

Classi Speciali

Le classi speciali sono classi che possono essere acquisite solo seguendo delle quest secondarie durante il gioco e non necessitano di punti esperienza per essere incrementate, se non diversamente specificato o se il limite massimo della prima classe non è stato raggiunto.

Queste classi incrementano il loro potenziale ad ogni livello dispari della classe principale, se questa è già completa ad ogni livello dispari della classe secondaria, oppure salirà di livello normalmente con l'uso di punti esperienza seguendo la tabella di seguito:

Livello	Punti Esperienza
2	20
3	20
4	25
5	25

Chiunque faccia parte del “Grv Il Regno Supremo” può presentare una classe che deve soddisfare i seguenti punti:

- 5 livelli

- Tipologia (Combattente, Vagabondo, Cultura)

Se la classe sarà approvata, verrà inserita all'interno di questo manuale e, successivamente, in ruolo tramite una quest secondaria che la assegnerà casualmente al giocatore che seguirà quest'ultima al meglio.

NB. Essendo classi che vengono assegnate con una quest, che viene successivamente inserita all'interno della trama, se il personaggio che prende la classe non parteciperà per tre eventi consecutivi (giocate viaggio escluse), le classi speciali ottenute verranno cancellate dalla scheda.

Nome Classe: Alchimista delle Polveri

Creatore: Elihas

Tipo: Cultura

Prerequisiti: Abilità “Cultura base” - “Alchimia base”

Il personaggio con questa classe comincia a sperimentare il potere che hanno le polveri esplosive e impara a convertire alcune pozioni e veleni in polveri.

Livello	Bonus
1	Creare Polveri
2	Circolo di base
3	Creare Polveri complesse
4	Circolo Avanzato
5	Trasmutazione esplosiva

Creare Polveri: a questo livello l'alchimista delle polveri sa creare due polveri "polvere esplosiva" liv1 (fa due danni da esplosione in un raggio di 3x3 metri); Polvere sonnifera” (polvere che soffiata sul soggetto lo fa addormentare)

Circolo di base: Nel circolo di base l'alchimista è isolato dal mondo e ha tutto quello che gli serve, come se fosse un piccolo laboratorio portatile e può lavorare ma, durante una battaglia o se è in pericolo, la barriera scompare.

Creare Polveri Complesse: a questo livello l'alchimista comincia ad imparare a creare delle polveri più difficili da maneggiare:

- Polvere di Paralisi
- Polvere di Oblio
- Polvere di sguardo Malefico
- Polvere d'ipnosi
- Polvere di Demenza
- Polvere esplosiva liv 3 (fa 5 danni da esplosione in un raggio di 3x3 metri)
- Polvere di sbalordire

Gli effetti delle polveri e il tempo di creazione sono gli stessi delle pozioni descritte nel manuale di alchimia.

Circolo Avanzato: Nel circolo avanzato l'alchimista è isolato dal mondo e ha tutto quello che gli serve, come se fosse un piccolo laboratorio portatile e può lavorare, se

si trova in pericolo il circolo è in grado di resistere fino a 5 danni prima di scomparire, proteggendo così anche l'alchimista al suo interno.

Trasmutazione Esplosiva: tramite i suoi studi l'alchimista 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.

Nome Classe: Cavaliere Anima

Dominio: Uthir

Creatore: Master

Tipo: Combattente

Prerequisiti:

Il Cavaliere anima della torre dell'aldilà è mortale che ha come compito quello di raccogliere le anime, facendogli firmare una lista, addestrare le persone che in questo modo avranno offerto la loro anima e avere affinità diretta con Uthir signore della morte e il suo primo prescelto. I poteri sono conferiti al cavaliere tramite uno speciale braccialetto che viene legato a lui tramite un legame d'anime.

Livello	Bonus
1	Costituzione spettrale, rigenerazione passiva, 4 richiamo di forza
2	Paura, suono dirompente
3	Richiamo della lama assorbi anime
4	Forza straordinaria, intangibile
5	Richiamo della lama assorbi anime 2

Costituzione spettrale: il cavaliere acquisisce una costituzione migliorata (+4 PF)

Rigenerazione passiva: Il cavaliere è in grado di rigenerarsi toccando una creatura viva e in salute e risucchiandone le forze (+1PF ogni 10 secondi di tocco)

Richiamo di forza: il cavaliere ha una forza sovranaturale in grado di gettare a terra chiunque (Strikedown)

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

Paura: Il cavaliere è in grado di trasmettere timore con lo sguardo (FEAR)

Suono dirompente: il cavaliere è capace di emettere un suono incorporeo che causa la perdita di orientamento (UNABLE nel raggio di 3x3 metri)

Richiamo della lama assorbi anime 1: Tramite questo richiamo il Cavaliere può permeare la sua lama del potere spirituale di Uthir e recidere l'anima di un avversario con il suo stesso livello "Fatal!" (1 volta al giorno)

Forza Straordinaria: Il cavaliere ha una forza sovraumana che gli permette di rompere le ossa delle vittime (+2 CRASH)

Intangibile: L'immagine del cavaliere è trasparente e sfocata alla vista dei mortali il che lo rende difficile da vedere e da colpire (SLIDE 10 secondi, una volta al giorno)

Richiamo della lama assorbi anime 2: Tramite questo richiamo il Cavaliere può permeare la sua lama del potere spirituale di Uthir e recidere l'anima di un avversario con il suo stesso livello "Death!" (1 volta al giorno)

Nome Classe: Destino Fiammeggiante

Creatore: Master

Tipo: Vagabondo/ di Cultura

Prerequisiti: Allineamento Neutrale o Malvagio

Questo personaggio è stato scelto dallo spirito del fuoco per rappresentare il destino delle fiamme stesse.

Livello	Bonus
1	Affinità Fiamma 1 + 4 Dardi di fuoco + Modellare Fiamma
2	Sigillo di Fiamma- Runa Esplosiva +3 Palla di Fuoco + 2 Torcia perenne
3	Affinità Fiamma 2,3,4,5 +2 Muro di fiamme
4	Affinità alla fiamma 6 + Richiamo del fuoco+ Armatura di fiamme
5	Affinità alla fiamma 7 + 2 Teletrasporto fiammeggiante + Risucchio di Fiamma

Affinità alla fiamma:

Grazie a questa abilità l'incantatore può usare le fiamme dei sette tipi:

- 1- Fiamma Naturale (rossa)
- 2- Fiamma Oscura (nera)
- 3- Fiamma dell'anima (verde)
- 4- Fiamma fatua (azzurra)
- 5- Fiamma della vita (gialla)
- 6- Fiamma illusoria (come vapore)
- 7- Fiamma divina (bianca)

Dardi di Fuoco: 4 danni Trought Fire

Modellare Fiamma: Si può modellare la fiamma acquisita in qualunque forma

Sigillo di Fiamma: Permette di imprimere un sigillo su un oggetto o una persona, per sapere sempre dove si trova.

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

Palla di Fuoco: 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 fuoco di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco e impatto.

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.

Muro di fiamme: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: 3 min + 1 ogni 3 livello della classe primaria; Area d'effetto: 3 metri avanti all'incantatore; Effetto: il druido crea un muro di fiamme lungo 3 metri e alto 6 metri, chi lo tocca subisce 10 danni di fuoco (fire) e comincia a bruciare (flame)

Richiamo del fuoco:

L'incantatore concentra su di sé le fiamme del suo elemento prendendo le sembianze di un elementale del fuoco. Per 10 minuti sarà immune alle armi normali e a quelle del suo elemento e potrà ritardare gli effetti degli incantesimi fino al terzo cerchio, subendoli quando il richiamo finirà il suo effetto.

Armatura di fiamme: +10 Pf e l'incantatore è ricoperto di fiamme e non può essere toccato (stesso effetto di Torcia Perenne).

Teletrasporto fiammeggiante: Raggio d'azione: 30 metri/ non specificato; Durata: Istantanea; Area d'effetto: personale; Effetto: L'incantatore tramite questo incantesimo è in grado di spostarsi da un punto all'altro di un'area con raggio di 30 metri oppure di raggiungere una destinazione che conosce.

Risucchia Fiamma: Permette di recuperare punti ferita da incantesimi di fuoco o dal fuoco stesso. Se l'incantatore è bersaglio di un incantesimo che fa danni da fuoco (fire) questi gli fanno recuperare punti ferita al posto di fargli danni. Se, invece, vuole recuperare punti ferita da una fiamma gli basterà toccarla (emulando il gesto di toccarla) e recupererà un punto ferita ogni 15 secondi.

Nome Classe: Ritualista del Canto

Creatore: Logan

Tipo: Vagabondo

Prerequisiti: Classe Bardo

Livello	Abilità
1	Partecipare ai rituali (5 punti rituale), + 1 esecuzione aggiuntiva, Creare rituale minore
2	+4 Punti rituale, Canzone di Comando, +1Pf
3	+4 Punti rituale, Creare rituale Medio
4	+4 Punti rituale, Canzone dissolvente, +1 Pf
5	+4 Punti rituale, Creare rituale maggiore, interrompere rituale, Canzone mortale

Canzone del Comando: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: 1min.; Area d'effetto: 1 Creatura; Effetto: La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) è completamente assoggettata al controllo dell'incantatore, ma non può intraprendere azioni auto-lesionistiche o comunque contrarie alla propria indole o al proprio pensiero, terminato l'effetto il soggetto mantiene la memoria degli eventi.

Canzone Dissolvente: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: Istantanea; Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio; Effetto: Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1°, 2°, 3° e 4°!

Canzone Mortale: Se questa canzone non viene interrotta fa le seguenti chiamate: Paralyse, Pain e dopo 30 sec Fatal, se la canzone continua per un altro minuto Death.

Nome Classe: Chimico dei Prismi

Creatore: Lyoid

Tipo: Cultura

Prerequisiti: Alchimia Completa

Questo personaggio è a tutti gli effetti un alchimista che ha trovato un nuovo modo per rendere veleni e pozioni come se fossero incantesimi o abilità. Per riuscire a sopravvivere all'infusione di sostanze venefiche nel proprio corpo deve necessariamente assumere un'unità di una sostanza chiamata "sale" per ripristinare la circolazione sanguigna. Le pozioni che utilizza si chiamano "prismi" e per ogni prisma iniettato nel sangue va ingerita una certa quantità di "sale". Le quantità di prismi che si possono usare sono proporzionali ai Sali da prendere, un prisma di primo livello consuma un sale, uno di secondo due, e così via. Al primo livello si possono usare un massimo di tre prismi, in quanto il sale da dipendenza, se viene usato un prisma in più di qualunque livello il personaggio entra in uno stato di coma vegetativo, dalla quale può uscire solo se viene curato da un medico/alchimista (le cure magiche o divine non hanno nessun effetto) per un totale di giorni in base al livello del prisma utilizzato in più.

NB. Ogni prisma ha bisogno di determinati ingredienti, esattamente come le pozioni, per essere creato.

Livello	Bonus
1	Prismi: Folata- Trappola elettrica- Memoria oscurata- Visione del vero- Curatore
2	Prismi: Bacio del demonio- Riparatore- Scudo- Vigore- Forza orchesca
3	Prismi: Vigore Plus- Rigenerazione- Visione Premonitiva- Furia Controllata- Corvi Assassini
4	Prismi: Invisibilità- Sacrificio di resurrezione- Esplosione- Terremoto- Tempesta
5	Prismi: Fermare- Possessione- Resurrezione- Furia Migliorata- Morte

PRISMI:

- Folata:** ha lo stesso effetto del talento sbilanciare però migliorato, fa quindi la chiamata "Strikedown Improved!" (ingredienti: Essenza di un elementale dell'aria e un'unità di Dulcamara)
- Trappola Elettrica:** 1 Danno Bolt + Paralisi (ingredienti: essenza di un elementale del fuoco, acqua quanto basta e un'unità di Kebac)
- Memoria Oscurata:** il soggetto toccato non ricorderà nulla di ciò che gli è successo nelle ultime 2 ore (ingredienti: Dulcamara 3 unità).
- Visione del vero:** ha un'immediata visione di tutto ciò che invisibile, nascosto oppure occultato alla vista, presente nella direzione del suo sguardo. (ingredienti: Sangue di un profeta o veggente e un'unità di assenzio)
- Curatore:** ripristina 2 Pf per ogni sale ingerito (ingredienti: Foglia di driade e un'unità di Achillea)
- Bacio del demonio:** causa 2 danni e sbilanciare di massa (ingredienti: sangue di Artrex e un'unità di Dulcamara)
- Riparatore:** Ripara istantaneamente un Arma o Armatura in base alla quantità di Sali ingeriti, chiedere quindi ad un master o un arbitro presente (ingredienti: Argilla per golem e un'unità di acido)
- Scudo:** crea un'armatura invisibile che conta 6 punti ferita da aggiungere al totale (ingredienti: un'unità di ossidiana e una di Acido)
- Vigore:** acquisisce una costituzione potenziata di 4 Punti ferita da aggiungere al totale e ha la durata di un'ora (ingredienti: polvere di osso di driade e un'unità di artemisia)
- Forza Orchesca:** L'attacco dell'arma da mischia infligge doppio danno (Cuore di un orco e 4 unità di Artemisia)
- Vigore Plus:** acquisisce una costituzione potenziata di 8 punti ferita da aggiungere al totale e ha la durata di un'ora (Osso di driade, un'unità di acido e un'unità di artemisia)
- Rigenerazione:** rigenera un punto ferita al minuto per la quantità di Sali ingerita (ingredienti: Sangue di Troll e un'unità di loto nero)
- Visione Premonitiva:** vede una serie di immagini che gli descrivono un particolare evento dell'immediato futuro. (ingredienti: un occhio di Rakshasa e un frammento di sfera profetica)
- Furia Controllata:** da una furia, che gli permette di distinguere tra amico e nemico, quando i nemici sono finiti rimane comunque molto rabbioso, ha una durata di due minuti
- Corvi Assassini:** Crea un branco di corvi che si avventano sul nemico provocando 5 danni perforanti "Through" (ingredienti: Sangue di una progenie vampirica e un'unità di stramonio)
- Invisibilità:** Il soggetto può muoversi lentamente o spostare oggetti leggeri essendo completamente celato alla vista, la durata è di 5 minuti (ingredienti: essenza d'ombra e un'unità di glandiflora)

- Sacrificio di Resurrezione:** Il soggetto riesce a resuscitarne un altro perdendo 10 punti ferita per portare il personaggio da resuscitare a 0 punti ferita stabile.
(ingredienti: Piuma d'angelo e 3 unità di Dafne)
- Esplosione:** genera 10 danni da esplosione in un'area 3x3 metri di elemento fuoco
(ingredienti: Polvere di corno di Erinna e due unità di Acalipha)
- Terremoto:** genera 10 danni ad Area di elemento terra in un'area 3x3 metri
(ingredienti: Essenza di un elementale della terra e un'unità di sangue di demone semplice)
- Tempesta:** genera 10 danni ad area di elemento Aria in un'area 3x3 metri
(ingredienti: sangue di un demone dei ghiacci e un'unità di ginepro)
- Fermare:** Blocca il tempo per un minuto (ingredienti: 1 occhio di un mezzo immondo e tre unità di Nepetella)
- Possessione:** il chimico riesce a prendere possesso del corpo di un altro personaggio, con livello pari o minore a quello della sua classe principale, facendolo muovere e parlare come vuole, ovviamente non può usarne abilità o classe. La durata è di un minuto (ingredienti: Sangue di un vampiro puro e un'unità di acido)
- Resurrezione:** permette di resuscitare un personaggio spendendo 5 punti esperienza e ripristinandolo fino a due punti ferita (ingredienti: sangue di un cherubino e un'unità di assenzio)
- Furia Migliorata:** ottiene una furia che dura un minuto e al termine di questa si rimane in piedi con 2 Punti Ferita (ingredienti: Sangue di un demone maggiore e tre unità di Loto Nero)
- Morte:** causa la chiama Death su un soggetto con livello pari o inferiore a quello della sua classe principale (ingredienti: Sangue spettrale, quattro unità di Cicuta e due unità di verato)

Nome Classe: Cavaliere Arcano

Creatore: Master-Jill

Tipo: Combattente/Cultura

Prerequisiti: Catalizzatore

Livello	Bonus
1	+3Forza- 1Dissolvi magia minore+ Arma incantata elemento ghiaccio/Fuoco (dipende dalla divisione)
2	+2Pf-1 Dardo incantato (4 Danni)- 1 Analizzare Wort
3	Integrità del corpo- 1 Palla di fuoco- 1 Colpo stordente
4	Aura Magica (incantesimi di liv 3) +6Cartellini Magia
5	Concentrazione – 1Bloccare il tempo

Forza: funziona come il talento sbilanciare e permette al personaggio di esercitare una forza maggiore di quella effettiva (es. si può simulare di poter sollevare un peso eccessivo, come un grosso masso o un pg in armatura completa).

Dissolvi Magia Minore: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: Istantanea; Area d'effetto: Un Incantesimo bersaglio; Effetto: Neutralizza un incantesimo in fase di lancio disturbandolo, o un incantesimo in corso toccando l'origine di questo (come ad esempio una barriera magica), la formula deve essere completata prima della dichiarazione dell'incantesimo da contrastare.

N.B. Il dissolvi magie ha effetto sugli incantesimi arcani e divini di livello 1° e 2

Arma incantata: una volta scelto l'elemento l'arma chiama danno Fire , Ice, Nox, Lumos o Bolt.

Dardo incantato: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: Istantanea; Area d'effetto: 1 Creatura; Effetto: Dalle dita dell'incantatore vengono emanati un dardo ogni 2 livelli da incantatore (max. 5 dardi) che possono attraversare protezioni non magiche e materiali inorganici infliggendo 1 danno da energia arcana ciascuno.

Analizzare wort: Raggio d'azione: Nessuno; Durata: Istantanea; Area d'effetto: 1 Oggetto; Effetto: L'oggetto (**non artefatto**) bersaglio di questo incantesimo, se magico o comunque contenente magia, viene rivelato mentalmente dall'incantatore in tutti i suoi dettagli, l'analisi rivela persino gli incantesimi esatti lanciati sull'oggetto, le parole d'attivazione o le maledizioni presenti sull'oggetto.

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

Palla di fuoco: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: Istantanea; Area d'effetto: 3 metri dal bersaglio; Effetto: A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco e impatto.

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)

Aura Magica: Permette di conoscere gli incantesimi di terzo cerchio

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 all'intrattenere bardico.

Bloccare il tempo: Raggio d'azione: Nessuno; Durata: Istantanea; Area d'effetto: Nessuna Effetto: **"STOP!Time Freeze!"** (Chiedere dettagli ad un Master)

Con questo incantesimo l'incantatore può "virtualmente" bloccare il tempo per quindici secondi (conteggiati da un master o un arbitro), in questo tempo "inesistente" l'incantatore può muoversi e intraprendere azioni, ma non può interagire con la materia circostante, poiché l'incantatore si trova in una frazione temporale differente, l'incantatore può persino lanciare incantesimi, ma quest'ultimi cominceranno a funzionare non appena terminato l'effetto di Bloccare il tempo, che l'incantatore sia presente o meno nel luogo di lancio di quest'ultimi.

N.B. Le creature che viaggiano o vivono in frazioni di tempo differenti da quella normale sono immuni agli effetti di questo incantesimo, inoltre se un altro incantatore sovrappone lo stesso incantesimo durante il lancio, anch'esso si trasferisce nella stessa frazione di tempo, per cui entrambi gli incantatori potranno interagire fra loro secondo le limitazioni dell'incantesimo.

Nome Classe: Cavaliere di Shane

Creatore: Master

Tipo: Combattente

Prerequisiti: Guardia Nera o Chierico di Shane

Livello	Bonus
1	+1 Armatura di Shane + 1 frantumare +1 disarmare
2	1Sigillo della fede, Arma benedetta Incuti paura
3	+2PF,1Oscurità
4	1 colpo devastante, +1 Talento da combattimento
5	+2pf, Punizione di Shane

Armatura di Shane: Il Cavaliere acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante (+4pf)

Frantumare: Il Cavaliere è abile nel colpire i punti deboli delle armi e distruggerle (Shatter)

Disarmare: Il Cavaliere è abile nel disarmare l'avversario in battaglia (Fumble)

Sigillo della fede: Il soggetto indicato dal Cavaliere viene paralizzato per 20 secondi (Paralyze)

Arma Benedetta: L'arma scelta come divina dal cavaliere viene benedetta da Shane ogni volta che viene impugnata da quest'ultimo (Nox)

Incuti Paura: La creatura se sentiente è impaurita alla vista del Cavaliere e fugge lontano per un minuto "Fear"

Oscurità profonda: Acceca tutti i soggetti di fronte al cavaliere in un raggio di 1,5 m "Mass Blind Nox"

Colpo devastante: Shane infonde forza al suo cavaliere permettendogli di sferrare un colpo molto potente (Crash)

Punizione di Shane: Il soggetto scelto dal Cavaliere viene punito dalla sua divinità (Paralyze + 15danni Nox)

Nome Classe: Maestro del Vudù

Creatore: Master-Jill

Tipo: Vagabondo

Prerequisiti: Abilità “Cultura base”

Livello	Bonus
1	Erboristeria 1, Presagio Passato, Maleficio
2	+1pf, Presagio Passato Zona, Bambola 1
3	Erboristeria 2, Fattura, Maleficio +2
4	+1pf, Presagio Futuro, Lettura dell'aura
5	Erboristeria 3, Bambola, Presagio futuro zona

Erboristeria1: Riesce a riconoscere le piante benefiche da quelle velenose, a questo livello può creare impacchi da applicare sulle ferite (come medicina base) o dei veleni semplici come la polvere orticante

Presagio Passato: Tramite la sfera o uno specchio, avendo davanti la persona può intravederne il passato.

Maleficio: 2 volte al giorno può scagliare maleficio su un soggetto, tutte le creature malvage seguiranno il soggetto maledetto per 30 secondi

Presagio Passato Zona: Tramite la sfera o la pentola, mentre si trova in una zona o luogo, può intravederne il passato.

Bambola 1: Serve qualcosa della testa, qualcosa del vestito, qualcosa del corpo. Questa bambola funziona solo a breve distanza (massimo 4 metri) e tramite lo spillo, provoca pain sul soggetto.

Erboristeria 2: Crea veleni del 1°-2° livello di Alchimia.

Fattura (Bene/Male): Crea effetti diversi (chiedere ad un master)

Maleficio: +2 al giorno

Presagio Futuro: Tramite la sfera o la pentola, guardando il soggetto può intravederne un evento futuro.

Lettura dell'aura: Può definire l'allineamento e le intenzioni del soggetto toccato.

Erboristeria 3: Crea veleni del 3° livello di alchimia e pozioni di 1°-2° livello.

Bambola: Stessi ingredienti della prima bambola ma può anche provocare la morte del soggetto (Fatal) e la distanza si allunga a 10 metri

Presagio Futuro Zona: Tramite la sfera o la pentola può intravedere un evento futuro in un luogo.

Nome Classe: Adepto del Fuoco**Creatore: Sypher****Tipo: Combattente****Prerequisiti:**

Livello	Bonus
1	Furia, Rimanere cosciente, 1dardo di fuoco, infondere fiamma sull'arma preferita
2	Armatura di fuoco, 1Oblio, 1 Palla di fuoco, +1dardo
3	Furia prolungata, 2Scudo di Smeraldo, +1Furia
4	Arma della creazione (Artifact), Colpo triplo, +1dardo.
5	Furia Distruttiva, Furia prolungata (+5 sec.), +1 Furia

Capacità Speciali:

Furia: Al primo livello l'adepto 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.

Rimanere Cosciente: Esaurita la furia, rimane cosciente e ad 1Pf.

Dardo di fuoco: Dalle mani dell'adepto fuoriesce una freccia formata da fiamme che colpisce un bersaglio da lui indicato (double fire trough).

Armatura di fuoco: L'adepto acquisisce un fattore di protezione pari ad un'armatura pesante (+4pf)

Oblio: La creatura (se senziente e dall'intelligenza normale) rimuove dalla memoria gli eventi appena trascorsi, fino a cinque minuti prima del lancio dell'incantesimo, come se non fossero mai accaduti.

Palla di Fuoco: A partire dal bersaglio indicato dall'adepto (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di 3 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco.

Furia Prolungata: la durata della "Furia" aumenta di 5 sec.

Scudo di Smeraldo: Dalle mani dell'adepto fuoriescono delle fiamme verde smeraldo che formano uno scudo davanti a lui, bloccando un colpo poderoso o dissolvendo un incantesimo scagliato contro l'adepto.

Arma della creazione: al 4° livello l'adepto sceglie un'arma (sarà quella per sempre), una volta al giorno, impugnata l'arma scelta quest'ultima farà danni artefatto (Artifact).

Colpo triplo: Il personaggio ha acquisito una propria tecnica particolare con la sua arma preferita, in combattimento quando utilizza esclusivamente l'arma preferita infligge danni tripli (TRIA).

N.B. Se il personaggio utilizza due armi, il talento ha effetto solo sull'arma principale.

Prerequisiti: Combattente di livello 6 o superiore, utilizzo di un'arma particolare, bisogna aver preso il talento "Arma Preferita"

Furia distruttiva: quando il personaggio entra in Furia causa danni critici ("crash") quando colpisce.

Nome Classe: Cartomante

Creatore:Krayden

Tipo: Di Cultura

Prerequisiti: Cultura Completa

Livello	Bonus
1	10 Carte seme: Oro
2	10 Carte seme: Coppe
3	10 Carte seme: Spade
4	10 Carte seme: Mazze
5	Arcani Maggiori

Carte a Oro

Luce Diurna- Barriera Magica- Spada spirituale- Innesca furia- Ombra- Doppio colpo- Risana mana (+4 PM)-
Armatura- Illusione- Depressione

Carte a Coppe

Sbilanciare di massa- 2 Danni perforanti- Sonno di massa- 3 danni e dolore di massa- Paralisi di massa- Cura
malattie- Fondere il metallo- Scudo (immunità alle armi normali)- Cura
Pietrificazione

Carte a Spade

Cura influenza mentale(o possessione)- 3 Danni perforanti- Paralisi di massa- Sonno di massa- Repulsione di
massa- Purifica cibo- Cecità di massa- Cura (3pf)- Fondere il metallo- Cura veleni

Carte a Mazze

5 Danni perforanti- Immunità assoluta- Protezione dalla morte- Protezione dalle magie di controllo- Cura
totale- Combattere a mani nude (10 min)- Teletrasporto- Cerchio di stabilizzazione- Analizzare Wort

Arcani Maggiori:

Bagatto: fa comparire un oggetto nella tasca del soggetto

Diavolo: Malattia

La Morte: Fatal

Temperanza: Cura gli effetti di status alterati

Giustizia: Rivela menzogne ad area

Forza: Furia Controllata

Matto: Suggerimento

L'appeso: sanguinamento fino a 1 pf

Gli amanti: Innamoramento

Le stelle: desiderio limitato

Il Mondo: Rimescolare l'intero mazzo (in modo che possa essere nuovamente utilizzato)

Imperatrice: cambio di sesso

Imperatore: ti fa credere di essere il padrone del mondo ma hai paura di tutto

Papa: guarire

Papessa: resurrezione

Il sole: Accecare di massa +5Danni da ustione

La luna: Oblio su 3 soggetti

La Ruota: Annulla un evento recente

La torre: Trasforma il soggetto in un albero

Il Carro: Appesantimento

Nome Classe: Indagatore Arcano

Creatore: Weiver

Tipo: Qualsiasi

Prerequisiti: Allineamento Neutrale

L'indagatore Arcano è un individuo che fa parte di un ordine preciso di cacciatori, questo ordine persegue l'uso scorretto della magia per riportare il giusto equilibrio. Fondato dal grande rosso dopo il risveglio degli antichi questo ordine è in fase di addestramento.

Livello	Bonus
1	Indagatore Magico- Intimidatore lunare
2	Barriera magica- Rivela menzogne
3	Censura Magica- Maestro Cacciatore
4	Sigillo di giustizia- Congiunzione maggiore
5	Interdizione Lunare

Indgatore magico: grazie ad un duro addestramento che lo ha reso sensibile alla presenza della magia nelle vicinanze, dopo averne avvertito la presenza può una volta al giorno per livello, di questa classe, individuare il tipo di aura e (Buona o malvagia) e la sua posizione.

Intimidatore lunare: grazie al favore lunare donatogli signore dell'equilibrio, può chiamare COUNTER una volta al giorno per livello da cacciatore.

Barriera magica: ad un certo punto del suo addestramento un cacciatore riceve un oggetto magico che protegge dalla magia altrui beneficiando di una protezione dalle magie del primo cerchio;

Rivela menzogne: il soggetto bersaglio è costretto a dire la verità, nonostante l'incantesimo il soggetto non è però costretto a rispondere alle domande che gli vengono fatte, in ogni caso qualsiasi cosa dica durante la durata dell'incantesimo deve essere la verità.

Censura magica: un cacciatore può usare i benefici di barriera magica su un suo alleato che decide di seguire il cacciatore come maestro)

Maestro cacciatore: un cacciatore può accettare e istruire una creatura, purché prima venga sottoposta al rituale di rivela menzogne.

Sigillo di giustizia: marchia un mago da lui reputato malvagio, ogni volta che il suddetto mago compie azione malvagie riceve da 1 a 5 danni a discrezione del master, puoi usare un solo marchio alla volta dopo 24 ore svanisce o semplicemente sciogliendo il sigillo, ma solo il cacciatore o l'allievo possono farlo.);

Congiunzione maggiore: una volta al giorno per livello un cacciatore può raddoppiare il bonus della barriera per lui e il suo discepolo e dura un minuto per livello proteggendo anche dagli incantesimi del secondo cerchio e dagli incantesimi di controllo del terzo cerchio di magia arcana.

Interdizione lunare: il signore dell'equilibrio priva un bersaglio dalla magia per un'ora per livello, il cacciatore potrà chiamare UNABLE sul soggetto una volta al giorno, se il soggetto è stato precedentemente marchiato, con il sigillo di giustizia, la durata dell'effetto sarà raddoppiata.

Nome Classe: Selvaggio

Creatore: Garm

Tipo:Combattente

Prerequisiti: Barbaro, Guerriero, Druido o Ranger (non esorcista). Cultura non superiore a quella base, si possono indossare solo Armature leggere.

Guerrieri primitivi e senza paura, i selvaggi sono in grado di attingere ai loro istinti più primordiali per combattere e sopravvivere. Pericolosi tanto da armati che da disarmati, possono lanciarsi nella battaglia con una foga superata da pochi. Anche quando non sono infuriati tuttavia, possono rivelarsi degli avversari furbi e agili, e il loro profondo legame con la natura e con gli animali gli consente di essere versatili in più occasioni, risultando però meno inclini all'apprendimento di concetti e teorie complesse, apparendo spesso duri di comprendonio e tendenti ad avere difficoltà nell'integrarsi nel mondo civilizzato.

Livello	
1	Coraggio, Combattere senz'armi, Seguire Tracce
2	Furia, Armatura Naturale, Creare Trappole, Lancio Brutale
3	+2pf, Bloccare Armi a Mani Nude, Mimetizzazione +2, Aculeo di Scorpione
4	Armatura Naturale, Carica Frantumante , +1 Talento
5	Rabbia Inarrestabile, Armatura Naturale, Grido di Guerra

A livello 4 il selvaggio acquisisce un talento dalla lista talenti di combattimento. A livello 3 acquisisce due punti ferita da aggiungere al suo totale.

Coraggio: Si acquisisce l'abilità Coraggio.

Combattere senz'armi: Al primo livello il selvaggio può usare le braccia per deviare gli attacchi e per colpire.

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

Seguire tracce: Al primo livello il personaggio è in grado di 'leggere' le tracce lasciate dal passaggio delle creature.

Furia: si acquisisce l'abilità Furia.

Armatura naturale: gli spiriti naturali creano una protezione naturale sul personaggio che aggiunge +6 pf al suo totale finché non viene distrutta o disincantata.

Creare 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.

Lancio Brutale: Se il selvaggio ha abilità o talenti che gli consentono di utilizzare le chiamate Fatal, Through, Zero, è in grado di utilizzarle anche con armi a distanza.

NOTA: l'abilità non conferisce usi aggiuntivi delle chiamate sopracitate: il giocatore

dovrà gestirsi quelle che ha a disposizione grazie ai talenti che ha acquistato, e scegliere se utilizzarle in mischia o a distanza in base alle necessità del momento.

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

N.B. Vedere alla voce “Combattimento Senz’Armi” della sezione “Combattimento” del manuale base.

Mimetizzazione: Al terzo livello il personaggio 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).

Aculeo di Scorpione: Pur non essendo un alchimista esperto, il personaggio ha imparato a preparare un veleno tipico delle tribù indigene delle terre selvagge, che i cacciatori utilizzavano per paralizzare le prede in modo che evitassero di scappare o contrattaccare. Una volta realizzato il veleno con mezzi in ruolo, il giocatore dovrà dichiarare allo staff di aver avvelenato un’arma specifica, con la quale potrà usare due volte la chiamata “Paralyze”, dopodiché l’arma tornerà al suo stato originale, e il veleno dovrà essere riapplicato.

NOTA: Una volta avvelenata l’arma scelta, quell’arma dovrà chiamare paralyze OGNI volta che toccherà una creatura avversaria, fino all’esaurimento dei suoi utilizzi. Questo impedisce al giocatore di scegliere quando utilizzare la chiamata, una volta avvelenata l’arma. è possibile avvelenare anche armi da lancio e frecce (max 2 frecce 1 per veleno creato). Gli ingredienti da trovare per creare questo veleno sono 2 unità di Dafne con preparazione cataplasma, ulteriori informazioni di preparazione si possono trovare nel manuale di Alchimia.

Carica frantumante: Due volte al giorno, il selvaggio può usare la chiamata IMPROVED SHATTER su armi, armature e scudi avversari. Il colpo dovrà essere portato interpretando una certa ferocia e accumulamento di forza.

Rabbia inarrestabile: lo stato di Furia non può essere interrotto dalle chiamate che normalmente intralciano i movimenti o lo stato mentale del personaggio. Il personaggio dovrà interpretare comunque almeno una certa fatica nel liberarsi dagli effetti della chiamata “natural”, ad esempio simulando di sradicare le radici o frantumare il ghiaccio che lo tengono intrappolato, o facendo uno sforzo mentale per liberarsi dagli effetti di ipnosi e altre influenze psichiche.

NB. Le chiamate Freeze e Petrify che sia naturali non possono essere evitate.

Grido di guerra: Per ciascuna furia utilizzata, e solo durante l’effetto della stessa, il personaggio ha a disposizione un MASS FEAR ,che deve interpretare tramite un feroce urlo da battaglia.

Nome Classe: Armonia Fiammeggiante

Creatore: Sypher

Tipo: Qualunque

Prerequisiti: Allineamento Neutrale o buono

Questo personaggio ha scelto l'elemento delle fiamme come mezzo per incanalare le sue energie su piani astrali.

Livello	
1	Affinità Fiamma 1 + 4 Dardo di fuoco
2	Sigillo di Fiamma- Runa Esplosiva +3 Palla di Fuoco
3	Affinità Fiamma 2 +2 Muro di fiamme
4	+2 Colonna di fuoco + Armatura di fiamme
5	+ 2 Teletrasporto fiammeggiante astrale + Risucchio di Fiamma

Affinità alla fiamma:

Grazie a questa abilità l'incantatore diviene immune agli effetti delle fiamme (immunità al Fire)

Affinità alla fiamma 2:

Grazie a questa abilità l'incantatore diviene immune agli effetti delle fiamme (immunità al Flame)

Dardo di Fuoco: Permette al soggetto di creare un dardo che causa 4 danni Through Fire

Sigillo di Fiamma: Permette di imprimere un sigillo su un oggetto o una persona, per sapere sempre dove si trova.

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

Palla di Fuoco: 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 fuoco di 1,5 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco e impatto.

Muro di fiamme: Raggio d'azione: Campo visivo; Durata: 3 min +1 ogni 3 livello della classe primaria; Area d'effetto: 3 metri avanti all'incantatore; Effetto: il druido crea un muro di fiamme lungo 3 metri e alto 6 metri, chi lo tocca subisce 10 danni di fuoco (fire) e comincia a bruciare (flame).

Colonna di fuoco: Come l'incantesimo analogo con l'eccezione che si può muovere per tutta la durata dell'incantesimo.

Armatura di fiamme: +10 Pf e l'incantatore è ricoperto di fiamme, chiunque lo tocca subisce un danno flame, anche se lo fa con l'arma.

Teletrasporto fiammeggiante astrale: Utilizza l'abilità Teletrasporto solo in un luogo che si trova su un piano diverso da quello in cui viene usato e solo se Armonia fiammeggiante lo conosce.

Risucchia Fiamma: Permette di recuperare punti ferita da incantesimi di fuoco o dal fuoco stesso (chiedere ad un narratore).

Nome Classe: Strega Bombardiera

Creatore: Raxanerd

Tipo: Metamagia

Prerequisiti: Alchimia base

Liveli	Abilità
1	Scrittura Esplosiva, Mescere Pozioni (1)
2	Armatura Esplosiva, Coriandoli Esplosivi, +1 Talento, +2 Palla di Fuoco
3	Polvere Nera, Esplosione Profanata (3 danni esplosivi)
4	+2 Palla di fuoco, Mescere Pozioni (2)
5	Affinità col Fuoco, Bakuretsu Mahō

Scrittura esplosiva: 2 volte al giorno la strega può scrivere su un foglio o oggetto una particolare formula che se toccata da un altro essere vivente esplode facendo 6 danni Flame.

Mescere Pozioni: la strega impara le pozioni del 1 e del 2 livello di alchimia

Armatura Esplosiva: La strega può creare un'armatura magica per sé di 5 PF, che però quando viene esaurita o ignorata esplode causando un Mass Strickedown (Che coinvolge anche la strega)

Coriandoli Esplosivi: La strega dopo attenti studi di alchimia può creare dei piccoli coriandoli che lanciati ed entrando in contatto con un oggetto o una persona esplodono causando 5 danni Fire

Polvere Nera: La strega può creare della polvere da sparo speciale, lanciandone un pugno in aria manifesta una nuvola semitrasparente nera e schioccando le dita causa 15 danni Mass Strickedown

Esplosione Profanata: La strega concentrando attentamente la sua magia esplosiva su un oggetto può farlo esplodere (Shatter Enchanted) e causerà 3 danni esplosivi alla persona che aveva in mano l'oggetto esplosivo

Bakuretsu Mahō: La strega dopo tanti studi sulla sua magia può concentrarsi

attentamente e provocare un'esplosione epocale (25 danni Mass Flame)

Palla di Fuoco: (5 danni! FIRE MASS STRIKEDOWN)

A partire dal bersaglio indicato dall'incantatore, (sia esso un soggetto o un oggetto) si genera un'esplosione di fuoco di

1,5 metri di raggio che infligge 5 danno da fuoco e impatto

Affinità col Fuoco: La strega apprende l'abilità di resistere al fuoco visto le numerose scottature che comporta la sua magia, diventa immune alle chiamate Fire e Flame ma non al danno dell'arma in sé.

Nome classe: Cacciatore di Aquiloni

Creatore: Edis

Tipo: Vario

Prerequisiti: Devi essere un bimbo speciale

Livello	
1	Aquilone Amico, Vento Fine
2	Affinità con l'aria, 1 Talento
3	Aquilone Fedele, Soffio di Zephiro
4	Dardo d'aria, Armatura d'aria
5	Anima di Aquilone, Tromba d'ara, 4 Slide

Aquilone Amico: Il cacciatore appena abbracciato il suo destino gli viene affidato un aquilone che sarà sempre fedele a lui (Tipo il tappeto di Aladin)

Vento Fine: Permette al cacciatore di far soffiare del vento così da portare ben in alto il suo aquilone, usato sulle persone le fa saltare

Affinità con l'aria: L'aria diventa amica del cacciatore così da non farlo cadere mai (Il cacciatore è immune ad ogni tipo di Strickedown)

Aquilone Fedele: Con l'avanzare del tempo trascorso insieme l'aquilone che affianca il cacciatore si rafforza

Soffio di Zephiro: Il cacciatore diventa più affine con l'aria ed il suo controllo sul vento aumenta, così da aumentare la propria velocità e quella del suo aquilone, usato sulle persone fa un Natural Strickdown

Dardo d'aria: Il cacciatore riesce a lanciare un getto d'aria ad alta pressione per difendersi dai nemici (Trough Strickdown)

Armatura d'aria: Il cacciatore può raccogliere l'aria intorno a se fino a farla roteare intorno al suo corpo, generando così un'armatura ventosa lancia via gli elementi ostili (+5 PF e annulla gli effetti delle armi elementali quali Fire, Flame, Ice e Bolt)

Anima d'Aquilone: Ormai passa una vita insieme al proprio compagno aquiloso, il cacciatore riesce a sintonizzare la sua anima con quella del proprio aquilone così da permettergli una perfetta armonia. Così può solcare i cieli a bordo del proprio aquilone, usata sulle persone provoca danni dovuti alle forti correnti e le sbalza via (3 danni Mass Strickedown)

Tromba d'aria: Ormai il cacciatore ha un controllo praticamente completo dei venti così da poter generare dei vortici d'aria. (12 danni Mass Strickdown)

Il Compagno Aquiloso

Livelli	
1	Venti Giocherelloni (Uso abilità del cacciatore 2 volte al giorno)
2	Soffi Simpatici (Uso abilità del cacciatore 4 volte al giorno)
3	Aria Frizzante (Uso abilità del cacciatore 6 volte al giorno)

Venti Giocherelloni: L'aquilone sentendosi molto allegro farà soffiare dei venti sulla testa delle persone attorno a lui, scompigliando i capelli di tutti

Soffi simpatici: L'aquilone cresciuto un po' avrà degli obiettivi diversi e siccome pensa sempre al suo cacciatore farà soffiare dei venti mirati a far alzare tutte le gonne delle ragazze intorno al cacciatore

Aria frizzante: L'aquilone avendo voglia di festa potrà rendere l'aria molto particolare, spingendo le persone che la respirano all'irrefrenabile voglia di ballare

Nome classe: Titano Antico**Creatore: Un cactus****Tipo: Combattente****Prerequisito: Esclusi Umani- Elfi- Mezz'elfi**

Il “titano antico” è un titolo che viene ottenuto dagli avventurieri più ambiziosi che sono riusciti a portare i loro corpi sopra il limite mai conosciuto e sono sopravvissuti, questa esperienza quasi ultraterrena li ha temprati a tal punto da sviluppare delle capacità inverosimili.

Livello	Abilità
1	+2 Pf +Immunità al dolore +1 Talento
2	+1 Scossa Terrestre +Immunità alle armi normali +2 Colpo poderoso
3	+2 Pf +Immunità ai veleni non magici +1 Talento
4	+2 Colpo poderoso +Mani d'acciaio + 1 Urlo titanico
5	+2 Pf +2 Scossa Terrestre +1 Meteorite del destino

Immunità al dolore: Il titano ha sviluppato una resistenza al dolore innaturale e questo lo rende immune alla chiamata pain.

Scossa terrestre: Il titano battendo un piede sul terreno riesce a far tremare la terra intorno a lui. (Mass Strikedown, se usata al 5° livello della classe il terreno diventa accidentato per un raggio di 10x10)

Immunità alle armi normali: Il titano ha sviluppato una grande resistenza a normali metalli divenendo immune alle armi normali.

Immunità ai veleni non magici: Il titano ha sviluppato una grande resistenza ai normali veleni divenendone immune se questi non sono magici.

Mani d'acciaio: Il titano con le sue mani riesce a bloccare e o deviare le armi da mischia e proiettili.

Colpo poderoso: 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.

Urlo titanico: Il titano lancia un urlo molto potente che provoca uno spostamento d'aria tale da frantumare la roccia (Mass Zero in un'area di 3x3 metri)

Meteorite del destino: Il titano con la sua massa eccezionale salta per poi schiantarsi a terra e provocando un'onda d'urto talmente forte da annichilire tutto intorno a lui. (5 danni Mass Crash per un'area di 3x3 metri)

Nome Classe: Gelataio Errante

Creatore: FanAndrE/Arbitro

Tipo:

Prerequisiti: Alchimia Completa, nessuna classe di metamagia

Livelli	Abilità
1	Creazione del Gelato Base, +10 Punti Panna
2	Emicrania Gelatosa, +10 Punti Panna
3	Creazione del Gelato Completa, +10 Punti Panna
4	Scudo di Arionella, Arte dei ghiaccioli, +10 Punti Panna
5	Creazione del Gelato Epica, +10 Punti Panna

Punti Panna: Punti che permettono al gelataio di creare i suoi gelati, sorbetti e ghiaccioli

Emicrania Gelatosa: Quando si mangia troppo gelato il cervello si ghiaccia (Una volta al giorno per 5 min i colpi del gelataio chiameranno “Ice Pain”)

Scudo di Arionella: Perchè limitare l'arionella, ad altre funzioni oltre ad essere buonissima (Scudo che blocca le magia fino al 3° Cerchio)

Creazione del Gelato Base: gelati classici, ma comunque buonissimi

Gelato	Effetto	Ingredienti	Tempo	Numero	Mantenimento	Punti
Crema	Ha un sapore semplice ma sa conquistare (Charm)	Latte, Tuorli, Zucchero	1 Ora	4 Palline	Fuori freddo 20 minuti prima che si sciolgano	2 Punti Panna
Cioccolato	È un classico ma nessuno può farne a meno (+4 Heal)	Latte, Zucchero, Tuorli e Cioccolato	1 Ora	4 Palline	Fuori freddo 20 minuti prima che si sciolgano	2 Punti Panna
Nocciola	Un gusto molto intenso (Vigore)	Latte, Zucchero, Tuorli e Pasta di Nocciole	1 Ora	4 Palline	Fuori freddo 20 minuti prima che si sciolgano	2 Punti Panna
Pistacchio	Un sapore ineguagliabile (Colpo Enchanted per 5 Minuti)	Latte, Zucchero, Tuorli e Pasta di Pistacchi	1 Ora	4 Palline	Fuori freddo 20 minuti prima che si sciolgano	2 Punti Panna
Stracciatella	Delle esplosioni di scaglie di cioccolato in bocca (Colpo triplo per 5 minuti)	Latte, Zucchero, Scaglie di cioccolato	1,5 Ore	2 Palline	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Fior di latte	Il primo ed indimenticabile (Improved per 10 minuti)	Latte, Zucchero	1,5 Ore	2 Palline	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Malaga	Quell'uvetta è assurda (+5 PF armatura)	Latte, Zucchero, Tuorli e Uvetta	2 Ore	1 Pallina	Fuori freddo 5 minuti prima che si sciolgano	4 Punti Panna

Creazione del Gelato Completa: L'arte del creare sorbetti

Sorbetto	Effetto	Ingredienti	Tempo	Numero	Mantenimento	Punti
Limone	Un sorbetto impossibile da tradire (Cura i veleni non magici)	Ghiaccio di montagna, Succo di Limone e Zucchero	30 Minuti	3 Palline	Fuori freddo 15 minuti prima che si sciolgano	1 Punto Panna
Fragola	Ogni tanto si torna bambini (+2 Slide Ice)	Ghiaccio di montagna, Fragole e Zucchero	30 Minuti	3 Palline	Fuori freddo 15 minuti prima che si sciolgano	1 Punto Panna
Frutti di Bosco	Un gusto troppo intenso per chiunque (Furia)	Ghiaccio di montagna, Frutti di Bosco e Zucchero	30 Minuti	3 Palline	Fuori freddo 15 minuti prima che si sciolgano	1 Punto Panna
Anguria	Durante la calda estate questo è quello che ci vuole (Immunità al Flame per 3 minuti)	Ghiaccio di montagna, Anguria e Zucchero	30 Minuti	3 Palline	Fuori freddo 15 minuti prima che si sciolgano	1 Punto Panna
Kiwi	Potrebbe essere giudicato male al primo assaggio, ma poi è solo goduria (10 min Repell)	Ghiaccio di montagna, Kiwi e Zucchero	45 Minuti	2 Palline	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Mela Verde	Il sapore di frutta pervado tutto il palato (Cura le malattie non magiche)	Ghiaccio di montagna, Mela Verde e Zucchero	45 Minuti	2 Palline	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Melone	La sua cremosità è invidiata da tutti (Counter alle magie di 1° Cerchio)	Ghiaccio di montagna, Melone e Zucchero	45 Minuti	2 Palline	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Limoncello	Il più prelibato tra tutti i sorbetti ed il più inebriante (Colpo vibrante per 2 minuti)	Ghiaccio di montagna, Limoncello e Zucchero	1 Ora	1 Pallina	Fuori freddo 5 Minuti prima che si sciolgano	5 Punti Panna

Arte dei Ghiaccioli: Limitarsi ai gelati era troppo poco

Ghiacciolo	Effetto	Ingredienti	Tempo	Numero	Mantenimen to	Punti
Menta	Il suo sapore inebriante pervado tutto il corpo (Immunità a tutti i tipi di Strickedown per 5 minuti)	Acqua, Zucchero, Sciroppo di Menta e Freddo	4 Ore	4 Ghiaccioli	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Cocco	Un sapore molto dolce e rinfrescante (Riporta a 10 Pf se si arriva a 0)	Acqua, Zucchero, Latte di Cocco e Freddo	4 Ore	4 Ghiaccioli	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Arancia	Un gusto leggermente aspro ma molto intenso (Ristorare)	Acqua, Zucchero, Succho d'Arancia e Freddo	4 Ore	4 Ghiaccioli	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Lime	Da non confondere col sorbetto al limone (Cura i veleni magici)	Acqua, Zucchero, Succo di Lime e Freddo	4 Ore	4 Ghiaccioli	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Gelsi	Il suo gusto è incredibile, intento e cremoso (Vuoto Mentale)	Acqua, Zucchero, Sciroppo di Gelsi e Freddo	4 Ore	4 Ghiaccioli	Fuori freddo 10 minuti prima che si sciolgano	3 Punti Panna
Anice	Anche se una spezia ha comunque un buon sapore va bene? (Libertà)	Acqua, Zucchero, Sciroppo d'Anice e Freddo	5 Ore	3 Ghiaccioli	Fuori freddo 5 minuti prima che si sciolgano	6 Punti Panna

Sale Marino	Anche se è salato è buono (Cura le malattie magiche)	Acqua, Zucchero, Sale marino e Freddo	5 Ore	3 Ghiaccioli	Fuori freddo 5 minuti prima che si sciolgano	6 Punti Panna
Spezie	Questo è un ghiacciolo fuori dal normale, NON INGERIRE PER NESSUN MOTIVO (Il suo scopo è schiantarsi per esplodere al tocco, Natural Strickedown Poison, se qualche pirla avesse la sana idea di ingerirlo è la fine, Natural Poison e Drain di un livello)	Acqua, peperoncino, curcuma, bicarbonato di sodio, chiodi di garofano, zolfo e Freddo	6 Ore	2 Ghiaccioli	Fuori freddo 2 minuti prima che si sciolgano	8 Punti Panna

Creazione del Gelato Epica: Perchè limitarsi solo ad un gusto?

Gelato	Effetto	Ingredienti	Tempo	Numero	Mantenimento	Punti
Biscotto Gelato	Un biscotto morbido con al suo interno 3 gusti di gelato (Tipo il cucciolone, si possono inserire 3 gusti di gelato per avere più effetti insieme)	Farina, Zucchero, Lievito per dolci e i giusti scelti	5 Ore	2 Biscotti	Fuori Freddo 30 minuti prima che il gelato si sciolgano, se succede guarda il lato positivo, almeno avrai un buon biscotto da mangiare	Somma dei punti dei gusti usati (solo tabella 1 Gelati)
Cremino Divino	Un gelato che ci segna fino dall'infanzia (+10 Heal)	Panna e Cioccolato	3 Ore	3 Cremini	Fuori Freddo 10 minuti prima che si sciolgano	4 Punti Panna
mungaM	Un gelato doppio gusto ricoperto di cioccolato (Concede l'unione di due giusti e il suo essere ricoperto di cioccolato dona la chiamata Magnum)	Due gusti e cioccolato	4 Ore	2 mungaM	Fuori Freddo 15 minuti prima che si sciolgano	4 Punti Panna
Cornetti Assoluti	Una cialda di wafer a forma di cono che racchiude un gelato superb (Gelato al gusto panna concede +3 PF, il cono dona l'immunità ai danni Trough per 5 minuti nb. Solo i colpi che hanno quella chiamata)	Acqua, Farina di Riso, Zucchero, Uova e Burro + Gelato Panna	8 Ore	4 Corentti	Fuori Freddo 20 minuti prima che si sciolgano	7 Punti Panna
Choco Ball	Una palla di gelato alla vaniglia ricoperta di cioccolato e granella di nocciole	Gelato Vaniglia, Cioccolato e Granella di Nocciole	4 Ore	2 Palle	Fuori Freddo 10 minuti prima che si sciolgano	5 Punti Panna

	(Immunità ai Frumble per 10 minuti)					
Bombette Sacre	Delle sfere di panna ricoperte di cioccolato (+5 pf a bombetta)	Gelato Panna e Cioccolato	3 Ore	6 Bombette	Fuori Freddo 5 minuti prima che si sciolgano	6 Punti Panna
Coppa Variegata	Una coppa gelato molto particolare, contenente un gelato variegato molto raro (Cura le ossa rotte)	Tutti i gelati Base	Una notte	2 Palline	15 minuti prima che si sciolgano	18 Punti Panna