra che solo con il sorriso riuscisse a guarire le fanciulle in difficoltà e che nel regno i suoi templi siano stati innalzati da festanti folle di fanciulle da lui salvate. Divenne una divinità amata e venerata in molte città e fu conosciuto per l'utilizzo delle tempeste e dei fulmini in ogni suo combattimento grazie alla leggendaria lancia della folgore. È Neutrale Buono. Per i suoi seguaci predilige l'uso di lance e bastoni che possono meglio incanalare le energie dei fulmini.

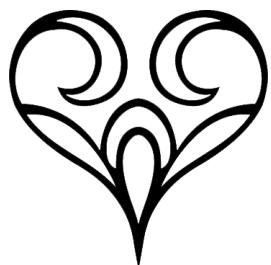
Domini: Forza, Terra, Vita, Guerra.



Fanandre Dio dell'Amore

Un dio dalla bellezza ineguagliabile, nato dai sentimenti più intensi delle creature. È Legale Buono. È una figura apollinea e nessuna creatura può resistere al suo fascino, per questo motivo tiene una benda sugli occhi così da celare il suo sguardo poiché se incrociato le creature cadono vittime della sua bellezza, innamorandosi di lui. Come l'amore Fanandre non fa distinzione tra creature e tutti solo liberi di venerarlo, a patto che credano fermamente nell'amore. Le coppie che nascono sotto la sua benedizione dureranno per l'eternità senza che la fiamma della passione si estingua mai. Sul piano materiale è una figura puramente neutrale, a meno che non venga fatto un atto contro le leggi dell'amore in sua presenza, in quel caso puoi pregare solo il suo perdono. È molto venerato dai druidi durante i loro riti della fertilità.

Domini: Amore, Vita, Protezione, Legge.



Thanganor Dio della Prima Fucina

Nato dalla prima arma forgiata, ha fattezze umane, pelle scura, con allineamenti aspri e sporco di fuliggine. È Caotico Neutrale. Alla sua nascita le altre divinità furono inorridite dalla sua faccia, gettandolo sul piano materiale. Ha passato la sua vita nelle isole dei vulcani, forgiando armi e gioielli; ogni sua creazione era perfetta e nessun'altra poteva eguagliare un'arma fatta da lui. Quando raggiunse la maggiore età si riunì alle divinità, pianificando la sua silente vendetta. Veglia su tutti gli aspiranti artigiani, ma soprattutto sui nani.

Domini: Sole, Forza, Terra, Guerra.



Notazione: Le divinità presenti su questo manuale non sono le uniche presenti nel regno ma sono quelle conosciute.

Appendice 3: Terre sconosciute

In questa appendice si approfondiscono parti dell'ambientazione e quindi vi sono classi e razze presenti solo in determinati luoghi o mondi presenti all'interno del Regno Supremo

PIANO DEGLI ARCANI

Questo non è un luogo che, come gli altri, si trova sul piano materiale ma è un vero e proprio piano esistenziale presente tra i vari altri piani. È popolato sia da creature extra-planari che da comuni, questo perché parte del mondo degli arcani viene considerato come un luogo di addestramento per tutte quelle creature che, rimaste orfane sul piano materiale vengono portate qui dagli emissari. Il piano di suddivide in due parti:

-Gli Arcani: Creature composte da energia che addestrano i loro protetti al controllo e al rispetto delle leggi del piano e che convertono l'energia, tal volta malevola, degli artefatti in energia pura da riutilizzare sui vari piani esistenziali.

-Gli Arcani della Luna: Creature composte di energia oscura che addestrano i loro protetti alla distruzione di ogni forma di magia che si possa utilizzare sul piano materiale in modo che, una volta recuperata, funga da energia di creazione per nuovi Arcani.

CLASSI

Nome Classe: Guardiano degli Incanti

Tipo: Combattente

Il Guardiano degli incanti è un guerriero addestrato dagli Arcani dalla più tenera età. Gli Arcani si premurano di insegnargli le basi del combattimento e del controllo, oltre alle ferree leggi che regolano il piano. Il suo scopo sarà sempre quello di proteggere il suo piano e, quando si trova in missione su altri piani, scovare e trasformare in energia ogni artefatto eccessivamente potente.

Livello	Abilità
1	Coraggio +forza
2	Paura+ Ispirare Coraggio
3	+2pf + Talento
4	Combattere a mani nude/ deviare proiettili
5	Furia Controllata/Integrità del corpo
6	+2 pf +Talento
7	Incontrollabile +Percezione dell'allineamento
8	Anima Adamantina + Colpo stordente
9	+2 pf +Talento
10	Proiezione Arcana

Coraggio: Una persona con quest'abilità ha lottato e vinto le proprie paure, ed è capace di resistere automaticamente a tutti gli effetti di Paura (Immunità al Fear).

Forza: Il personaggio riesce con un attacco deciso e particolare a sbilanciare gli avversari, in battaglia è in grado due volte al giorno di concentrarsi sul punto d'equilibrio dell'avversario e di sbilanciarlo con un singolo attacco, una volta dichiarata l'azione (Strike-Down) l'avversario deve simulare una caduta a terra dovuta alla perdita dell'equilibrio.

Riesce a sollevare pesi più imponenti del normale e impugnare armi a due mani con una sola.

Paura: "FEAR" Il bersaglio di questa chiamata è impaurito, deve quindi fuggire per 20 secondi da colui che l'ha effettuata

Ispirare coraggio: Un personaggio con questa abilità è in grado tramite storie o discorsi militari della durata minima di cinque minuti circa, di donare temporaneamente gli effetti dell'abilità Coraggio al suo pubblico, per tutta la durata del prossimo scontro, purché questo avvenga entro 10 minuti dal completamento dell'operazione.

Combattere a mani nude: può usare le braccia per deviare gli attacchi e per colpire.

N.B. Vedere alla voce "Combattimento Senz'Armi" della sezione "Combattimento" del regolamento base.

Deviare Proiettili: può usare le braccia per deviare anche gli attacchi a distanza

Furia Controllata: acquisisce l'abilità "Furia", che gli permette di distinguere tra amico e nemico, quando i nemici sono finiti rimane comunque molto rabbioso

Integrità del corpo: migliora le sue capacità metaboliche divenendo immune persino ai comuni veleni, siano essi alchemici o magici.

Incontrollabile: diventa immune a qualunque incantesimo di controllo anche naturale.

Percezione dell'allineamento: è in grado di percepire l'allineamento di tutti quelli che ha intorno in un raggio di 3x3 metri

Anima Adamantina: intraprende anche spiritualmente il sentiero della Perfezione Interiore, acquisendo una coscienza di sé superiore, guadagna una resistenza agli incantesimi pari al suo livello meno sei.

N.B. Ciò significa che all'ottavo sarà immune alle magie di 1° e 2°, e al decimo sarà immune alle magie di 1°, 2°, 3° e 4°

Colpo stordente: può eseguire un particolare colpo (Sleep) che fa perdere i sensi del bersaglio (se il soggetto non ne è immune è possiede una costituzione normale).

Proiezione arcana: Il guardiano può, una volta al giorno, effettuare un'invocazione inginocchiato, invocando una colonna di energia positiva che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sul guardiano (che non subisce alcun danno)

Nome Classe: Cacciatore di Stregoni

Tipo: Vagabondo

Il cacciatore di stregoni viene addestrato dagli Arcani della luna, che compongono la parte oscura del piano degli arcani. Comincia il suo addestramento sottoponendosi a prove che lo espongono a magia d'attacco e controllo mentale, così che possa riuscire a sviluppare una resistenza che lo protegga da queste, successivamente si specializza nel distruggere oggetti magici e diventa un vero e proprio cacciatore di Maghi e Stregoni.

Livello	Abilità
1	Sesto senso
2	Resistenza alla Magia I
3	+ 1 Talento + 1 PF
4	Resistenza alla Magia II
5	3 Distruggere il magico
6	+ 1 Talento + 1 PF
7	Resistenza alla Magia III
8	2 Disintegrare il magico
9	+ 1 Talento + 1 PF
10	Resistenza alla Magia IV

Sesto senso: Il personaggio è in grado di avvertire la presenza di una fonte magica nelle vicinanze (funziona come individuazione del magico)

Resistenza alla Magia I: Il personaggio, attraverso l'allenamento, è in grado di resistere agli effetti delle magie di primo cerchio (danno dimezzato)

Distruggere il magico: Il personaggio è in grado di distruggere oggetti magici minori classificati con incantesimi di 1° e 2° livello

N.B. Il numero che precede l'abilità è il numero di volte che può essere usata in un giorno.

Resistenza alla Magia II: Il personaggio, attraverso l'allenamento, è in grado di resistere agli effetti delle magie di secondo cerchio (danno dimezzato), e diventa immune alle magie di primo cerchio.

Disintegrare il magico: Il personaggio è in grado di distruggere oggetti magici maggiori classificati con incantesimi di 3° e 4° livello

N.B. Il numero che precede l'abilità è il numero di volte che può essere usata in un giorno.

Resistenza alla Magia III: Il personaggio, attraverso l'allenamento, è in grado di resistere agli effetti delle magie di terzo cerchio (danno dimezzato), e diventa immune alle magie di secondo cerchio.

Resistenza alla Magia IV: Il personaggio, attraverso l'allenamento, è in grado di resistere agli effetti delle magie di controllo fino al IV cerchio.

Nome Classe: Ricercatore di Artefatti

Tipo: Di Cultura

Il Ricercatore di Artefatti è uno studioso di ogni tipo di magia conosciuta che si occupa della ricerca e della scissione degli incantesimi presenti in un artefatto, separandoli effettivamente dall'artefatto in questione e creandone degli incantesimi che è possibile trascrivere sul suo grimorio, in questo modo gli incantesimi da lui conosciuti saranno sempre differenti.

N.B. non è possibile copiare incantesimi da grimori di altri maghi ma solo da pergamene ed artefatti.

Prerequisiti: Cultura Completa

Livello	Abilità
1	N° Punti Magia: 4 Acquisire incantesimi di base
2	N° Punti Magia: 8 Scomporre Artefatti liv1
3	N° Punti Magia: 12 +1 Talento Acquisire incantesimi intermedi
4	N° Punti Magia 16 +1 Pf Scomporre Artefatti liv2
5	N° Punti Magia: 20 Acquisire incantesimi difficili
6	N° Punti Magia: 24 +1 Talento Scomporre Artefatti liv3
7	N° Punti Magia: 28 Acquisire incantesimi complessi
8	N° Punti Magia: 32 +1Pf Scomporre Artefatti liv4
9	N° Punti Magia: 36 +1 Talento Acquisire incantesimi leggendari
10	N° Punti Magia: 40

Tabella incantesimi:

Ad ogni livello nella quale vengono acquisiti incantesimi il Ricercatore di artefatti sceglie dalla tabella due incantesimi che sta studiando.

Base	Armatura, Dissolvi magie minore, Identificare, Sigillo, Sonno, Rivela menzogne, Cura ferite, Sigillo d'acqua
Intermedio	Blocca persona, Cancellare, Incuti paura, Oblio, Presagio, Sfera protettiva, Intralciare
Difficile	Dissolvi magie, Individuazione del magico, Localizzazione, Cerchio di protezione contro le magie oscure, Arma magica
Complesso	Analizzare Wort, Richiamo, Visione del vero, Imprigionare, Costrizione
Leggendari	Bloccare il tempo, Convocazione, Fulmine, Libertà

Scomporre Artefatti: Con questa abilità il ricercatore si applicherà nella scoperta degli incantesimi presenti all'interno di un artefatto per avere la possibilità di impararli o disincantarli. Bisognerà spendere 10 min per ogni incantesimo lanciato su un artefatto e per livello dell'oggetto. (Per esempio se un artefatto è di liv 2 con 2 incantesimi su di esso sono 10 min + 10 per il livello +10 per il primo incantesimo +10 per il secondo incantesimo arrivando così a 40 min di studio).

RAZZE

RAZZA	SPECIALI	LIMITAZIONI DI CLASSE
DRAGOSATUS	+1 AI PUNTI FERITA DI BASE +1 AI PUNTI MAGIA DI BASE	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
NAVAR	IMMUNITA' ALL'ACCECARE	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.

Dragosatus

In generale: I Dragosatus sono discendenti dei draghi, possiedono una forma umana ma hanno delle parti draconiche come ad esempio coda, scaglie, ali, avambracci o altro. Eccellono nell'uso della magia e fanno di questo il loro punto forte.

Comportamento generale: I Dragosatus non hanno prerequisito di allineamento, ogni individuo è differente e si comporta come più gli piace in base al clan di cui fa parte. I Clan principali sono tre e si trovano sui tre lati del piano degli Arcani professando diversi tipi di credo presenti tra gli Arcani.

Come si comporta con le altre razze: Poiché il suo comportamento è dettato dalla sua indole e dal clan di provenienza sarà sempre piuttosto neutrale con le altre razze provenienti da qualunque piano ma si sentirà nettamente superiore per intelletto e resistenza.

Navar

Prerequisito di razza: Allineamento Buono/Malvagio

In generale: Conosciuti come i figli della luna, riconoscibili per il colore estremamente chiaro della loro pelle, queste misteriose e sfuggenti creature sono considerate da tutti come eccellenti conoscitori della magia e unici nella loro razza ad aver accesso alle rune lunari, più uniche che rare, sono anche estremamente agili se decidono di intraprendere la strada della spada.

Comportamento generale: Essendo o un Arcano (Buono) o un Arcano della Luna (Malvagio) se facente parte dei primi sarà tendenzialmente disponibile e gentile, se fa parte dei secondi sarà tendenzialmente diffidente e menefreghista votato solo al raggiungimento dei suoi scopi.

Come si comporta con le altre razze: I Navar appartenenti agli Arcani hanno un comportamento marziale e rispettoso verso ogni altra razza mentre gli Arcani della luna tendono a diffidare delle altre razze ma ad arruffianarsele in cambio di potenti artefatti.

ETILIA

Per molto tempo quest'isola situata tra Solarthia e Lorathia è stata chiamata Lodoss a causa della maledizione che Atsuki abbatté contro le divinità che la abitavano. L'isola maledetta è stato un luogo ove era impossibile entrare per chi provenisse dall'esterno ed uscire per chi si trovava all'interno.

Dopo la terza guerra degli dei, che ha visto le divinità dell'isola scontrarsi con le divinità maggiori dei continenti esterni, la maledizione si è indebolita e molte divinità del luogo sono scomparse.

CLASSI

Nome Classe: Spiritualista

Tipi: di Cultura/ vagabondo

Prerequisito: Cultura base

Lo spiritualista è un individuo che, dopo qualche anno di meditazione profonda nella foresta degli specchi, è riuscito a comprendere le energie contenute all'interno della flora e della fauna circostante e più avanti anche le energie arcane di oggetti e persone e a trarne vantaggio incanalandole e modificandole in maniera opportuna.

Livello	Bonus
1	Affinità Energia1 + 4 Dardo di fuoco
2	Sigillo di Fiamma- Runa Esplosiva + 2 Torcia perenne
3	+1pf +1 Talento
4	Affinità all'energia 2+1 Armatura oscura +3Nascondersi tra le ombre
5	+3 Palla di Fuoco oscura
6	+1Pf +1 Talento
7	Affinità all'energia 3 +1Armatura oscura +1Schivare nella nebbia
8	Nebbia ammorbante
9	+1Pf +1 Talento
10	Vortice elementale +1 Schivare nella nebbia

Affinità all'energia:

Grazie a questa abilità l'incantatore può usare tre tipi di energia:

1 Energia Naturale (rossa)

2 Energia Oscura (nera)

3 Energia illusoria (nebbia)

Dardo di Fuoco: Permette allo spiritualista di lanciare un dardo che causa Double Trought Fire

Sigillo di Fiamma: Permette di imprimere un sigillo su un oggetto o una persona, per sapere sempre dove si trova (la durata è di un giorno).

Runa Esplosiva: Incide magicamente una runa su un oggetto e se toccato da una persona diversa dall'incantatore esplode 5 danni Fire/ Strikedown Improved

Torcia Perenne:

Raggio d'azione: Nessuno;

Durata:3 min.+2 x livello della classe primaria;

Area d'effetto: Personale;

L'incantatore viene ricoperto da una fiamma di 1,5 mt se tocca qualche soggetto gli fa 1 danno fire ogni 15 sec.

Contrariamente all'incantesimo originale, il giocatore potrà muoversi per tutta la durata dell'incantesimo ma non correre.

Armatura oscura: +10 Pf e l'incantatore è ricoperto da una coltre oscura che lo protegge (durata 10 minuti).

Nascondersi tra le ombre: Al quarto livello lo spiritualista è in grado di confondersi con l'ambiente circostante, fintanto che resta perfettamente immobile e in una zona poco visibile (nell'oscurità, in mezzo alla vegetazione, ecc.) diventa invisibile a qualsiasi creatura dalla vista normale (creature che non usano la vista per percepire le presenze, lo localizzano).

Palla di Fuoco Oscura:

Raggio d'azione: Campo visivo;

Durata: Istantanea;

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio.

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di oscurità di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danni da oscurità e impatto.

Schivare nella Nebbia: Tramite questa abilità, lo spiritualista acquisisce la capacità di divenire nebbia per un istante, questo può permettergli di schivare un attacco "mass" oppure oltrepassare degli ostacoli. La chiamata è Slide Trough.

NB. La nebbia viene colpita dagli attacchi magici questi risultano quindi non schivabili con questa abilità a meno che non si voglia evitare di cadere, per esempio, dopo una palla di fuoco, perché non si percepisce l'impatto ma solo il fuoco.

Nebbia Ammorbante:

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: 5 minuti

Area d'effetto: 3x3 metri

Lo spiritualista è in grado di creare una nebbia tossica in una determinata aerea che ammala i bersagli presenti facendoli tossire, accecandoli (Mass Blind, Mass Natural Poison) e facendogli un danno ogni 15 secondi di esposizione alla nube. Quando questa si dissolve i soggetti risulteranno ammalati ma non visibilmente, se la malattia non viene curata entro un giorno perderanno permanentemente due punti ferita dal loro totale. Se la malattia verrà curata in seguito potranno ripristinarla.

Vortice Elementale:

Raggio d'azione: Campo visivo

Durata: Istantanea

Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio

Lo spiritualista è in grado di creare una sfera concentrando tutte le energie che ha imparato a plasmare, a partire dal bersaglio indicato dallo spiritualista (sia esso un oggetto o un soggetto) si genera un'esplosione variopinta di energia pura di 1,5 metri di raggio che infligge 15 danni oscuri e da impatto “15 danni Mass Nox Mass Strikedown”.

Nome Classe: Combattente Leggiadro

Tipo: Combattente

Prerequisito: Non legale

Il combattente leggiadro è un guerriero che sfrutta la sua agilità e il suo istinto per combattere e sopravvivere. Si addestra nel sottosuolo della capitale della magia, dove persone come lui sono ricercate per la difesa delle mura, ma non è interessato ad intraprendere quella strada prediligendo una via che lo renda più libero, spesso infrangendo la legge o non riconoscendo l'autorità delle guardie.

Livello	Bonus
1	Combattere senz'armi, Seguire tracce
2	Furia, Deviare proiettili
3	+2Pf +1 Talento
4	Bloccare armi a mani nude, Mimetizzazione
5	Colpo Stonante, Rimanere cosciente
6	+2Pf +1 Talento
7	Resistenza Naturale +1Colpo stordente
8	Immunità al dolore, Braccia adamantine
9	+2Pf +1 Talento
10	+1 Furia Distruttiva +1Colpo stordente

Combattere Senz'Armi: Al primo livello il combattente leggiadro può usare le braccia per deviare gli attacchi e per colpire.

N.B. Vedere alla voce “Combattimento Senz'Armi” della sezione “Combattimento”.

Seguire Tracce: Il personaggio è in grado di ‘leggere’ le tracce lasciate dal passaggio delle creature.

Bloccare armi a mani nude: Il combattente leggiadro può usare le mani per bloccare le armi da mischia.

N.B. Vedere alla voce “Combattimento Senz'Armi” della sezione “Combattimento”.

Mimetizzazione: Il combattente leggiadro è in grado di confondersi con l’ambiente circostante, fintanto che resta perfettamente immobile e in una zona poco visibile (nell’oscurità, in mezzo alla vegetazione, ecc.) diventa invisibile a qualsiasi creatura dalla vista normale (creature che non usano la vista per percepire le presenze, lo localizzano).

Colpo Stonante: Il combattente leggiadro è in grado di caricare un colpo, sia questo a mani nude o con un’arma da botta, che paralizza completamente il corpo del suo avversario “Natural Paralyze”.

N.B. Può essere usato solo due volte al giorno.

Rimanere Cosciente: Il combattente leggiadro, esaurita la furia, rimane cosciente a 1Pf.

Resistenza Naturale: Il combattente leggiadro, dopo un estenuante addestramento, diventa più resistente, aggiungendo 2 pf al suo totale e divenendo immune ai veleni di liv 1.

Colpo Stordente: Il combattente leggiadro può eseguire un particolare colpo “Natural Sleep”, che fa perdere i sensi del bersaglio (se il soggetto non ne è immune, come alcuni non morti, è possiede una costituzione normale. Questo vuol dire che gli elfi non ne sono immuni).

Immunità al dolore: Il combattente leggiadro si è abituato al dolore, vivendo nel sottosuolo e combattendo contro bestie e banditi, per questo è immune alla chiamata Pain.

Braccia Adamantine: Il combattente migliora ulteriormente le sue capacità offensivo/difensive, le sue braccia acquisiscono una resistenza ed una forza senza pari, (contano come arma Enchanted).

Furia Distruttiva: Quando il personaggio entra in Furia causa danni critici (“crash”) quando colpisce.

WUNDERWELT

Questo luogo non è un piano o un territorio sconosciuto è un mondo a sé lontano dagli altri e che può viaggiarci vicino. Alcuni individui, capitati in questo mondo per sbaglio, ricordano solo un coloratissimo porto chiamato “Il porto delle meraviglie”. Su questo particolare mondo vi sono un enorme mescolarsi di razze provenienti da ogni luogo remoto e dimenticato. Al di fuori di questo mondo, l'unica cosa che si conosce è il corpo militare che ne fa parte i così detti “Cacciatori del Mondschein”, un corpo militare con numerose fazioni votato alla protezione del Wunderwelt e la salvaguardia di mondi dimenticati.

CLASSI

Nome Classe: Cacciatore del Sangue

Tipo: Combattente

Il Cacciatore del sangue è un individuo, facente parte di una fazione specifica di un tempo e un luogo dimenticati. Poco si sa di questo speciale cacciatore se non che utilizza il sangue per curarsi o per potenziare i suoi colpi speciali.

I Cacciatori del sangue possono essere guariti, esclusivamente, con il sangue trattato, di loro sperimentazione.

Il Cacciatore del sangue si suddivide in diversi tipi di cacciatori che accedono a speciali poteri in base alla loro fazione seppur di base rimanga sempre la stessa classe.

Livello	Bonus
1	Potere Fazione (liv1)- Furia
2	Rimanere Cosciente- 2Infondere Sangue
3	+2Pf +1Talento
4	+1Forza Straordinaria- Potere Fazione (liv2)
5	2 Infusione Resistenza
6	+2PF +1Talento
7	+1Forza straordinaria-Potere Fazione (liv3)
8	Potere Fazione (liv4)
9	+2PF +1Talento
10	2 Infusione mortale – Potere Fazione (liv5)

Fazione	Liv 1	Liv 2	Liv 3	Liv 4	Liv 5
Cacciatore di bestie	+1 Furia-Furia Possente	Rigenerazione (passiva)	+1Furia Furia possente lv 2	Furia Prolungata Metamorfosi parziale	+1 Furia Metamorfosi
Inquisitore	Repulsione	Diagnostica	Confondere	Evoluzione	Vuoto Mentale(passiva)
Lama Eroica	Punire il Male	Ammanettare	Aura di Supremazia (passiva)	Punizione Divina	Colonna di Luce
Cacciatore di Cacciatori	Paralisi	Richiamo del sangue	Colpi perforanti	Anima Adamantina (fino al 3°Cerchio)	+3Colpo Stordente
Cacciatore delle Polveri	Creare Polveri	Creare Armi da fuoco (creare proiettili esplosivi)	Bloccare proiettili	Immunità a fuoco ed elettricità	Trasmutazione Esplosiva
Astri	Incantesimo potenziato	Ricarica magica	Protezione Arcana	Teletrasporto breve	Parlantina Magica

Furia: Questa abilità permette al personaggio di sfruttare la propria rabbia per potenziarsi durante un combattimento. Una sola volta al giorno e per non più di 15 secondi, il personaggio entra in uno stato di rabbia cieca urlando come un forsennato.

In termini di gioco, il personaggio beneficia temporaneamente degli effetti dell'abilità Coraggio, e non necessita di tenere il conteggio dei propri punti ferita. Allo scadere dei 15 secondi, il personaggio cade al suolo stremato, con zero punti ferita (indipendentemente dal numero di colpi subiti), e necessita di cure o riposo.

N.B. In stato di Furia non è possibile utilizzare talenti, o abilità che richiedano tattica o concentrazione.

Rimanere Cosciente: Questa abilità permette al cacciatore di rimanere cosciente con 1 pf dopo ogni furia.

Infondere Sangue: Grazie al suo sangue, trattato appositamente perché lo protegga, il cacciatore è in grado di sporcare l'arma con il suo sangue per renderla in grado di colpire la creatura che sta cacciando. Il sangue renderà l'arma: “Enchanted!” - “Fire” - “Ice” - “Bolt” a scelta del cacciatore per la preda che vuole cacciare.

Infusione Resistente: Grazie al suo sangue, trattato appositamente perché lo protegga, il cacciatore è in grado di resistere ai colpi della creatura che sta cacciando se queste sono di tipo elementale “Enchanted!” - “Fire” - “Ice” - “Bolt” a scelta del cacciatore.

Infusione Mortale: Grazie al suo sangue, trattato appositamente perché lo protegga, il cacciatore è in grado di resistere, ad un colpo della creatura che sta cacciando se questo è di tipo mortale “Fatal” “Death”

Forza Straordinaria: Grazie al suo sangue, trattato appositamente, gli allenamenti del cacciatore sono più efficaci e rendono la sua muscolatura sovraumana rendendolo in grado di utilizzare armi a due mani con una sola mano e sbilanciare chiunque per 10 min. Gli è possibile, inoltre, sollevare grandi pesi con facilità (come ad esempio sollevare grossi massi o trascinare cadaveri in corsa).

FAZIONI

Cacciatore di Bestie

Questi cacciatori sono abili nello scovare e cacciare ogni tipo di bestia naturale o magica, hanno un addestramento abbastanza equilibrato. Il capo di questa fazione Adam Jerthenk bilancia ogni coppia di cacciatori selezionando i migliori per la caccia di una determinata creatura e, tramite le trasfusioni, li prepara sia a combattere che ad acquisire le proprietà delle bestie.

Furia Possente: quando il personaggio entra in Furia causa danni doppi (“double”) quando colpisce con la sua arma da cacciatore. A liv 2 causerà più danni “Penta”.

Rigenerazione passiva: Quando viene attivata guarisce gradualmente il cacciatore 1pf al minuto per 10 min. Si attiva da sola se il cacciatore cade a 0 o meno punti ferita.

Metamorfosi: Il cacciatore si trasforma momentaneamente in una bestia, a sua scelta, beneficiando dell’abilità furia e causando danni critici (“crash”) quando colpisce.

Metamorfosi Parziale: Un braccio si trasforma momentaneamente in un arto bestiale, beneficiando dell’abilità furia e causando danni elevati sbilanciando il suo avversario “Penta Strikedown Improved”.

Inquisitore

Più che cacciatori gli inquisitori sono dei ricercatori abili nello studio di nuovi miscugli, tecnologie, malattie e sangue di qualunque creatura. Il capo di questa fazione Hylia Häring affiancando i cacciatori di bestie è riuscita ad acquisire molte creature mostruose e studiare sempre nuovi composti che possono anche dare alcune abilità speciali da aggiungere al sangue trattato.

Repulsione: Tramite quest’abilità il cacciatore si ricopre di un’aura particolare, per cui tutte le creature ostili non possono avvicinarsi a più di un metro dal cacciatore (usufruisce della chiamata “Repell”). Quest’abilità ha una durata di 1 minuto per livello del cacciatore del sangue.

Diagnostica: Questa abilità può essere utilizzata in vari modi, per fare uno studio veloce del terreno e della zona in cui si trova l’inquisitore, per conoscere le condizioni di una creatura (Pf, malattie, veleni ecc) e per conoscere dettagliatamente i materiali presenti all’interno di un oggetto. Quando viene utilizzata impiegherà tempi diversi che saranno in base al tipo di mondo o zona (da 10 min a 30 chiedere ad un arbitro), al livello di una creatura e dalla razza (1 min +1 min per liv della creatura se di razze base), al livello di un oggetto preso in esame (2 min + 1 min per livello dell’oggetto).

Confusione: Chi viene colpito dalla polvere dell’inquisitore entra in uno stato confusionale nella quale qualunque cosa gli viene detta o fatta vedere lo stupisce (nonostante questo può utilizzare le sue abilità per tenersi al sicuro ma non può intraprendere azioni d’attacco o di fuga). Dura 6 min

Evoluzione: Con questa abilità, crea un composto per sostituire o migliorare la struttura di una creatura migliorandola, può usarlo una sola volta al giorno e deve scegliere quale miglioramento vuole apportare.

-Punti ferita (aggiungerebbe 10 Pf temporanei al soggetto)

-Rigenerazione passiva (Rigenera 1 pf ogni 15 secondi per 5 minuti)

-Velocità (aggiunge 2 schivare)

-Forza devastante (per mette di sbilanciare ad ogni colpo per 1 min “Strikedown Improved”)

Vuoto mentale: facendo echeggiare il suo sangue con la campana, il cacciatore diviene immune a tutti gli incantesimi e gli effetti di manipolazione mentale per 5 minuti (può chiamare “Uneffect!” sulle seguenti chiamate a lui rivolte: Hypno.Carme, Fear, Sleep). Nel caso sia imprevisto, una volta al giorno questa abilità si attiva da sola in caso di pericolo.

Lama Eroica

Le lame eroiche sono il cavalierato eletto da Jorin, tra di loro ci sono sacerdoti e paladini il cui compito è quello di far rispettare le leggi del mondschein e giudicare i colpevoli che si trovano nelle prigioni. A capo di questi cacciatori c’è Hanry Skye il più rispettato cacciatore i cui poteri sono la mano del suo dio stesso. E le loro missioni sui mondi dimenticati sono quelle di epurarli prima che vengano cancellati.

Punire il male: Il cacciatore è in grado di permeare l’arma che impugna di energia positiva, infliggendo un danno superiore (Double Enchanted per l’esattezza) alle creature cacciate.

Ammanettare: La mano principale del cacciatore si carica di energia divina che rimane concentrata nella sua mano finché non si scarica (un minuto) e può essere lanciata verso una creatura, due volte al giorno, paralizzandola all’istante “Paralyze”.

Aura di supremazia: Il cacciatore guadagna un’Aura divina che lo protegge dagli effetti di morte, di paralisi e di paura (immunità a: Death, Fatal, Paralyze e Fear lanciati dalla creatura cacciata).

Punizione divina: facendo echeggiare il suo sangue con la campana il cacciatore è in grado di inibire tutte le creature intorno a lui, che ne sentono il suono, (se senzienti) non sono più in grado di usare nessuna delle loro abilità o talenti, comprese le loro capacità di classe, gli incantesimi, ecc. “Mass Unable”!

Colonna di luce: Il Cacciatore è in grado di punire i suoi nemici invocando una colonna di energia positiva che infligge 25 danni diretti alle creature presenti per un raggio di cinque metri centrato sul cacciatore (che non subisce alcun danno) sulle creature cacciate l’effetto è raddoppiato (50 danni anziché 25).

Cacciatori di Cacciatori

Questi cacciatori sono specializzati nella caccia di loro pari, sono abili nello stanare ed uccidere i cacciatori che sono talmente tanto assuefatti dal sangue da esserne stati infettati. A capo di questi cacciatori c'è Sernel Gleichgewicht addestrato fin da piccolo da Jorin stesso ed il migliore cacciatore di cacciatori conosciuto in tutto il Wundervelt.

Paralisi: Infondendo il suo sangue nel proiettile della sua arma da fuoco, il cacciatore è in grado di paralizzare momentaneamente il suo avversario ("Paralyze" 10 sec) e sferrargli un colpo critico (al 1° "Tria" al 3° "Crash" al 5° "Fatal")

Richiamo del sangue: Se il cacciatore riesce a bere o assaggiare il sangue del cacciatore che sta cacciando lo localizzerà sempre nell'arco di quella giornata.

Colpi perforanti: Il cacciatore si concentra e, per una durata di 10 minuti, i suoi colpi con armi da mischia ignoreranno le protezioni facendo la chiamata "Trough".

Anima adamantina: Il cacciatore, rafforzando il suo sangue per la caccia, guadagna una resistenza ad alcuni incantesimi (1°-2°cerchio Arcano 1°-2° Divino 1° Spirituale).

Colpo stordente: Il cacciatore può eseguire un particolare colpo con la sua arma "Natural Sleep", che fa perdere i sensi del bersaglio (se il soggetto non ne è immune, come alcuni non morti, è possiede una costituzione normale. Questo vuol dire che gli elfi non ne sono immuni).

Cacciatore delle polveri

Questo genere di cacciatori è molto vicino a quella degli inquisitori, almeno per quanto riguarda la sezione laboratori e ricerche. A capo di questa fazione c'è Joseph Ledakan un cacciatore che gestisce il suo gruppo con incredibile entusiasmo e conosce per nome ogni cacciatore della sua fazione e ogni guardiano. Le missioni di questo gruppo sono gestite dai loro cacciatori che, solitamente, vengono mandati sui mondi dimenticati e non, per testare nuove armi ed esplosivi.

Creare Polveri: Il cacciatore è specializzato nel creare polveri usando il sangue come innesco, sa creare due polveri "polvere esplosiva" (1° fa due danni da esplosione in un raggio di 3x3 metri, 3° fa cinque danni da esplosione nello stesso raggio del precedente, 5° fa dieci danni da esplosione nello stesso raggio dei precedenti); Polvere sonnifera" (polvere che soffiata sul soggetto lo fa addormentare)

Creare armi da fuoco: I cacciatori delle polveri sono gli unici a poter creare armi da fuoco perfette che utilizzano il sangue, tutte le loro armi hanno un'abilità speciale che solo loro sanno sfruttare, infondendo il loro sangue nel proiettile (-3pf) possono scagliare un colpo letale "Crash Through"

Bloccare Proiettili: Il cacciatore ha i sensi talmente affinati a riconoscere i vari spari che è in grado, per due volte al giorno, di bloccare qualsiasi freccia o proiettile con la sua arma da fuoco o con i suoi guanti speciali.

Immunità al fuoco e all'elettricità: Dopo anni di addestramento ed esperimenti esplosivi, il cacciatore è in grado di resistere al calore provocato dalle fonti di calore quali fuoco e fulmine.

Trasmutazione esplosiva: tramite i suoi studi sul sangue e le polveri, il cacciatore è in grado di concentrare i materiali più infiammabili e pericolosi creando delle trappole, infatti solo chi controllerà attentamente l'oggetto che è stato permeato di polveri, se ha l'abilità "individuare trappole", potrà rendersi conto dell'utilizzo di questa abilità. Se l'oggetto viene premuto, rotto o esposto a pressione, anche minima, genera un'esplosione che fa 15 danni con un raggio di 3x3 metri.

Astri

Tipi: Di cultura

Prerequisito: Classe Magica

Gli Astri sono una fazione del Mondschein che studia ogni tipo di magia, rispetto a cacciatori e guardiani loro hanno un loro palazzo dove poter studiare ed allenarsi che si trova affiancato al Rejek. Matthew Prisken il Capo degli astri accoglie tutti coloro che hanno del potenziale magico aiutandoli a svilupparlo e ad ogni cacciatore di questa fazione viene assegnato un guardiano abile nel combattimento, in modo che la squadra sia sempre bilanciata. Le loro missioni sono volte al ritrovamento ed allo studio di nuovi incantesimi e nuove energie e, spesso, affiancano altre fazioni.

Come funziona questa fazione:

Quando si sceglie questa fazione bisogna già avere una classe magica di base (Mago, Chierico, Druido, ecc...) ed ai livelli 1-4-7-8-10 prenderanno i loro poteri di Fazione.

Incantesimo potenziato: Permette di aggiungere il livello dell'incantesimo diviso tre arrotondato per eccesso come danni ad un incantesimo d'attacco. Se il mago casta una Scarica Elettrica di livello 2, il calcolo dei danni sarà dei danni base dell'incantesimo (Double Bolt) + il risultato di 2/3 arrotondato per eccesso (0,6, quindi 1). Per un totale di 3 danni.

Ricarica magica: Permette di recuperare 2 cartellini magia per ogni livello pari da incantatore.

Protezione arcana: Permette di lanciare incantesimi ad area senza colpire i propri alleati.

Teletrasporto breve: l'astro concentrandosi è in grado di spostarsi da un punto all'altro di un'area con raggio di 30 metri.

Parlantina magica: Solo i più vicini al proprio capo fazione conoscono e sono abili in quest'arte. Fin quando l'astro parla (minimo 1 minuti e massimo 10) tutte le persone intorno a lui, tranne i tuoi alleati, sono costretti ad ascoltare perdendo ogni altra capacità "Mass Charme" "Mass Unable".

NB. Se il discorso viene interrotto per 10 secondi questa abilità viene dispersa.

Guardiano della Campana

Tipo: Qualsiasi

I guardiani della campana, sono dei cacciatori che hanno deciso di approfondire la loro cultura, studiando le misteriose campane del richiamo. Le campane scoperte da mastro Jorin in persona, durante un suo viaggio tra i mondi, sono ancora oggi un mistero, scovate in catacombe di una città avvolta dall'oscurità e studiate da Tenfry Adelklert il guardiano prodigioso a capo di questa fazione. Queste, apparentemente, innocue campane, sembrano crescere come fiori, in un luogo ormai dimenticato e avvolto dal nulla, con diverse forme e colori e hanno il potere di far risuonare e vibrare qualsiasi cosa, scoprendo così capacità mai osservate fin ora.

I guardiani della campana, vengono addestrati 12 mesi al combattimento furtivo dal reparto speciale del mondschein, i cacciatori di cacciatori. Tutti gli apprendisti, appena usciti dalla caserma dovranno affrontare un lungo viaggio verso nord, per accedere ad un pozzo che porta in un altro mondo. Da lì in poi saranno costretti a sopravvivere per apprendere e studiare le misteriose campane, che fanno risuonare il sangue dei cacciatori e il mondo intorno a loro.

Livelli	Abilità
1	1 Risonanza sbilanciante 1 Repulsione 1 Percezione esterna
2	1 Risonanza sbilanciante superiore 1 Repulsione superiore +2 Sangue echeggiante +1 Talenti
3	2 Lama dell'eco 1 Sacrificio +2 PF
4	2 Sangue denso; Seguire Tracce
5	2 Sangue Bollente 1 Sentiero inverso +1 Talenti
6	1 Infusione sonora +2 PF; 2 Risonanza disturbante
7	2 Trasmutazione sanguigna 2 Risonanza di Elena 1 Rintocco oscuro
8	+1 Talenti 2 Risonanza di Tenfry 1 Aura Celeste
9	1 Eco di un familiare +2 PF 2 Essenza dell'Eco 1 Rintocco dello specchio
10	2 Risonanza di Elliot 1 Massima di Jorin

Risonanza sbilanciante: Permette di sbilanciare un soggetto tramite il suono della campana “Strikedown”

Repulsione: Permette al guardiano di fare la chiamata “Repell” su un soggetto

Percezione esterna: La campana risuona quando percepisce un'entità esterna sul piano materiale (esterni es. Ombre)

Risonanza sbilanciante superiore: Permette di creare, tramite il suono della campana, un circolo di 3x3 metri intorno al guardiano “Mass Strikedown”

Repulsione superiore: Permette di fare la chiamata “Mass Repell” finché suona la campana (max 1 min)

Sangue echeggiante: i 2 rintocchi della campana echeggiano nel sangue di esseri sani (solo player e utilizzatore) rinvigorendoli (heal +2)

Sangue Bollente: con il suo forte rintocco, la campana echeggia nel sangue dei presenti rendendo i loro colpi più forti e quindi attivando le abilità di potenziamento (per dieci minuti ad ogni colpo la chiamata sarà “Tria”)

Lama dell'eco: 3 rintocchi di campana fanno vibrare ed echeggiare una lama, una volta in risonanza, la lama cattura a sé un violento fulmine (1 danno mass strike down) che una volta intrappolato renderà l'arma elettrica finché la risonanza non viene interrotta o disattivata.

Sacrificio: il guardiano sacrificherà la sua energia vitale per trasferirla alla campana. Una volta raccolta, il guardiano potrà decidere dove rilasciarla semplicemente con un rintocco (abilità a bersaglio singolo o suddiviso tra tre bersagli “Heal” seguita dai pf sacrificati).

Infusione sonora: i rintocchi della campana echeggiano in un'ampia area, paralizzando tutti “mass natural paralyze”

Eco di un familiare: una volta ucciso un soggetto 4 rintocchi di campana lo riporteranno in vita per 30 minuti al servizio esclusivo del guardiano

Sangue denso: verso il nemico prescelto del guardiano, il suddetto recupera energia vitale (+2pf) se infligge un colpo di grazia. Alcune volte il sangue riversato dei nemici si addensa in presenza della campana donando vigore al guardiano che lo coglie

Trasmutazione sanguigna: il guardiano converte l'energia vitale del nemico in energia pura, che può rilasciare su un bersaglio, o donare ad un alleato sotto forma di energia magica. Per funzionare, il guardiano deve prima ferire il nemico, facendo venire a contatto il sangue con la campana (3 drain/ 3 punti mana/ 3 Danni trough)

Sentiero inverso: il guardiano ipnotizza il nemico tramite la campana, le menti più deboli rimarranno sotto il controllo del guardiano finché non perdono conoscenza o il collegamento viene interrotto (Mass Hypno) le menti più forti, rimarranno solo 5 minuti, i personaggi dotati di concentrazione o immuni al controllo mentale cadranno svenuti.

Aura celeste: richiamando gli antichi echi, il guardiano è in grado di creare su di se un'armatura magica (+4pf) che lo rende immune alle magie fino al 3° cerchio e ai veleni comuni per 10 minuti.

Rintocco dello specchio: puntando la campana contro un alleato o nemico facendola riecheggiare, il guardiano assimila temporaneamente (per 10min) le abilità del bersaglio che ne rimane privo (unable 10min) attenzione, questa pratica è sempre stata rischiosa, sé l'entità in questione è molto Potente, la campana potrebbe rompersi causando un'esplosione di suoni “10 danni mass strikdown e mass unable”.

Seguire Tracce: Al secondo livello il personaggio è in grado di ‘leggere’ le tracce lasciate dal passaggio delle creature.

Risonanza disturbante: Quando il guardiano suona la sua campana crea una zona dove è impossibile il funzionamento della magia, sia questa arcana, divina o naturale. Allo stesso modo non funzionano nemmeno gli oggetti magici all’interno della zona, incantesimi già lanciati (come vigore o armatura). La zona sarà di 3 metri davanti al guardiano con il centro su di lui e inibirà incantesimi fino al 3° cerchio fin quando la campana viene suonata (max 5 min).

Risonanza di Elena: Quando il guardiano suona la sua campana è in grado di curare i cacciatori e gli altri guardiani intorno a lui ed eventuali alleati in un raggio di 1,5 m con centro su di lui “Penta Heal”.

Rintocco oscuro: permette al guardiano di fondersi con le ombre muovendosi attraverso esse una volta al giorno, dopo aver suonato la campana il guardiano entra sul piano delle ombre e può spostarsi fino a 20 metri senza essere visto.

Risonanza di Tenfry: con il suo forte rintocco, la campana echeggia nel sangue dei presenti rendendo i loro colpi più forti e quindi attivando le abilità di potenziamento (per dieci minuti ad ogni colpo la chiamata sarà “Penta”)

Essenza dell’Eco: Quando il guardiano suona la sua campana infonde energia naturale alla sua arma, quando quest’ultima colpisce una creatura o un oggetto l’energia trasferita diventa un sigillo che attirerà un fulmine sul soggetto quando il guardiano deciderà di risuonare la campana “Deca Bolt Mass Strickdown”.

Risonanza di Elliot: Risuonando la campana un soggetto a scelta del guardiano, anche lui stesso, potrà essere completamente guarito Ristorare Superiore “Heal Counter” curandogli tutti i Pf che possiede, inoltre guarisce da eventuali malattie, siano esse di naturali o magiche, e restituisce un eventuale livello risucchiato a condizione che non fosse permanente e tutti i suoi punti potere.

Massima di Jorin: con un rintocco, la campana del guardiano, riesce ad attingere alla sacra energia di Mastro Jorin e restituisce la vita ad un soggetto, a condizione che il corpo sia pressoché intatto, che l’anima del soggetto sia disposta a tornare e che si trovi ancora su di un piano raggiungibile suono della campana (il soggetto deve essere morto da un massimo di 10 minuti), se le condizioni sono tutte soddisfatte il soggetto torna in vita al pieno dei suoi Pf.

RAZZE

RAZZA	SPECIALI	LIMITAZIONI DI CLASSE
MADATH	Forza Straordinaria	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.
STAHL	+1 Pf	NESSUNA LIMITAZIONE DI CLASSE.

Madadh

Bonus: Forza straordinaria

In generale:

I Madadh sono delle creature provenienti da un mondo e un tempo dimenticati. La razza apparteneva ad uno degli infiniti piani materiali, come la comune razza umana conosciuta oggi. L’aspetto di queste creature, se qualcuno dovesse mai vederli nel nostro mondo e nel nostro tempo, sarebbe simile a quelle di un Likan, le orecchie e la coda simili a quelle di un lupo e le iridi di colori simili al rosso o tendenti al grigio, la dentatura è aguzza e, solo in certi casi, possiedono anche degli artigli acuminati ed affilati.

Comportamento generale:

Non avendo nessun prerequisito di allineamento o classe, ogni individuo è differente da un altro e si comporta come più gli piace.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il suo comportamento varia da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l’individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri.

Stahl

Bonus: +1Pf

In generale:

Gli Stahl sono costrutti inventati da Thysius, mastro fabbro del Mondschein, per facilitare la vita a tutti i fabbri del Wunderwelt. Il loro scopo era quello di essere degli assistenti fedeli ed efficienti. Più avanti gli inquisitori li hanno fatti diventare recipienti per precedenti anime in modo da non perdere membri efficienti delle loro fila. Essendo sperimentali hanno un loro conscio che li rende degli esseri viventi a tutti gli effetti ed alcuni di loro non solo non vengono associati allo status di oggetto ma vivono delle vite normali come se fossero umani o di qualunque altra razza del Wunderwelt.

Comportamento generale:

Non avendo nessun prerequisito di allineamento o classe, ogni individuo è differente da un altro e si comporta come più gli piace.

Come si comporta con le altre razze:

Poiché il suo comportamento varia da individuo a individuo, non è possibile stabilire quale sia il comportamento generale verso le altre razze. Sarà l’individuo stesso a scegliere come comportarsi con gli altri.

APPENDICE 4: Esperienza

La seguente tabella indica quanti punti esperienza il personaggio deve spendere per salire di livello.

Livello	Punti Esperienza
2	15
3	15
4	15
5	20
6	20
7	20
8	20
9	25
10	25
11	30

La seguente tabella indica quanti punti esperienza il personaggio di classe ritualista deve spendere per salire di livello.

Livello	Punti Esperienza
1	20
2	25
3	25
4	30
5	30

CONTENUTI

• Regole Generali	pag. 2
• Creazione del Personaggio	pag. 3
• Classi Combattenti	pag. 5
• Classi Vagabonde	pag. 10
• Classi di Cultura	pag. 12
• Abilità del Personaggio	pag. 15
• Il Combattimento	pag. 17
• I Talenti	pag. 19
• La Magia	pag. 24
• Clan	pag. 31
• Chiamate di Gioco	pag. 32
• Razze	pag. 35
• Divinità	pag. 37
• Terre sconosciute (Classi e Razze)	pag. 39
• Tabelle di punti esperienza	pag. 49