

Categorie di Classi

TaleWind

26 aprile 2025

Indice

1	Introduzione	2
2	Categorie di classi	2
2.1	Manuale Base	2
2.2	Manuale High Fantasy	2
2.3	Manuale Tecno Fantasy	2
2.4	Manuale Natural Fantasy	2
2.5	Contenuto Bonus	2
3	Playstile	3
3.1	Manuale Base	3
3.2	Atlanti Aggiuntivi	3

1 Introduzione

Fabula Ultima offre molte classi al giocatore per poter vivere al meglio la sua esperienza, però spesso sorgono dei dubbi su quali classi siano più adatte per il nostro scopo sia esso il fare Danni, fornire supporto oppure semplicemente diventare un healer a tutti gli effetti.

Questo documento punta ad aiutare i player in difficoltà ad approcciarsi alla creazione del personaggio di Fabula Ultima, Enjoy!

2 Categorie di classi

Nonostante esistano 28 classi è possibile, fortunatamente, dividerle in 3 categorie principali:

- **Damage** : Classi il cui scopo principale è infliggere danni ingenti.
- **Support**: Classi il cui scopo principale è proteggere il party riducendo le prestazioni di combattimento nemiche.
- **Utility**: Classi il cui scopo principale è il miglioramento delle prestazioni, individuali e/o del party, dentro e fuori dal combattimento, senza agire esplicitamente sul danno.

Per comodità andremo a suddividere, almeno per questo momento, le classi in base al manuale di provenienza:

2.1 Manuale Base

- **Damage** : Elementalista, Arcanista, Lama Oscura.
- **Support**: Guardiano, Spiritista, Oratore.
- **Utility**: Artefice, Canaglia, Chimerista, Entropista, Furia, Maestro D'armi, Sapiente, Tiratore, Viandante

2.2 Manuale High Fantasy

- **Damage** : Cantore.
- **Support**: Simbolista.
- **Utility**: Comandante, Danzatore.

2.3 Manuale Tecno Fantasy

- **Damage** : Mutante.
- **Utility**: Esper, Pilota.

2.4 Manuale Natural Fantasy

- **Damage** : Invocatore.
- **Support**: Gourmet.
- **Utility**: Floralista, Mercante.

2.5 Contenuto Bonus

- **Utility**: Asso delle Carte, Necromante.

Queste categorie sono volutamente generiche e pertanto non incapsulano perfettamente il funzionamento di tutte le classi, però consentono di effettuare una scrematura iniziale in base al ruolo che il nostro personaggio avrà all'interno del party.

3 Playstile

La categorizzazione precedente fornisce una prima categorizzazione per le classi che si rivelerà utile per avere una prima idea su cosa punta a fare la classe, però molte classi lo fanno in maniera diversa attraverso **Meccaniche** diverse che molto spesso dettano la progressione del personaggio; Un esempio tipico è l'**Arcanista** che consente di vincolare gli **Arcana** per usarne i poteri.

Pertanto catalogare il **Playstile** corrisponde ad evidenziare le unicità delle classi insieme alle azioni che utilizzano maggiormente, insieme alla statistica principalmente interessata dalle abilità di classe.

3.1 Manuale Base

Classe	Benefici	Mana Usage	PI Usage	Unicità	Status	Main Stat
Arcanista	PM	Alto	NO	Arcanum	SI	VOL
Artefice	PI	NO	Alto	Tecnologie	NO	None
Canaglia	PI	Basso	NO	Ci Si Vede!	NO	DES, VOL
Chimerista	PM	Si	NO	Magimimesi	Variabile	VOL
Elementalista	PM	Alto	NO	None	SI	INT, VOL
Entropista	PM	Alto	NO	Settebello	SI	INT, VOL
Furia	PV	NO	NO	Provocazione	NO	VIG, VOL
Guardiano	PV	NO	NO	Fortezza	NO	VIG
Lama Oscura	PV	NO	NO	None	NO	VIG
Maestro D'armi	PV	NO	NO	Maestria Armi Da Mischia	SI	None
Oratore	PM	Medio	NO	Mi fido di Te	SI	INT, VOL
Sapiente	PM	Medio	NO	Concentrazione	NO	INT
Spiritista	PM	Alto	NO	Guarigione	SI	VOL
Tiratore	PV	NO	NO	Maestria Armi a Distanza	SI	None
Viandante	PI	NO	NO	Compagno Fedele	Variabile	None

3.2 Atlanti Aggiuntivi

Classe	Benefici	Mana Usage	PI Usage	Unicità	Status	Main Stat
Cantore	PM	Alto	NO	Magicanto	SI	None
Comandante	PV	NO	NO	Comandare il Party	NO	None
Danzatore	PV/PM	SI	Basso	Danze	SI	None
Simbolista	PI	Basso	Alto	Simbolismo	SI	None
Esper	PM	Alto	NO	Doni Psicici	NO	VOL
Mutante	PV	NO	NO	Colpi Senz'armi	NO	None
Pilota	PV	NO	NO	Veicolo Personale	NO	VIG
Floralista	PV/PM	Medio	NO	Magisemi	Variabile	None
Gourmet	PI	Medio	SI	Delizie	NO	None
Invocatore	PV/PM	Basso	NO	Invocazioni	Variabile	None
Mercante	PI	NO	NO	Punti Commercio	NO	None
Asso Delle Carte	PV/PM	Alto	NO	Carte	Variabile	None
Necromante	PV/PM	NO	NO	Punti Sepolcro	NO	None