


# FABULA ULTIMA

Questo documento contiene  
materiale in playtest.



Si tratta di materiale testato solo in parte  
e quindi potenzialmente sbilanciato. 

**Fabula Ultima** è un gioco pubblicato da **Need Games**.

Per maggiori informazioni:

**[www.fabulaultima.it](http://www.fabulaultima.it)**

**[www.patreon.com/roosterema](https://www.patreon.com/roosterema)**

**<https://discord.com/invite/G9qGbn2>**

## CHANGELOG

Di seguito trovate gli ultimi aggiornamenti ai contenuti di questo file.

### Ultimo Aggiornamento: 10 Gennaio, 2024

- ♦ **Attività da Campo: Pianificazione** si applica a qualsiasi Test di Gruppo.
- ♦ **Floralista:** il costo base per piantare i magisemi è **20 Punti Mente** (non 10). **Gazalia Pellegrina** ora ha uno stadio intermedio. **Albero della Vita** è stata potenziata.
- ♦ **Mercante:** alcuni ritocchi alle varie Abilità della Classe, inclusa una forte semplificazione di **Data di Scadenza** e la rimozione del guadagno di zenit da **Arte del Commercio**, che ottiene però una nuova funzione di creazione diretta di oggetti e materiali.
- ♦ **Abilità Eroiche Natural Fantasy: Specialità della Casa** ha un effetto di cura che ora scala in base al livello. **Cacciatore Silenzioso** non ignora più qualsiasi reazione, ma nega gli **attacchi gratuiti** dei bersagli per un turno. **Fianco a Fianco** offre un bonus solo ai Test Contrapposti, non a qualsiasi Test. **Abbuffata** è una volta per scena, ma non richiede Punti Fabula. **Pollice Verde**, **Impatto Audace** e **Rifrazione dell'Auramante** sono state modificate. **Verso un Futuro Migliore** è cambiata leggermente a causa delle modifiche al Mercante.
- ♦ **Abilità Eroiche di Stile: Stile laidō** non ignora più qualsiasi reazione, ma nega gli **attacchi gratuiti** dei bersagli per un turno.
- ♦ **Arcanista, Rivisitato: Forza Spettrale** ha un effetto più debole se non si usano le armi di categorie adatte, ma è comunque disponibile. **Kuzunoha** e **Qilin** non hanno più il costo di 5 PM per l'**impulso**, e **Kuzunoha** può cambiare il tipo di danno dell'incantesimo in **fulmine**.
- ♦ **Revisioni al Manuale Base:** Questa nuova sezione presenta una varietà di revisioni che voglio testare in vista di una possibile revisione futura del manuale base (non c'è bisogno di disperare, non accadrà prima del 2025 - e questo sempre **se** accadrà; inoltre, si tratta più che altro di una patch approfondita e non di un'edizione separata!).  
Qualsiasi feedback su queste revisioni è apprezzatissimo!

### Aggiornamento Precedente: 3 Dicembre, 2023

- ♦ **Gourmet:** la Classe è stata espansa a 6 pagine per darle respiro; la **scheda ricettario** è ora disponibile per tenere traccia delle informazioni. L'effetto di danno è più potente, ma limitato a una volta per delizia. Inoltre, gli effetti sono determinati con un **d12** anziché un **d10**.
- ♦ **Abilità Eroiche: Specialità della Casa** riscritta (e migliorato l'effetto di danno).
- ♦ **Abilità Eroiche di Stile: Stile del Gladiatore Ardente** diventa **Stile del Gladiatore Detonante**; **Stile della Pura Forza** è stato modificato. **Stile della Coda di Scorpione** richiede 5 PM in più per uso.
- ♦ **Arcanista, Rivisitato:** diamo il benvenuto a questo esperimento di design! Dopo anni di feedback raccolti, ecco un tentativo alternativo di Arcanista, con un maggiore focus sulla fusione e danno minore sugli effetti di congelamento, accompagnati da costi in PM ridotti.

### Aggiornamento Precedente: 8 Novembre, 2023

- ♦ **Floralista: Giardinaggio Combattivo** non si innesca più su **Innesto**, ma **Innesto** costa 10 PM (non 20). **Garofano Sulfureo** è stato modificato in **Garofano Collerico**. **Ginkgo Dorato** e **Gazalia Pellegrina** sono stati indeboliti.
- ♦ **Invocatore: Espansione della Sorgente** ora include tre nuove Categorie di arma.
- ♦ **Abilità Eroiche: Impatto Audace** ora richiede un'arma a una mano oppure un'arma **personalizzata (difesa migliorata, precisa)** per sfruttare la seconda parte dell'effetto (e riceve comunque i benefici da pugnali e spade a una mano, ora applicabile anche con **multi!**).
- ♦ **Abilità Eroiche di Stile:** Riscritta **Stile del Gladiatore Ardente**, invertendo l'effetto (invece di aggiungere la Categoria scelta alle armi da **fuoco**, aggiunge **da fuoco** alle armi della Categoria scelta); inoltre, lo stile funziona ora con tutte le armi a due mani e i moduli arma. Aggiunto **Stile del Guerriero Vorticante**. **Stile del Mietitore** offre bonus di Precisione e Magia contro bersagli in **Crisi**. Aggiunto **Stile della Pura Forza** e **Stile dei Diecimila Tagli**.

### Aggiornamento Precedente: 10 Ottobre, 2023

- ♦ **Floralista:** Modificato **Garofano Sulfureo**. **Aroma Floreale** diventa **Flordominio**.
- ♦ **Abilità Eroiche:** Riscritto l'innesco di **Pollice Verde** in maniera più attenta. **Quiete Effimera** disponibile al **Simbolista** e all'**Esper**, non richiede più conoscenza di **Allucinazione** o **Torpore** né armi specifiche, ma richiede Punti Mente. **Robustomanzia** rende direttamente l'arma **arcana** in aggiunta alla sua Categoria.
- ♦ **Abilità Eroiche di Stile:** **Stile del Duellante** e **Stile del Pistolero** riformulate; ora **Stile del Duellante** non funziona con i **colpi senz'armi** (con molte scuse al Mutante!). **Stile delle Sette Armi** richiede 7 PM per attivazione, ma decide il personaggio quando scatenare l'effetto finale e non si perdono i punti se si attacca con la medesima categoria. Aggiunto **Stile dell'Elemento Potenziato**, **Stile Deviatroiettili** e **Stile del Difensore Profetico**. **Stile dello Shuriken Fuma** chiarisce che è necessaria un'arma personalizzata. **Stile del Colpo Incendiario** è diventato **Stile del Gladiatore Ardente** e permette alcune combinazioni di Categoria.

# PECULIARITÀ NATURAL FANTASY

Le Peculiarità sono una **regola opzionale avanzata** che offre un approfondimento tematico e meccanico per i Personaggi Giocanti. Le Peculiarità in queste pagine sono state scritte con in mente una campagna dai toni Natural Fantasy, ma possono essere usate in qualsiasi partita; se volete, potete usarle come riferimento per crearne di nuove: l'importante è che vengano approvate dall'intero gruppo.

- ♦ Un PG può avere **una sola** Peculiarità.
- ♦ Se utilizzate le Peculiarità nella vostra partita, è **fortemente consigliato** che ciascun PG inizi il gioco con una Peculiarità; inoltre, sarebbe preferibile evitare che personaggi nel medesimo gruppo abbiano Peculiarità identiche.
- ♦ In media, un gruppo di PG che abbia accesso alle Peculiarità potrà affrontare situazioni più ardue e rischiose rispetto a quelle previste per il loro livello.
- ♦ Se ha senso, un personaggio potrebbe perdere la propria Peculiarità e ottenerne un'altra nel corso della storia; discutetene all'interno del gruppo.

## USARE LE PECULIARITÀ IN GIOCO

Le Peculiarità vanno viste come un'espressione meccanica e narrativa della natura unica e speciale di ciascun personaggio. È importante ricordare che:

- ♦ **Le Peculiarità plasmano il gioco.** Anche la più semplice Peculiarità è una potente affermazione sul tuo PG e sul suo ruolo nella storia. Se scegli **Arma Antica**, l'oggetto avrà sicuramente delle implicazioni di trama; se scegli **Un Lungo Sogno**, è un segnale per il GM di metterti in difficoltà e spingerti a usare i tuoi poteri. Le Peculiarità renderanno i già eroici Personaggi Giocanti davvero "sopra le righe", e la cosa può dimostrarsi difficile da gestire. Pensateci bene prima di usarle.
- ♦ **Libertà di scelta.** Non hai bisogno di una Peculiarità perché l'idea alla base del tuo personaggio sia valida. Se la tua Identità è "Primogenita dei Barkville", non hai devi scegliere **Rampollo Testardo** perché quell'Identità sia importante per la storia.
- ♦ **Dovresti usare le Peculiarità per:** portare in gioco situazioni interessanti, mettere il tuo personaggio in condizione di affrontare problematiche fuori dal comune, fornire supporto meccanico ai Tratti che hai scelto per il tuo personaggio.
- ♦ **Non dovresti mai usare le Peculiarità per:** rendere il tuo personaggio più forte degli altri, essere sempre sotto i riflettori, portare in gioco tematiche che mettano a disagio le altre persone al tavolo.

## ARBOREO

*Sei una creatura vegetale senziente, simile in intelletto a un umanoide. Appartieni a una specie particolare, oppure sei unico nel tuo genere? Come funziona il tuo ciclo vitale? Somigli a un certo tipo di pianta, fiore, o albero?*

Scegli uno status: **confuso**, **furente** o **sosso**. Sei immune allo status scelto. Tuttavia, sei Vulnerabile a un tipo di danno a tua scelta tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** e **terra**. Impari anche un incantesimo da PNG (pag. **310-311** del **Manuale Base**; non puoi scegliere **Devastazione**; il Test di Magia, se necessario, utilizza **[INT + VOL]**): personalizzalo come indicato (scegliendo nome, tipo di danno, status eccetera). Quando lanci questo incantesimo, se sei **alla luce del sole**, il suo costo totale in Punti Mente viene ridotto di 5 (fino a un minimo di 0 PM).

## ARMA ANTICA

*Non hai timore di avventurarti nelle antiche rovine; dai loro freddi cunicoli hai recuperato un'arma insolita, che ti ha salvato la vita in diverse occasioni. In che luogo si trovava? Quando ti sei imbattuto in un'arma simile alla tua, e chi la brandiva?*

Insieme al resto del gruppo, crea un'**arma personalizzata rara** (pag. **XXX**) dal valore pari o inferiore a 1200 zenit. Ottieni gratuitamente quest'arma.

Quest'arma dovrebbe avere un aspetto particolarmente insolito e tecnologico; potrebbe essere una buona idea renderla un'arma della Categoria **da fuoco** e far sì che nell'ambientazione questo tipo di oggetto sia rarissimo e misterioso.

Una volta per sessione (circa **quattro ore di gioco**), il Game Master può darti 1 Punto Fabula per introdurre complicazioni inaspettate dovute alla natura particolare dell'arma (per esempio strani macchinari che reagiscono alla sua presenza, oppure mostri attirati dall'energia che emana). Tuttavia, l'arma **non può essere distrutta, danneggiata, smarrita o rubata senza il tuo consenso di Giocatore**.

## BELVA PARLANTE

*Appartieni a una stirpe di animali magici che hanno protetto i villaggi umani nel corso dei secoli; oggi, però, l'umanità ha dimenticato il vostro ruolo. Dove si trova la tua tana o nido? Conosci tuoi simili ancora in vita? Chi, tra gli altri Personaggi Giocanti, ha mostrato curiosità o rispetto verso la tua natura?*

Non puoi equipaggiare alcun oggetto, fatta eccezione per gli **accessori** e i **moduli arma e armatura** (vedi Classe **Pilota**, pag. **XXX** dell'**Atlante Techno Fantasy**). Tuttavia, finché il tuo **slot armatura** è vuoto, ottieni un bonus di +2 alla tua Difesa e di +2 alla tua Difesa Magica.

Ottieni anche **due** benefici a tua scelta tra i seguenti:

- ♦ Puoi equipaggiare **armi personalizzate** (vedi pagina **XXX**).
- ♦ Impari un incantesimo da PNG (pag. **310-311** del **Manuale Base**; non puoi scegliere **Devastazione**; il Test di Magia, se necessario, utilizza **[VIG + VOL]**): personalizzalo come indicato (scegliendo nome, tipo di danno, status eccetera)
- ♦ I tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** infliggono 6 danni extra. Questo ammontare aumenta a 10 danni extra se sei di **livello 30 o superiore**.

## FOLLETO ESULE

*Un tempo vivevi con i tuoi simili nel Regno delle Fate, a stretto contatto con il flusso delle anime... ma non vi fai ritorno da molto tempo. Cosa è andato storto? In che condizioni è il Regno delle Fate al momento? Chi lo governa?*

Sei in grado di comunicare verbalmente con qualsiasi creatura delle Specie **bestia, elementale e pianta**.

Apprendi un **incantesimo** a tua scelta tra quelli contenuti nelle liste delle Classi Elementalista, Entropista e Spiritista nel **Manuale Base**; inoltre, ottieni la capacità di eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**, e puoi utilizzarli per **trasportare creature dentro e fuori dal Regno delle Fate**.

Tuttavia, possiedi una particolare debolezza tipica delle fate: decidila insieme al resto del gruppo. Una volta per sessione (circa **quattro ore di gioco**), il Game Master può darti 1 Punto Fabula per introdurre una complicazione legata a questa debolezza o per farti **fallire automaticamente un Test** (deve farlo **prima** che il Test venga effettuato; il Risultato e il Tiro Maggiore del Test sono considerati entrambi pari a 0).

**Esempi:** sei allergico al ferro; sei costretto a contare tutti i granelli di sabbia o sale versati; se vedi qualcuno eseguire un certo gesto devi eseguirlo anche tu.

## FRATELLONE

*I tuoi compagni di viaggio sanno di poter contare su di te quando è il momento di accamparsi e trarre il massimo dai preziosi attimi di riposo che vi concede la vostra avventura. Chi ti ha insegnato a prenderti cura degli altri? Tra gli altri Personaggi Giocanti, c'è qualcuno che vedi come un fratello o una sorella minore? Quale promessa speciale hai fatto a questo personaggio?*

Se la campagna del tuo gruppo non fa uso della regola opzionale **Attività da Campo** (vedi pag. **XXX**), il tuo personaggio vi ha comunque accesso.

Il tuo personaggio ha accesso a **tre Attività da Campo** anziché soltanto due.

Se il tuo personaggio ottiene questa Peculiarità nel corso di una campagna che fa già uso delle Attività da Campo, semplicemente otterrà l'accesso a una singola nuova Attività da Campo a tua scelta.

Quando scegli di svolgere Attività di Campo durante un **Riposo**, scegli un'opzione: svolgi **due Attività da Campo diverse**, i cui effetti **non** possono essere applicati alla medesima creatura; oppure svolgi **due volte la medesima Attività da Campo**, applicandone gli effetti a due creature differenti.

## GIUNTO DAL SOTTOMONDO

*Non ricordi molto del tuo passato, ma al tuo risveglio ti trovavi nelle profondità. Una volta in superficie, hai compreso di non essere esattamente come le altre persone... hai una familiarità istintiva con la tecnologia antica, e possiedi una particolare riserva di potere a cui attingere. Chi è stata la prima persona che hai incontrato? Che oggetti avevi con te? Hai paura di recuperare la tua memoria?*

Quando una regola o capacità richiede che tu spenda **100 o meno** Punti Vita, Punti Mente o Punti Inventario durante un conflitto, puoi invece ignorare quel costo. Se lo fai, non puoi ignorare un costo in questo modo fino al termine del tuo prossimo **Riposo**. Descrivi da dove proviene questa energia intensa ma effimera!

**Esempi:** una gemma magica nascosta nell'occhio sinistro; un generatore energetico innestato nel braccio; un circuito arcano simile a un complesso tatuaggio.

Inoltre, quando ti imbatti in un congegno o in una creatura legati alla tecnologia antica o al passato delle rovine, puoi scegliere un'opzione: chiedi al Game Master quale sia il suo scopo; **oppure** chiedi al Game Master come può essere attivato; **oppure** chiedi al Game Master come può essere disattivato. Il Game Master risponde dicendo la verità e tu descrivi un breve ricordo che ti rivela la risposta.

Dopo che ricevi una risposta in questo modo per la **sesta volta**, ricordi il **vero motivo** per cui eri rimasto dormiente nel sottosuolo e il Game Master sceglie un'opzione: ricordi un **indizio fondamentale** su una delle **minacce** presenti nel mondo di gioco; **oppure** ricordi l'esistenza di una nuova **minaccia** e ricevi un **indizio fondamentale** riguardo a essa.

Nota che, anche in seguito a questa rivelazione, manterrai tutti i benefici di questa Peculiarità (sia ignorare i costi, sia la capacità di porre domande).

## GRIMORIO MISTERIOSO

*Possiedi un antico, massiccio libro magico sulle cui pagine appaiono, talvolta, appunti e informazioni che ti aiutano nelle tue avventure. Dove hai trovato questo volume? Quale personalità si può intravedere dal tono e dallo stile del testo?*

Finché possiedi questa Peculiarità, il tuo grimorio è un **artefatto** indistruttibile, che non può andare smarrito o rubato se non come conseguenza di una **Resa**.

Quando il tuo gruppo si imbatte in un **pericolo** o una **scoperta** dopo un **tiro di viaggio**, puoi porre al Game Master una singola domanda relativa a quel **pericolo** o **scoperta** (puoi porla immediatamente oppure in seguito); il Game Master risponde dicendo la verità e descrive in che modo la risposta appare sul tuo grimorio.

Una volta che il grimorio ha risposto a **10 domande**, ti ha rivelato quasi tutto il suo sapere: scegli una delle opzioni descritte qui sotto.

- ♦ **Coscienza risvegliata:** perdi questa Peculiarità e il grimorio si trasforma in un Personaggio Non Giocante; crei questo PNG insieme al resto del gruppo, dandogli un nome e descrivendone l'aspetto. Non possiede un profilo da PNG e non partecipa attivamente a Test o conflitti, ma apprende un **incantesimo** a tua scelta tra quelli contenuti nelle liste delle Classi Elementalista, Entropista e Spiritista nel **Manuale Base**. Il PNG può lanciare questo incantesimo **fino a due volte per conflitto**, al termine del turno di un qualsiasi Personaggio Giocante che lo richieda. Gli incantesimi lanciati in questo modo non richiedono Punti Mente e utilizzano **2d10** per il Test di Magia (se necessario).
- ♦ **Magia nascosta:** perdi questa Peculiarità, ma il tuo grimorio può ancora rivelarti un ultimo e potentissimo segreto. Ottieni un'Abilità Eroica a tua scelta tra **Cometa**, **Incantesimi Aggiuntivi**, **Speranza** e **Vulcano** (vedi **Manuale Base**; puoi scegliere un'Abilità di cui non soddisfi i requisiti).

Potreste sfruttare questa Peculiarità per introdurre nel vostro gruppo un nuovo Personaggio Giocante (e rispettivo Giocatore) anziché creare un PNG; in questo caso, il personaggio che aveva selezionato questa Peculiarità dovrebbe ottenere i benefici descritti da **magia nascosta** anziché quelli descritti da **coscienza risvegliata**. Tra le Peculiarità consigliate per un Personaggio Giocante introdotto in questo modo ci sono **Arboreo**, **Belva Parlante**, **Robot** e **Un Lungo Sogno**.

Qualunque sia la tua scelta, il grimorio torna a essere un **normalissimo libro** e il Game Master sceglie un'opzione: il grimorio fornisce un **indizio fondamentale** su una delle **minacce** presenti nel mondo di gioco; **oppure** il grimorio rivela l'esistenza di una nuova **minaccia** e fornisce un **indizio fondamentale** riguardo a essa.



## LABORATORIO ITINERANTE

*Possiedi un mezzo di trasporto che funge anche da bottega e laboratorio. Come lo hai ottenuto? In che modo si sposta, e da dove viene la sua energia? Quali caratteristiche lo rendono inconfondibile? In genere, come reagisce la gente al suo passaggio?*

Puoi scegliere questa Peculiarità soltanto se il tuo personaggio possiede una o più Classi tra **Artefice** e **Gourmet**.

Ottieni un **veicolo terrestre** (pag. 125 del **Manuale Base**), grande abbastanza da contenere te e il tuo gruppo più due o tre ospiti ma inadatto al combattimento.

Se un Progetto richiede un **ingrediente o materiale speciale**, puoi spendere 1 Punto Fabula per trovare qualcosa di simile nel tuo laboratorio; se lo fai, l'invenzione **deve** avere un **terribile difetto** (vedi pag. 134 del **Manuale Base**).

## MALEDETTO

*Sei afflitto da una strana maledizione. Con quali effetti soprannaturali si manifesta? In che modo l'hai ricevuta? Hai per caso infastidito una qualche creatura magica o esplorato un luogo proibito? Chi potrebbe rivelarti come spezzarla?*

Quando ottieni questa Peculiarità, descrivi la natura della tua maledizione e collegala a una delle **minacce** presenti nel vostro mondo di gioco. Una volta risolta questa minaccia, avrai finalmente occasione di spezzare la maledizione: descrivi come ti immagini che ciò potrebbe accadere.

**Esempi:** gli animali nelle vicinanze si agitano e diventano aggressivi; l'acqua diventa burrascosa quando cerchi di nuotare o navigare; spiritelli invisibili scambiano di posto gli oggetti che ti appartengono.

Quando stai per effettuare un Test, puoi invece descrivere in che modo la tua maledizione complica le cose e tirare automaticamente un **fallimento critico** (considera entrambi i dadi come se mostrassero un 1). Se lo fai, ricevi **2 Punti Fabula** invece di 1, e generi un'opportunità come di norma.

Se riesci in qualche modo a spezzare la tua maledizione, ottieni un'Abilità Eroica a tua scelta (può anche essere un'Abilità Eroica di cui non soddisfi i requisiti, a meno che questi includano un'Abilità che non possiedi). Puoi anche scegliere un'Abilità Eroica di una Classe che non possiedi.

## RAMPOLLO TESTARDO

*Discendi dalla famiglia più ricca e influente della regione. Su cosa si basa la loro fortuna e reputazione? Sei l'unico erede? Che cos'è che proprio non ti va giù della tua famiglia e che ti ha portato a unirti agli altri personaggi?*

Se scegli questa Peculiarità durante la **creazione del personaggio**, aumenta i tuoi **risparmi iniziali** di **1000 zenit**.

Inoltre, ti accompagnano **due guardie del corpo fieramente leali**: dai loro un nome e descrivine l'aspetto. Questi PNG non hanno statistiche di gioco e non prendono parte a Test e conflitti, ma **siete inseparabili** e in qualche modo compaiono sempre in scena quando ti serve il loro aiuto. Offrono i seguenti benefici:

- ♦ **Ecco le informazioni che aveva richiesto.** Durante un **Riposo**, puoi porre una domanda al Game Master, che risponde dicendo la verità.
- ♦ **Faccia attenzione!** Quando subisci danno, puoi dimezzarlo.
- ♦ **Stia giù, me ne occupo io!** Quando crei una **scheggia elementale**, puoi farle infliggere danni extra pari a **[5 + metà del tuo livello]**.

Ogni volta che sfrutti uno di questi benefici, le tue guardie del corpo subiscono **1d6 Fatica**; finché hanno **10 o più Fatica**, non potrai contare su di loro.

La Fatica è condivisa tra tutte le guardie del corpo, non è individuale.

Al termine di ciascuna sessione (circa **quattro ore di gioco**), le tue guardie del corpo guariscono da **1d6 Fatica** (fino a un minimo di zero).

## ARGOMENTI DELICATI

Molte Peculiarità portano in gioco tematiche delicate: **Un Lungo Sogno** ha una dinamica che può dimostrarsi pericolosamente simile a quella di una malattia terminale; **Belva Parlante**, **Folletto Esule**, **Giunto dal Sottomondo** e **Robot** faranno sì che il personaggio venga visto come anomalia o perfino minaccia; **Rampollo Testardo** può coinvolgere i conflitti generazionali e le pressioni familiari tossiche; **Maledetto** e **Sopravvissuto** implicano esperienze decisamente traumatiche. Quando scegliete e personalizzate le vostre Peculiarità, impegnatevi a rispettare i limiti personali di chi gioca con voi. Fate uso di **linee** e **veli** (pag. 140 del **Manuale Base**), e non esitate a mettere in pausa il gioco se una scena mette qualcuno a disagio. Vogliatevi bene.

## ROBOT

*Sei un corpo artificiale in cui brilla una vita misteriosa, discendente solitario di un'epoca perduta nel tempo. Hai un aspetto organico o meccanico? Cosa ti impedisce di percepire o comunicare come farebbero i normali esseri umani? Quali ricordi frammentati possiedi dell'epoca in cui sei stato creato?*

Non sei considerato una creatura vivente e ottieni Immunità ai danni da **veleno** e Resistenza ai danni da **terra**. Inoltre, sei immune allo status **avvelenato**.

Non hai bisogno di respirare, bere o mangiare, ma segui comunque le normali regole per il **riposo**; inoltre, recuperi Punti Vita e guarisci dagli status come di norma.

Inoltre, ottieni un bonus di +2 ai Test che effettui per esaminare o interagire con macchinari, tecnologia o **costrutti** (non si applica ai Test di Magia e Precisione).

## SOPRAVVISSUTO

*Sei tra i pochi sopravvissuti a una catastrofe naturale o all'attacco di una terrificante creatura. Credi che ci sia un responsabile? Sei riuscito a mantenerti in contatto con altri sopravvissuti? Credi che la ricostruzione sia possibile?*

Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi e Punti Mente Massimi di 5.

Scegli un'opzione: puoi equipaggiare le **armi da mischia e a distanza marziali**, le **armature marziali** e gli **scudi marziali**; oppure impari un qualsiasi incantesimo scelto dalla lista dell'**Elementalista** o dello **Spiritista**; oppure aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

## SPIRITO ELEMENTALE

*Sei in profonda sintonia con il potere di un elemento naturale. Chi tra i tuoi antenati ha ottenuto questa scintilla magica? In quali guai ti ha messo?*

Scegli un tipo di danno elementale: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra**. Ottieni Resistenza al tipo di danno scelto; inoltre, quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo così che corrisponda al danno elementale che hai scelto. Tuttavia, sei anche Vulnerabile a un altro tipo di danno scelto tra i cinque qui sopra.

Inoltre, ottieni la capacità di eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Elementalismo**, ma solo se manipoli l'elemento da te scelto (rispettivamente aria, elettricità, fuoco, acqua/ghiaccio, e roccia/terra).

## UN LUNGO SOGNO

*Un tempo il tuo spirito dimorava nella natura; qualcosa ti ha portato ad assumere forma umana, ma non sarà per sempre. Si è trattato di una preghiera o magia? Quale parte del tuo aspetto tradisce la tua origine? Hai paura di quell'ultimo addio?*

Al termine di ciascuna sessione (circa **quattro ore di gioco**), prima che vengano assegnati i PX, tira **2d20**. Se il risultato è **pari o inferiore** al livello attuale del tuo personaggio, il **momento dell'addio si avvicina**.

Quando una regola o capacità richiede che tu spenda Punti Vita, Punti Mente o Punti Fabula, puoi invece ignorare quel costo. Se lo fai, il **momento dell'addio si avvicina**; dopo che ignori un costo in questo modo, **se il momento dell'addio si è già avvicinato almeno dieci volte**, è tempo di lasciare il mondo degli umani. Al termine della scena attuale, tornerai a essere per sempre un oggetto naturale e inanimato: insieme al resto del gruppo, prenditi il tuo tempo per giocare un ultimo momento dolcemente prima di andare.

**Esempi:** potresti trasformarti in un grande albero guardiano, in un volto sul fianco di una scogliera, in una roccia dalla forma insolita, o nella stella più brillante.

Lo stesso accade se decidi di **Sacrificarti**; in entrambi i casi il tuo personaggio è considerato morto in termini di gioco, e non potrà tornare in alcun modo. Tuttavia, da questo momento in poi **tutti i PG della campagna** (incluso il tuo prossimo personaggio) ottengono 1 Punto Fabula aggiuntivo all'inizio di ciascuna sessione (circa ogni **quattro ore di gioco**).

## VOLO

*Appartieni a un lignaggio di umanoidi dotati della capacità di volare o levitare. Si tratta di un potere magico, o hai delle ali? In che modo questo vantaggio ha cambiato la storia e società del tuo popolo? Come reagiscono le persone quando ti vedono?*

Sei in grado di volare. In aggiunta ai vantaggi in termini di mobilità, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature **volanti** e tu non puoi essere bersagliato da attacchi in **mischia** a meno che l'attaccante voli o possa raggiungere bersagli volanti. Finché sei in **Crisi** o in condizioni che non ti permettano di volare liberamente (per esempio se ti trovi in un veicolo progettato per creature di proporzioni umane oppure in uno stretto corridoio), perdi tutti i benefici offerti da questa Peculiarità. Inoltre, quando subisci danni da **aria**, **fulmine** o **ghiaccio** durante una scena di conflitto, perdi i benefici di questa Peculiarità fino all'inizio del tuo prossimo turno.

# ARMI PERSONALIZZATE

La stragrande maggioranza dei protagonisti JRPG impugnano armi uniche che ne riflettono lo stile ed esprimono la loro personalità: dagli ombrelli da combattimento alle asce-fucile, nessuna idea è troppo surreale!

Le regole in questa sezione consentono di creare **armi personalizzate** durante la creazione del personaggio; in seguito, il Game Master potrà creare versioni **rare** di queste armi seguendo le normali regole nel **Manuale Base** (pag. 268; troverai degli esempi nelle prossime pagine).

Le armi personalizzate non sono strettamente migliori delle normali armi base; ogni giocatore dovrebbe scegliere l'opzione che più rispecchia la sua idea del personaggio.

## CREARE UN'ARMA PERSONALIZZATA

Un'arma personalizzata parte dalle seguenti caratteristiche:

- ♦ Appartiene a una **Categoria** a scelta (**arcana**, **arco**, **flagello**, **da fuoco**, **lancia**, **da lancio**, **pesante**, **pugnale**, **da rissa**, oppure **spada**).
- ♦ Non è un'arma **marziale** (♦), ma può diventarlo a seconda delle **modifiche** che le vengono applicate (vedi sotto).
- ♦ È un'arma **a due mani** e non può beneficiare dell'Abilità Eroica **Stretta della Scimmia** (in sostanza, un'arma personalizzata occuperà **sempre** entrambi gli slot mano).
- ♦ È un'arma **da mischia** o **a distanza** (a scelta, e indipendentemente da quale Categoria hai scelto per l'arma).
- ♦ Ha un **costo** pari a **300** zenit.
- ♦ Il suo **Test di Precisione** si basa su **[DES + INT]** o **[DES + VIG]** (a scelta).
- ♦ Infligge danni **fisici** pari a **[TM + 5]**.

Un'arma personalizzata riceve **tre** modifiche scelte dalla lista a destra.

- ♦ Ciascuna modifica può essere applicata solo **una volta** alla medesima arma.
- ♦ Scegliere una modifica contrassegnata da ♦ rende l'arma un'arma **marziale**.
- ♦ Se una modifica si riferisce a "te", intende il personaggio che l'ha equipaggiata.
- ♦ Alcune modifiche sono particolarmente potenti e contano come **due** modifiche oppure aumentano il **costo** dell'arma personalizzata.

## MODIFICHE

### Difesa Incrementata

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa, e sei considerato equipaggiato con uno **scudo** ai fini delle **tue** Abilità (per esempio **Maestria Difensiva** o **Schivata**).

### Difesa Magica Incrementata ♦

Ottieni un bonus di +2 alla Difesa Magica.

### Elementale

Scegli **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra**, **terra** o **veleno**. L'arma ora infligge danni del tipo scelto anziché **fisici**, e infligge **2** danni extra.

### Potente ♦

L'arma infligge **5** danni extra, oppure **7** danni extra se è un'arma **pesante**. Questa modifica non è disponibile per le armi delle Categorie **arcana** e **pugnale**, nonché per le armi con la modifica **rapida** (vedi sotto).

### Precisa

Aggiunge un bonus di +2 alla formula di Test di Precisione dell'arma.

### Rapida (conta come due modifiche) ♦

Quando esegui l'azione di **Attacco** e scegli di attaccare con quest'arma, puoi eseguire due attacchi (contro lo stesso bersaglio o due bersagli differenti). Se lo fai, entrambi seguono le regole per **combattere con due armi** (no **multi**, **TM** considerato pari a 0).

### Trasformabile (aumenta il costo dell'arma personalizzata di 100 zenit)

L'arma ottiene una seconda **forma**: questa seconda forma va progettata come un'arma personalizzata a sé stante, che ha un costo in zenit pari a 0 ma possiede anch'essa la modifica **trasformabile**.

Se hai una delle due forme equipaggiata, puoi equipaggiare l'altra forma in qualsiasi momento; durante un conflitto, questo può essere fatto solo durante il tuo turno, **prima o dopo** un'azione, e soltanto **una volta** per turno.

Se una o entrambe le forme dell'arma sono **marziali** (♦), ricorda che devi possedere le classi adeguate per poterle equipaggiare. In aggiunta, un'arma trasformabile può comunque avere **una sola** Qualità (essa si applica a entrambe le sue forme).



## COMPATIBILITÀ

Le armi personalizzate consentono di creare una varietà di equipaggiamenti bizzarri; al contempo, puntano a essere relativamente equilibrate rispetto alle armi base. Per esempio, può sembrare che un'arma personalizzata **precisa** e **rapida** sia sempre meglio rispetto a una coppia di **pugnali d'acciaio**, ma si perde la flessibilità di poter combinare un pugnale con un'arma differente: ci sono dei pro e dei contro.

## ARMI TRASFORMABILI

La modifica **trasformabile** è sicuramente l'opzione più complessa offerta dalle armi personalizzate. Tuttavia, è importante sottolineare che se una forma dell'arma è da **mischia** e l'altra a **distanza**, o se appartengono a **Categorie** differenti, un personaggio può beneficiare di **una sola forma** alla volta.

Ad esempio, un personaggio che utilizzi un'arma con una forma da **mischia** e una forma a **distanza** non potrà applicare sia **Colpi Potenziati** sia **Proiettili Potenziati** al danno, né avere **Contrattacco** e **Fuoco Incrociato** disponibili in contemporanea.

Un personaggio che utilizzi un'arma trasformabile può sempre decidere con quale forma iniziare un conflitto.

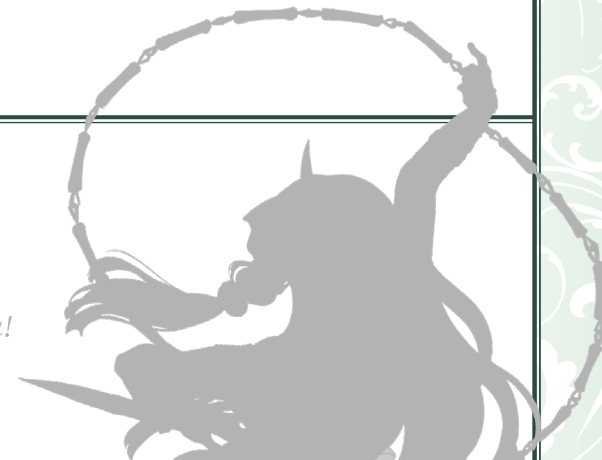
## ESEMPI DI ARMI PERSONALIZZATE HIGH FANTASY

Di seguito sono presentati alcuni esempi di armi personalizzate in stile High Fantasy, accompagnate da possibili evoluzioni **rare**.

- ♦ Non è **mai** possibile impugnare un'arma personalizzata in una sola mano, nemmeno riducendone il danno di 4 punti come indicato a pag. 268 del **Manuale Base**.
- ♦ Nel caso di armi trasformabili, qualsiasi modifica (danni addizionali, Qualità, bonus alla Precisione...) viene applicata automaticamente a entrambe le forme.

In alcuni casi, l'arma personalizzata di un PG avrà anche valore affettivo (in particolare se si tratta di un'arma ottenuta tramite la Peculiarità **Eredità**, a pag. XXX). Se è così, può essere una buona idea descrivere le varianti rare trovate in seguito come "miglioramenti" dell'arma base, anziché oggetti completamente diversi (per esempio, potrebbero essere descritte come gemme da incastonare in una spada, o tipi di caricatore differenti per un'arma da fuoco). Tuttavia, le regole meccaniche che governano oggetti ed equipaggiamento andrebbero mantenute invariate.

*Oh, queste?  
Il modo in cui le  
ho ottenute è una  
gran bella storia!*



### DAGHE CON CATENA

Questa è l'arma iconica di Eryon, la Danzatrice. Si tratta di un'arma trasformabile, ed entrambe le forme sono **marziali**; pertanto, quest'arma richiede di poter equipaggiare sia armi marziali da **mischia**, sia armi marziali a **distanza**.

#### PUGNALI DANZANTI

La versione base dell'arma, con un costo di **400** zenit.

**Forma I** ♦ **Precisione: [DES + VIG]** **Danno: [TM + 5] fisico**

Due mani ♦ Mischia ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **pugnale** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

**Forma II** ♦ **Precisione: [DES + VIG] +2** **Danno: [TM + 10] fisico**

Due mani ♦ Distanza ♦ Nessuna Qualità; questa forma appartiene alla Categoria **flagello** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.

#### CATENE ARDENTI

Una possibile evoluzione rara, con un costo di **1200** zenit.

**Forma I** ♦ **Precisione: [DES + VIG]** **Danno: [TM + 9] fuoco**

Due mani ♦ Mischia ♦ Infligge 5 danni extra ai **demoni** e ai **non morti**; questa forma appartiene alla Categoria **pugnale** e possiede le modifiche **rapida** e **trasformabile**.

**Forma II** ♦ **Precisione: [DES + VIG] +2** **Danno: [TM + 14] fuoco**

Due mani ♦ Distanza ♦ Infligge 5 danni extra ai **demoni** e ai **non morti**; questa forma appartiene alla Categoria **flagello** e possiede le modifiche **potente**, **precisa** e **trasformabile**.

# ATTIVITÀ DA CAMPO

Le **Attività da Campo** sono una regola opzionale progettata per dare maggiore rilievo alle **scene di riposo** (pag. 91 del **Manuale Base**) e aggiungere ulteriori opzioni al semplice aumento o modifica dei Legami. Benché siano state pensate principalmente per i toni **Natural Fantasy**, possono essere utilizzate in qualsiasi campagna.

Aggiungere questa regola non renderà i Personaggi Giocanti particolarmente più forti del normale, ma offre sicuramente maggiore versatilità e opzioni.

## SCEGLIERE LE ATTIVITÀ DA CAMPO

Se utilizzate questa regola opzionale, ogni Personaggio Giocante ha accesso a **due diverse Attività da Campo**, scelte durante la creazione del personaggio dalla lista nelle prossime pagine.

Cercate di **evitare Attività ridondanti** all'interno del medesimo gruppo, e di scegliere quelle che più sono in linea con il **carattere e l'Identità** del vostro PG.

## UTILIZZARE LE ATTIVITÀ DA CAMPO

Quando i Personaggi Giocanti giocano una **scena di riposo** (che sia in un insediamento o nei territori selvaggi) ciascun Personaggio Giocante che vi partecipi può svolgere **una** delle Attività da Campo a cui ha accesso, descrivendola e applicando gli effetti al **bersaglio** scelto.

Va sottolineato che ciascun personaggio può scegliere come utilizzare la scena di riposo in maniera indipendente dagli altri.

**Esempio:** Brandon, Martha e Ylua si fermano a riposare in città, pagando 20 zenit ciascuno. Decidono di giocare una scena di riposo nella taverna in cui sostano; Brandon dorme **sonni tranquilli** per ottenere un'azione aggiuntiva in futuro, mentre Martha prepara una **doppia porzione** per Ylua, che spesso è il bersaglio degli incantesimi curativi del gruppo. Considerata la gentilezza di Martha, Ylua decide di sfruttare questa scena per **raccogliere** qualche ingrediente aggiuntivo per la cuoca... sperando di non mettersi nei guai!

Che svolgano o meno un'Attività da Campo, i personaggi possono comunque sfruttare la scena di riposo per modificare i propri **Legami** (pag. 91 del **Manuale Base**).

## TENERE TRACCIA DEI BENEFICI

Buona parte delle Attività da Campo offrono un beneficio che può essere sfruttato **una sola volta** prima del riposo successivo; per ricordarvi con più facilità di quali personaggi hanno accesso a ciascun beneficio, potreste utilizzare dei gettoni, segnalini o piccoli oggetti che esprimano la personalità di chi ha eseguito quella specifica Attività da Campo.

**Esempio:** il giocatore di Brandon tiene traccia dell'effetto di **sonni tranquilli** con un bottone di plastica rosa; invece, la giocatrice di Martha offre una spilletta su cui è disegnata una fetta di torta a chi riceve il beneficio di **doppia porzione**.

Se il beneficio permane da una sessione all'altra, invece, potete semplicemente prenderne nota in un'area **ben visibile** della scheda del personaggio!



ATTIVITÀ DA CAMPO	BERSAGLIO
<b>Allenamento</b>	<b>Te stesso</b>
Una volta prima del prossimo riposo, se una fonte sta per infliggerti uno o più status, puoi invece decidere di non subire nessuno di quegli status.	
<b>Cartografia</b>	<b>Te stesso</b>
Una volta prima del prossimo riposo, dopo un <b> tiro di viaggio </b> , puoi <b>ritirare il dado</b> e tenere il nuovo risultato.	
<b>Discorso d'Incoraggiamento</b>	<b>Un alleato</b>
Una volta prima del prossimo riposo, se il bersaglio sta per recuperare Punti Mente, può <b>raddoppiare</b> l'ammontare di Punti Mente recuperato.	
<b>Doppia Porzione</b>	<b>Un alleato</b>
Una volta prima del prossimo riposo, se il bersaglio sta per recuperare Punti Vita, può <b>raddoppiare</b> l'ammontare di Punti Vita recuperato.	

## ATTIVITÀ DA CAMPO

## BERSAGLIO

## Esercizio Marziale

## Te stesso

Una volta prima del prossimo riposo, quando esegui un attacco, puoi conferire **multi (2)** a quell'attacco oppure aumentare la proprietà **multi** di quell'attacco di un punto.

## Esplorazione

## Te stesso oppure un alleato

Ti dedichi alla ricerca di oggetti utili; descrivi come, poi tira **1d6**.

- ♦ **1. Ahia!** Non recuperi Punti Vita e Punti Mente durante questo riposo.
- ♦ **2. Non proprio quel che cercavo...** Il bersaglio ricarica 1 Punto Inventario.
- ♦ **3-5. Ohoh, può tornare utile!** Il bersaglio ricarica 3 Punti Inventario.
- ♦ **6. Jackpot!** Trovi zenit pari a **[il tuo livello del personaggio × 50]**.

## Forgia da Campo

## Te stesso

Scegli un'opzione: ripari un oggetto danneggiato posseduto dal gruppo; **oppure** crei una singola **arma**, **armatura** o **scudo base** a tua scelta (pag. **130-133** del **Manuale Base**); **oppure** distruggi un singolo oggetto di **equipaggiamento** posseduto dal gruppo e ottieni un **materiale** il cui valore è **pari** al costo dell'oggetto distrutto.

## Lezione di Combattimento

## Un alleato

Una volta prima del prossimo riposo, dopo aver effettuato un **Test di Precisione** oppure un **Test di Magia per un incantesimo offensivo** (⚡), il bersaglio può aggiungere un bonus di +4 al Risultato del Test.

## Lezione di Magia

## Un alleato

Scegli un singolo incantesimo tra quelli che conosci. Una volta prima del prossimo riposo, il bersaglio può eseguire l'azione di **Incantesimo** per lanciare l'incantesimo scelto (deve pagarne il costo in PM ed effettuare il Test di Magia, se necessario).

## Massaggio

## Un alleato

Una volta prima del prossimo riposo, se il bersaglio deve pagare un costo in Punti Mente, può **dimezzare** quel costo. Questo beneficio non può essere applicato al costo in Punti Mente dei **Rituali**.

## ATTIVITÀ DA CAMPO

## BERSAGLIO

## Ore Piccole

## Te stesso

Generi **2 punti di progresso** per un singolo **Progetto** a tua scelta.

## Pianificazione

## Un alleato

Una volta prima del prossimo riposo, dopo aver effettuato un **Test di Gruppo** come **leader** oppure un **Test per esaminare qualcuno o qualcosa**, il bersaglio può aggiungere un bonus di +4 al Risultato del Test.

## Raccolta

## Un personaggio con la Classe Gourmet

Cerchi ingredienti nei dintorni; descrivi come, poi tira **1d6**.

- ♦ **1. A-aiuto!** Al termine del riposo, l'intero gruppo si troverà coinvolto in un conflitto **facile** contro una minaccia di **livello pari a quello del gruppo**.
- ♦ **2. Chissà se vanno bene...** Il bersaglio riceve **2 ingredienti** dal sapore casuale.
- ♦ **3-5. Sembra buono!** Il bersaglio riceve **3 ingredienti** dal sapore casuale.
- ♦ **6. Ah, questi!** Il bersaglio riceve **3 ingredienti**, ciascuno con un sapore a sua scelta.

## Sogno a Occhi Aperti

## Te stesso

Una volta prima del prossimo riposo, quando perdi Punti Vita per qualsiasi motivo, puoi **dimezzare** quella perdita.

## Sonni Tranquilla

## Te stesso

Una volta prima del prossimo riposo, puoi eseguire un'azione aggiuntiva durante il tuo turno in un conflitto. Questa azione **deve** essere un'azione di **Equipaggiamento**, **Intralcio** oppure **Inventario**.

## OPZIONI E VARIANTI

Potete creare nuove Attività da Campo per i vostri personaggi; se lo fate, cercate di mantenere la loro efficacia sul medesimo livello di queste. Se poi il vostro gruppo ha la passione per la cucina fantasy, potreste modificare questa regola così che ogni Attività sia invece un piatto speciale creato dal personaggio, e abbia come bersaglio sempre **un alleato**; l'importante è condividere!

# FLORALISTA

ANCHE: Erborista, Giardiniere, Lama Floreale

*Non c'è rosa  
senza spine.*

L'energia spirituale scorre con grande forza nelle piante, in virtù della loro connessione diretta alla terra. Da questo incontro nascono i **magisemi**, dotati del bizzarro potere di nutrirsi di energia spirituale e fiorire in un maestoso ma effimero tripudio di magia.

I **Floralisti** sono capaci di riconoscere e coltivare questi strani semi, traendone una vasta gamma di benefici e combinandone gli effetti con numerose discipline marziali e magiche.

- ♦ Quando hai scoperto per la prima volta un **magiseme**, e dove?
- ♦ Chi ti ha insegnato a prenderti cura delle piante e dei fiori?
- ♦ In che modo hai integrato i **magisemi** nel tuo stile di combattimento?
- ♦ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?

## BENEFICI GRATUITI DEL FLORALISTA

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita o Punti Mente massimi di 5 (a tua scelta).

## ABILITÀ DEL FLORALISTA

### ALBERO DELLA VITA

[+4]

Quando **rimuovi** un **magiseme** dal tuo **giardino**, se sei in **Crisi**, puoi recuperare **[LA × 5]** Punti Vita e **[LA × 5]** Punti Mente.

### CLOROMANZIA

[+10]

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, scopri un **nuovo tipo di magiseme** dalla lista nelle prossime pagine.

Durante un conflitto, se non ci sono **magisemi** nel tuo **giardino**, puoi usare un'azione e spendere 20 Punti Mente per **piantare un magiseme** di un tipo che hai scoperto. Le regole per il **giardino** e per la **crescita** dei **magisemi** si trovano nelle prossime pagine.

### FLORDOMINIO

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**; **in più**, puoi usare il **Ritualismo** per **creare, animare e/o controllare la vegetazione** (ma non puoi creare né controllare PNG di Specie **pianta** in questo modo).

### GIARDINAGGIO COMBATTIVO

[+3]

Dopo aver **piantato un magiseme** tramite l'Abilità **Cloromanzia** (non **Innesto**), puoi scegliere un'opzione: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo offensivo (⚡) con un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a [5 + (LA × 5)]** (devi pagarne il costo in PM). Consideri il **Tiro Maggiore (TM)** del Test di Precisione o Magia pari a 0 quando calcoli il danno inflitto dall'attacco o incantesimo.

### INNESTO

Finché c'è un **magiseme** nel tuo **giardino** e il tuo **Orologio di Crescita** ha **1 o più sezioni piene**, puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per **rimuovere** quel **magiseme**: se lo fai, puoi immediatamente **piantare un magiseme diverso** di un tipo che hai scoperto (mantenendo le sezioni attuali del tuo Orologio di Crescita).



# MAGISEMI

## IL GIARDINO

Quando pianti un **magiseme**, esso occupa spazio nel tuo **giardino** fino a quando non viene rimosso. Il tuo **giardino** può contenere **un solo magiseme** alla volta, e i **magisemi** al suo interno vengono **automaticamente rimossi** al termine della scena.

## L'OROLOGIO DI CRESCITA

Quando acquisisci l'Abilità **Cloromanzia** ottieni anche un **Orologio di Crescita**, che è presente **soltanto** nelle scene di conflitto e rappresenta il ciclo vitale del **giardino**.

- ♦ Il tuo Orologio di Crescita ha **4 sezioni**, e all'inizio di ogni scena è **vuoto**.
- ♦ Al termine del tuo turno, se nel tuo **giardino** è presente un **magiseme**, **riempi 1 sezione** del tuo Orologio di Crescita; **poi**, se il **magiseme** nel tuo **giardino** ha un effetto "al termine del tuo turno" (vedi sotto), applica quell'effetto.
- ♦ Quando **riempi la quarta sezione** del tuo Orologio di Crescita, **rimuovi** qualsiasi **magiseme** presente nel tuo **giardino** e poi **svuotane tutte le sezioni**.
- ♦ Il tuo Orologio di Crescita **non** può essere riempito e/o svuotato se non nei modi sopra indicati, tramite **Cuordirovo** e **Pollice Verde** (pag. **XXX** e **XXX**), oppure tramite effetti che **influenzano espressamente gli Orologi di Crescita**.

## GLI EFFETTI DEI MAGISEMI

I **magisemi** possono avere effetti passivi oppure effetti che si innescano al **termine** del tuo turno, **dopo** che il tuo Orologio di Crescita è aumentato.

- ♦ Gli effetti di un **magiseme** si applicano soltanto finché si trova nel tuo **giardino**, e dipendono dalle sezioni attualmente piene del tuo **Orologio di Crescita** (☺).
- ♦ Si applica **soltanto** l'effetto corrispondente al **numero esatto** di sezioni attualmente piene del tuo **Orologio di Crescita**, non eventuali effetti sopra o sotto di esso.
- ♦ Se un effetto infligge danno, infliggerà 5 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 10 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.
- ♦ Se un effetto causa il recupero o la perdita di Punti Vita o Punti Mente, l'ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

## LISTA DEI MAGISEMI

Qui sotto e nelle prossime pagine trovate una lista di **magisemi** standard che ogni Floralista può scoprire investendo livelli nell'Abilità **Cloromanzia**.

Il Game Master può anche includere **magisemi** personalizzati tra le **ricompense** di gioco; ciascuno di essi può essere considerato un oggetto dal valore di circa 1000 zenit, e dovrebbe essere creato collaborativamente con il resto del gruppo. Assicuratevi che questi **magisemi** abbiano un livello di potere simile a quelli della lista standard.

### ACACIA GUARDIANA

Un groviglio di rami robusti, dalle cui spine sgorga potente veleno.



#### EFFETTO

- 1** Sei Resistente ai danni **fisici**.
- 2** Sei Resistente ai danni **fisici**. Inoltre, dopo che una creatura ti **colpisce** con un attacco in **mischia**, le infliggi un ammontare di danni **fisici** pari a **[5 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** (dopo che l'attacco è stato risolto).
- 3** Sei Resistente ai danni **fisici**. Inoltre, dopo che una creatura ti **colpisce** con un attacco in **mischia**, le infliggi un ammontare di danni **fisici** pari a **[5 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]**, dopodiché le infliggi un ammontare di danni da **veleno** pari a **[5 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** (dopo che l'attacco è stato risolto).

### ASFODELO SEPOLCRALE

Elegante e solenne, incarna l'ineluttabilità della morte.



#### EFFETTO

- 1** Al termine del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **scozzo**.
- 2** Al termine del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **scozzo**.
- 3** Al termine del tuo turno, infliggi un ammontare di danni da **ombra** pari a **[10 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** a ciascun nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **scozzo**.

### BELLADONNA UNCINATA

Le sue bacche violacee contengono un letale veleno magico.

#### 🕒 EFFETTO

- 1** Tutto il danno che infliggi diventa **veleno**, non può cambiare tipo, e ignora Immunità e Resistenze.
- 2-3** Tutto il danno che infliggi diventa **veleno**, non può cambiare tipo, e ignora Immunità e Resistenze. Inoltre, quando infliggi danno da **veleno** per la prima volta durante il tuo turno, infliggi danni extra pari a **【il tuo Livello Abilità in Cloromanzia】**.

### BIANCOSPINO CORNUTO

Favorita da streghe e cerusici per le proprietà depurative.

#### 🕒 EFFETTO

- 1** Sei Resistente ai danni da **ombra** e da **veleno**.
- 2-3** Tu e tutti i tuoi alleati presenti nella scena siete Resistenti ai danni da **ombra** e da **veleno**.

### CRISANTEMO ARDENTE

I suoi folti petali ricordano i lapilli di un vulcano in eruzione.

#### 🕒 EFFETTO

- 1** Quando infliggi danno, scegli **fuoco** o **terra**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.
- 2-3** Quando tu o un alleato a te visibile infliggete danno, scegli **fuoco** o **terra**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.

### DALIA DESERTICA

Una pianta coriacea, che non teme l'aridità delle dune.

#### 🕒 EFFETTO

- 1** Sei Resistente ai danni da **aria** e da **fuoco**.
- 2-3** Tu e tutti i tuoi alleati presenti nella scena siete Resistenti ai danni da **aria** e da **fuoco**.

### GAROFANO COLLERICO

I suoi bellissimi fiori gialli esalano un odore irritante e pungente.

#### 🕒 EFFETTO

- 1-3** Al termine del tuo turno, scegli un nemico a te visibile. Fino al termine del tuo prossimo turno, quando quel nemico esegue un attacco o lancia un incantesimo offensivo (🔥), se quel nemico è afflitto da **uno o più status**, deve includerti tra i bersagli di quell'attacco o incantesimo (se possibile).

### GAZALIA PELLEGRINA

La sua corolla sgargiante è sinonimo di abbondanza.

#### 🕒 EFFETTO

- 1** Al termine del tuo turno, scegli te stesso **oppure** un altro Personaggio Giocante a te visibile. Il personaggio scelto recupera 1 Punto Inventario.
- 2** Al termine del tuo turno, scegli te stesso **oppure** un altro Personaggio Giocante a te visibile. Il personaggio scelto recupera 2 Punti Inventario.
- 3** Al termine del tuo turno, tu e tutti gli altri Personaggi Giocanti a te visibili recuperate 1 Punto Inventario ciascuno.

### GIGLIO LENITIVO

I suoi fiori eleganti filtrano e purificano l'energia spirituale.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Al termine del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile guarite dagli status **avvelenato, debole e lento**.
- 2-3** Al termine del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile recuperate un ammontare di Punti Vita pari a **[20 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]**.

### GINKGO DORATO

Le sue foglie dal colore vibrante sono simbolo di tenacia.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Al termine del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile guarite dagli status **confuso, furente e scosso**.
- 2-3** Al termine del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile recuperate un ammontare di Punti Mente pari a **[10 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]**.

### IRIS SOLITARIO

Le sue foglie sussurrano antichi consigli.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Al termine del tuo turno, scegli un nemico a te visibile. Il Game Master ne rivela **Livello, Rango, Specie, Punti Vita massimi, Punti Mente massimi, Tratti, Caratteristiche, Difesa e Difesa Magica**.
- 2-3** Al termine del tuo turno, scegli un nemico a te visibile. Il Game Master ne rivela **Livello, Rango, Specie, Punti Vita massimi, Punti Mente massimi, Tratti, Caratteristiche, Difesa, Difesa Magica e Affinità**.

### LOTO OCEANICO

Un simbolo aggraziato di serenità e saggezza.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Sei immune agli status **confuso** e **lento**.
- 2** Consideri la tua **Destrezza** e il tuo **Intuito** come incrementati di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).
- 3** Tu e tutti gli alleati a te visibili considerate la vostra **Destrezza** e il vostro **Intuito** come incrementati di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).

### MAGNOLIA LUNARE

Fiorisce durante le ore più fredde della notte.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Quando infliggi danno, scegli **ghiaccio** o **luce**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.
- 2-3** Quando tu o un alleato a te visibile infliggete danno, scegli **ghiaccio** o **luce**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.

### NARCISO ARTICO

Sopravvive tenacemente nei territori glaciali.

#### ⌚ EFFETTO

- 1** Sei Resistente ai danni da **ghiaccio** e da **terra**.
- 2-3** Tu e tutti i tuoi alleati presenti nella scena siete Resistenti ai danni da **ghiaccio** e da **terra**.

### ORCHIDEA STRIATA

Ogni parte di questa splendida pianta è ricoperta di tossine.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Al termine del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **debole**.
- 2 Al termine del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **debole**.
- 3 Al termine del tuo turno, infliggi un ammontare di danni da **veleno** pari a **[15 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** a ciascun nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **debole**.

### PEONIA STELLARE

Osserva silenziosa le profondità celesti.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Al termine del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **confuso**.
- 2 Al termine del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **confuso**.
- 3 Al termine del tuo turno, infliggi un ammontare di danni da **luce** pari a **[10 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** a ciascun nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **confuso**.

### PROTEA REGALE

Un fiore sgargiante e tenace, prediletto da un'antica dinastia.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Sei immune agli status **debole** e **sosso**.
- 2 Consideri il tuo **Vigore** e la tua **Volontà** come incrementati di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).
- 3 Tu e tutti gli alleati a te visibili considerate il vostro **Vigore** e la vostra **Volontà** come incrementati di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).

### ROSA DENTATA

Le sue spine creano un groviglio tanto mozzafiato quanto pericoloso.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Al termine del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **lento**.
- 2 Al termine del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **lento**.
- 3 Al termine del tuo turno, infliggi un ammontare di danni **fisici** pari a **[10 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]** a ciascun nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **lento**.

### SOFFIONE RAMPANTE

Simbolo di vivacità ed energia, sfrutta le tempeste per spargere i suoi semi.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Quando infliggi danno, scegli **aria** o **fulmine**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.
- 2-3 Quando tu o un alleato a te visibile infliggete danno, scegli **aria** o **fulmine**. Tutto il danno inflitto diventa del tipo scelto, non può cambiare tipo, e ignora le Resistenze.

### STRELITZIA ARGENTEA

I suoi petali argentati la rendono simile a un gioiello.

#### ⌚ EFFETTO

- 1 Sei Resistente ai danni da **fulmine** e da **luce**.
- 2-3 Tu e tutti i tuoi alleati presenti nella scena siete Resistenti ai danni da **fulmine** e da **luce**.



ANCHE: Birraio, Chef, Pasticcere



*Una buona chef  
rispetta la natura  
di ciò che trasforma.*

Quella di cucinare potrebbe sembrare un'arte comune, ma i **Gourmet** affinano la propria conoscenza alimentare fino a un livello soprannaturale: sono maestri nell'estrarre le energie spirituali di ciascun ingrediente, donando ai piatti potenti effetti magici!

Nonostante molti Gourmet si accontentino di mettere radici in una città o villaggio e vivere delle proprie abilità, alcuni preferiscono passare la propria vita viaggiando, alla costante ricerca di ingredienti.

- ♦ Chi ti ha insegnato a cucinare? In che rapporti sei con il tuo insegnante?
- ♦ La tua arte è qualcosa di diffuso, oppure una disciplina rivoluzionaria?
- ♦ Che aspetto ha la tua cucina? Quali strumenti utilizzi?
- ♦ Quale raro ingrediente o leggendaria ricetta stai cercando?

## BENEFICI GRATUITI DEL GOURMET

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.
- ♦ Puoi avviare **Progetti** per creare cibi e bevande speciali; sono sempre **consumabili** e la loro **area** dipende da quali e quante creature dovrebbero saziare.

## ABILITÀ DEL GOURMET

### CUCINA

[+5]

Quando **riposi** in un insediamento, ottieni **[LA] ingredienti** (vedi prossima pagina).

Puoi usare un'azione e combinare **2 oppure 3 ingredienti** per creare una **delizia** (vedi prossima pagina) e scegliere un'opzione: applichi i suoi effetti a te stesso o un alleato a te visibile; **oppure** esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. Questo attacco non infligge danno, ma applichi gli effetti della delizia a ciascun nemico colpito.

Puoi trasportare **fino a 10 + [LA × 5] ingredienti**, e gli ingredienti che trasporti **si conservano finché non vengono utilizzati**. Se acquisisci questa Abilità durante la creazione del personaggio, inizi il gioco con **dieci** ingredienti dal sapore casuale.

### CUOCO VIAGGIATORE

[+3]

Dopo ciascun **tiro di viaggio**, se possiedi l'Abilità **Cucina**, ottieni **[LA × 2] ingredienti**.

### FORCHETTA E COLTELLO

Quando esegui un **attacco gratuito** con l'Abilità **Cucina**, puoi decidere che l'attacco infligga danno normalmente. Se lo fai, considera il tuo **Tiro Maggiore (TM)** pari a 0 quando calcoli il danno.

### PREPARATO CON AMORE

[+3]

Quando usi l'Abilità **Cucina** e scegli di applicare gli effetti della delizia a te stesso o un alleato a te visibile, puoi spendere fino a **[LA × 10] Punti Mente**. Per ogni 10 PM spesi in questo modo, applichi l'effetto della delizia a un alleato addizionale a te visibile.

### SALE E PEPE

Quando crei una **delizia**, puoi spendere 2 Punti Inventario: se lo fai, cambia il **sapore** di un ingrediente in un sapore diverso a tua scelta.

# INGREDIENTI E DELIZIE

La Classe **Gourmet** si basa sulla sperimentazione di nuove combinazioni di sapori, e sullo sfruttare queste combinazioni per creare nuove strategie. Per aiutarti a tenere traccia delle informazioni puoi usare una **scheda ricettario**, disponibile su **patreon.com/roosterema**.

## OTTENERE INGREDIENTI

Normalmente otterrai **ingredienti** tramite le Abilità **Cucina** e **Cuoco Viaggiatore**; potresti anche ottenerli come **ricompensa** durante il gioco. Quando ottieni un **ingrediente** non sai con certezza in cosa ti imbatte: tira un **d6** per determinarne il **sapore** usando la tabella sottostante, poi descrivi l'aspetto dell'**ingrediente** e dagli un nome.

Puoi anche acquistare **ingredienti** da bancarelle, negozi o mercanti: il costo è **10 zenit** per un **ingrediente** dal sapore casuale, **oppure 20 zenit** per un **ingrediente** con un sapore a tua scelta.

## SAPORE DI UN INGREDIENTE

1. Amaro    2. Aspro    3. Dolce    4. Salato    5. Umami    6. A tua scelta

**Esempio:** ottieni due **ingredienti** tramite l'Abilità **Cuoco Viaggiatore**, dopo aver attraversato la Foresta Pietrificata. Tiri un **1** e un **5** per i loro sapori, quindi uno è di sapore **amaro** e l'altro è **umami**.

Decidi quindi di chiamare il primo **ingrediente** "Miele Fossile" e il secondo **ingrediente** "Fungo di Rocciacorteccia". Prendi nota di entrambi sulla **scheda ricettario**, nelle colonne dei rispettivi sapori.

## SAPORI E DELIZIE

Quando usi l'Abilità **Cucina**, combini due o tre **ingredienti** in una speciale **delizia** con potenti effetti magici che verranno applicati ai bersagli.

- ♦ Ciascuna **diversa** combinazione di **due sapori** (anche se è il medesimo sapore usato due volte!) aggiunge un **effetto** alla **delizia**.
- ♦ Quando combini due sapori che **non avevi mai combinato in precedenza**, devi determinare l'effetto di quella combinazione tirando un **d12** e consultando la tabella nella prossima pagina; buona parte dei risultati richiedono anche una scelta (per esempio uno specifico tipo di danno o uno status). Infine, prendi nota dell'effetto finale nella tua **scheda ricettario**; da questo momento in avanti, quella **combinazione** di sapori produrrà **sempre** quell'esatto effetto quando la utilizzi.
- ♦ Nessuna combinazione di sapori nella tua **scheda ricettario** può avere un **effetto identico** a un'altra. Quando determini l'effetto di una nuova combinazione, fai la tua **scelta** in modo che si tratti di un effetto inedito (per esempio, selezionando uno status o un tipo di danno differente); se non ti è possibile farlo, ripeti il tiro del **d12**.
- ♦ Una volta completa, la tua **scheda ricettario** comprenderà **15 effetti**, uno per ogni possibile coppia di sapori.

**Esempio:** combini tre ingredienti, uno **salato** e due **amari**. La **delizia** ha quindi un totale di due combinazioni (**amaro + amaro** e **amaro + salato**), e avrà due effetti.

In passato avevi combinato **amaro + amaro** e ottenuto un **4**, legato al recupero di Punti Mente; invece, non hai mai combinato **amaro + salato** prima d'ora, quindi devi determinare l'effetto di questa combinazione tirando i dadi.

Ottieni un **1**, e devi quindi selezionare uno status per questo effetto; siccome in passato avevi già scelto la guarigione dallo status **debole** per la combinazione di **aspro + dolce**, questa volta scegli lo status **confuso**. D'ora in poi, la combinazione **amaro + salato** permetterà sempre di guarire lo status **confuso**.

Ora che hai completato questi passaggi, sai che la tua **delizia** consente a ciascun bersaglio di guarire dallo status **confuso** e di recuperare 40 Punti Mente.

Le **delizie** create con l'Abilità **Cucina** hanno un effetto immediato e poi vengono distrutte; se vuoi cucinare cibi con effetti speciali e utilizzarli in seguito, devi invece utilizzare le regole per i **Progetti** (vedi **Manuale Base**, pag. **XXX**).

## EFFETTO DELLA DELIZIA

1. Ciascun bersaglio di questa **delizia** guarisce dallo status (**scegliere uno tra: avvelenato; confuso; debole; furente; lento; scosso**).
2. Ciascun bersaglio di questa **delizia** subisce lo status (**scegliere uno tra: confuso; debole; lento; scosso**).
3. Ciascun bersaglio di questa **delizia** recupera 40 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 50 se sei di **livello 30 o superiore**.
4. Ciascun bersaglio di questa **delizia** recupera 40 Punti Mente. Questo ammontare aumenta a 50 se sei di **livello 30 o superiore**.
5. Ciascun bersaglio di questa **delizia** subisce 20 danni da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**). Questo ammontare aumenta a 30 se sei di **livello 30**.
6. Fino al termine del tuo prossimo turno, tutte le fonti che infliggono danno da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**) infliggono 5 danni extra a ciascun bersaglio di questa **delizia**.
7. Ciascun bersaglio di questa **delizia** non può eseguire l'azione di **Abilità** durante il suo prossimo turno.
8. Ciascun bersaglio di questa **delizia** non può eseguire l'azione di **Guardia** durante il suo prossimo turno.
9. Ciascun bersaglio di questa **delizia** non può eseguire l'azione di **Incantesimo** durante il suo prossimo turno.
10. Ciascun bersaglio di questa **delizia** ottiene Resistenza al danno da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**) fino al termine del tuo prossimo turno.
11. Ciascun bersaglio di questa **delizia** considera il suo (**scegliere uno tra: Destrezza; Intuito; Vigore; Volontà**) come incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**) fino al termine del tuo prossimo turno.
12. Durante il prossimo turno di ciascun bersaglio di questa **delizia**, tutto il danno che infligge diventa di tipo (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**) e non può cambiare tipo.

## REGOLE SPECIALI DEGLI EFFETTI

Le **delizie** e i loro effetti seguono alcune regole speciali.

- ♦ Ciascuna **delizia** ha sempre **uno, due o tre effetti**, a seconda delle combinazioni di **sapori** utilizzate (gli effetti possono essere anche **quattro o sei** se utilizzi l'Abilità Eroica **Abbuffata**, a pag. **XXX**); decidi tu in che ordine applicare questi effetti, e puoi scegliere di **non applicare** un qualsiasi numero di essi (questa scelta deve essere **identica** per tutti i bersagli della **delizia**).
- ♦ Gli effetti **da 5 a 12** possono essere applicati solo durante le scene di conflitto.
- ♦ Una **delizia** può avere **un solo** effetto di tipo **5** (ossia che infligge danno); se una **delizia** dovesse avere due o più effetti di tipo **5** a causa delle combinazioni di **sapori** utilizzate, **devi** sceglierne uno solo e **non** applicare gli altri.
- ♦ Una **delizia** può avere **un solo** effetto di tipo **12** (ossia che causa il cambiamento di tipo del danno inflitto); se una **delizia** dovesse avere due o più effetti di tipo **12** a causa delle combinazioni di **sapori** che hai utilizzato, **devi** sceglierne uno solo e **non** applicare gli altri.

Per il resto, tutti gli effetti di ciascuna **delizia** sono cumulabili, e si applicano a ciascun bersaglio allo stesso modo.

**Esempio:** se ottenete un effetto **2** su **dolce + umami**, un effetto **5** su **amaro + umami**, e un effetto **9** su **amaro + dolce**, la **delizia** creata combinando questi sapori sarà in grado di infliggere danni, infliggere uno status, e impedire anche l'uso di incantesimi per un breve periodo!

## E INFINE, UN PAIO DI CONSIGLI!

Questa Classe è un po' atipica: non c'è un vero modo di controllare esattamente il ruolo che avrà il tuo personaggio, perché le tue capacità vengono generate in modo procedurale nel corso della campagna. Tuttavia, ricordati che **è possibile preparare delizie al di fuori delle scene di conflitto**: ti costerà un po' di ingredienti, è vero, ma potrai scoprire in anticipo gli effetti delle combinazioni ed evitare di andare per tentativi durante una situazione di emergenza. Per il resto, presta attenzione agli effetti che sinergizzano meglio tra di loro e con i membri del tuo gruppo, e sfrutta la proprietà **multi** per applicare la medesima **delizia** a due o più nemici!

# INVOCATORE

ANCHE: Incanalatore, Maestro dei Cinque Spiriti, Onmyōji

*Non desiderare il controllo;  
desidera la comprensione.*

Gli **Invocatori** dedicano il loro studio all'energia innata delle anime e al modo in cui fluisce spontaneamente e si manifesta attraverso ciò che li circonda. Anche se la loro arte si basa sul richiamare il potere degli elementi, essi si adeguano alle sorgenti di potere esistenti anziché forzare un esito innaturale e alterare il flusso spirituale.

Ciò detto, gli Invocatori sono avventurieri formidabili: sono flessibili e hanno una speciale affinità nei confronti delle creature elementali.

- ♦ Come hai sviluppato l'arte dell'invocazione?
- ♦ C'è uno spirito o creatura elementale con cui hai un rapporto speciale?
- ♦ Come si manifestano le tue invocazioni?
- ♦ Sono in molti a praticare la tua arte, oppure sei tu l'eccezione?

## BENEFICI GRATUITI DELL'INVOCATORE

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita o Punti Mente massimi di 5 (a tua scelta).

## ABILITÀ DELL'INVOCATORE

### ARMONIA ELEMENTALE

[+2]

Puoi comunicare verbalmente con creature della Specie **elementale**.

Quando fai sì che una creatura recuperi Punti Vita con un incantesimo o **invocazione**, se un **elementale** è presente nella scena, il recupero viene incrementato di **[LA × 5]**.

### ESPANSIONE DELLA SORGENTE

[+5]

Finché hai un'arma appartenente alla Categoria **arcana**, **arco**, **da lancio**, **spada** o da **rissa** equipaggiata, le tue **invocazioni "impatto"** infliggono **[LA]** danni extra, e il danno extra conferito dalle tue **invocazioni "marchio"** aumenta di **[LA]**.

### INCRESATURE

[+5]

Dopo che un nemico perde Punti Vita a causa di un danno inflitto da un tuo alleato, se quel danno è stato incrementato da una o più tue **invocazioni "marchio"**, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata, che può bersagliare **solamente** quel nemico. Se l'attacco **ha successo**, tutto il danno che infligge diventa dello stesso tipo inflitto dal tuo alleato, tu recuperi **[LA × 2]** Punti Mente, e **tutte le invocazioni "marchio"** presenti su quel nemico terminano dopo aver risolto l'attacco.

Se due o più nemici innescano questa Abilità contemporaneamente, puoi eseguire un **attacco gratuito** separato contro **ciascuno** di essi, nell'ordine che preferisci.

### INVOCAZIONE

[+3]

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per eseguire un'**invocazione** (vedi prossime pagine) da una **sorgente** presente nella scena. Il tuo **[LA]** in questa Abilità determina a quali invocazioni hai accesso.

### INVOCAZIONI CONCATENATE

[+3]

Quando esegui un'**invocazione**, puoi **spendere fino a [LA × 10] Punti Mente aggiuntivi**. Per ogni 10 Punti Mente spesi in questo modo, l'invocazione può bersagliare una creatura addizionale a te visibile.



# SORGENTI E INVOCAZIONI

## DETERMINARE LE SORGENTI DISPONIBILI

Durante ciascuna scena, l'ambiente circostante ti offre **due sorgenti diverse**: il Game Master ti comunica quali sono. Ricordatevi di descrivere in che modo le sorgenti appaiono nella scena; potrebbero essere elementi naturali, oggetti, o perfino creature.

**Esempio:** durante una battaglia a bordo di un'aeronave a vapore in mezzo a nubi tempestose, due sorgenti qualsiasi tra **acqua**, **aria**, **fulmine** e **fuoco** avrebbero senso.

## ESEGUIRE UN'INVOCAZIONE

Quando esegui un'**invocazione**, scegli un'opzione a cui hai accesso tra quelle nella tabella qui sotto (a patto che la sua sorgente sia presente nella scena); poi, applica i suoi effetti a **una** creatura a te visibile.

Il tuo Livello Abilità in **Invocazione** determina quali invocazioni sei in grado di usare: **[LA 1]** consente di usare invocazioni "**impatto**", **[LA 2]** consente di usare invocazioni "**impatto**" e "**marchio**", e **[LA 3]** consente di usare qualsiasi invocazione.

**Esempio:** se sono disponibili sorgenti di **aria** e **terra** e il tuo Livello Abilità è 2, puoi eseguire **Aeroimpatto**, **Aeromarchio**, **Geoimpatto** e **Geomarchio**.

Se un'invocazione infligge danno, infliggerà 5 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 10 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.

Allo stesso modo, se un'invocazione fa sì che il bersaglio recuperi Punti Vita o perda Punti Mente, l'ammontare aumenterà di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

## SORGENTI E INVOCAZIONI

### Sorgente acqua (tipo di danno: ghiaccio)

<b>Idroimpatto</b>	Il bersaglio subisce 20 danni da <b>ghiaccio</b> .
<b>Idromarchio</b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>aria</b> e da <b>fulmine</b> .
<b>Brivido</b>	Il bersaglio perde 20 Punti Mente e subisce lo status <b>scosso</b> .
<b>Geloni</b>	Il bersaglio subisce 10 danni da <b>ghiaccio</b> e lo status <b>debole</b> .

## SORGENTI E INVOCAZIONI

### Sorgente aria (tipo di danno: aria)

<b>Aeroimpatto</b>	Il bersaglio subisce 20 danni da <b>aria</b> .
<b>Aeromarchio</b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>fulmine</b> e da <b>fuoco</b> .
<b>Brezza</b>	Il bersaglio recupera 30 Punti Vita.
<b>Mulinello</b>	Il bersaglio subisce 10 danni da <b>aria</b> e lo status <b>confuso</b> .

### Sorgente fulmine (tipo di danno: fulmine)

<b>Elettroimpatto</b>	Il bersaglio subisce 20 danni da <b>fulmine</b> .
<b>Elettromarchio</b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>fuoco</b> e da <b>terra</b> .
<b>Scintilla</b>	Il bersaglio subisce 10 danni da <b>fulmine</b> e lo status <b>lento</b> .
<b>Tuono</b>	Il bersaglio perde 20 Punti Mente e subisce lo status <b>confuso</b> .

### Sorgente fuoco (tipo di danno: fuoco)

<b>Piroimpatto</b>	Il bersaglio subisce 20 danni da <b>fuoco</b> .
<b>Piomarchio</b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>ghiaccio</b> e da <b>terra</b> .
<b>Esplosione</b>	Il bersaglio subisce 10 danni da <b>fuoco</b> e lo status <b>scosso</b> .
<b>Fumo</b>	Il bersaglio perde 20 Punti Mente e subisce lo status <b>debole</b> .

### Sorgente terra (tipo di danno: terra)

<b>Geoimpatto</b>	Il bersaglio subisce 20 danni da <b>terra</b> .
<b>Geomarchio</b>	Fino all'inizio del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danni da <b>aria</b> e da <b>ghiaccio</b> .
<b>Crescita</b>	Il bersaglio recupera 30 Punti Vita.
<b>Sabbie Mobili</b>	Il bersaglio subisce 10 danni da <b>terra</b> e lo status <b>lento</b> .

# MERCANTE

ANCHE: Artigiano, Collezionista, Farmacista

*Il denaro è un mezzo,  
sicuramente non un fine!*

Il denaro conserva grande influenza anche in mondi permeati dalla magia. Scambi e commerci sono una delle grandi chiavi per lo sviluppo di regni e nazioni, e i **Mercanti** ne sono ben consapevoli.

Può sembrare strano che un Mercante venga considerato al pari di un eroe: tuttavia, coloro che resistono alla tentazione dell'avidità e si avvalgono del commercio per incentivare lo scambio di idee e il dialogo tra popoli lontani combattono a loro volta nei ranghi di una vera e propria rivoluzione.

- ♦ Chi ti ha introdotto all'arte del commercio? Si tratta di un'attività di famiglia?
- ♦ Questo mondo sarebbe migliore senza il denaro? Se sì, perché sei un mercante?
- ♦ Qual è l'aspetto del commercio che più ami? Quale detesti?
- ♦ Hai un rivale in affari? Qual è il tuo rapporto con questa persona?



## BENEFICI GRATUITI DEL MERCANTE

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Inventario massimi di 2.

## ABILITÀ DEL MERCANTE

### ARTE DEL COMMERCIO

[+3]

Quando **riposi** in una zona adatta al commercio, ottieni **[LA + 1] Punti Commercio**. Non puoi mai avere più di **[LA + 3] Punti Commercio**; se acquisisci questa Abilità durante la creazione del personaggio, inizi il gioco con 2.

Durante una **scena non di conflitto**, puoi spendere 2 Punti Commercio per scegliere un'opzione: crei un **materiale** o un **oggetto raro** concordato con il Game Master e dal valore **pari o inferiore a [il tuo livello, moltiplicato per 40]**; oppure crei un PNG che vive nei dintorni e spieghi come lo hai conosciuto e quale mestiere svolge, dopodiché il Game Master ti dice cosa richiede in cambio dei propri servizi.

### DATA DI SCADENZA

[+3]

Quando fai recuperare Punti Vita a una o più creature con una **pozione o delizia** (pag. XXX) che **non** infligge danni, puoi invece infliggere a ciascuna di esse un ammontare di danni da **veleno** pari a **[(LA × 10), più metà del tuo livello]**. Questo danno non può cambiare tipo, e viene **dimezzato** se stai infliggendo danno a **due o più creature**.

### IL VERO TESORO

[+3]

Una volta per sessione, quando aiuti un PNG o una comunità a **sconfiggere avidità e corruzione**, a **migliorare il proprio benessere** o a **coesistere con altre creature**, se hai acquisito l'Abilità **Arte del Commercio**, guadagni **[LA] Punti Commercio**.

### NE HO SENTITO PARLARE!

[+3]

Dopo che tu o un alleato in grado di sentirti e comprenderti effettuate un Test per esaminare una creatura, un luogo o un oggetto, puoi spendere 1 Punto Commercio per conferire un bonus pari a **[LA × 2]** al Risultato di quel Test.

### RISERVA PERSONALE

[+3]

Quando tu o un altro Personaggio Giocante spendete **[LA + 2]** o meno Punti Inventario, puoi spendere 1 Punto Commercio per ignorare quel costo.

# ABILITÀ EROICHE NATURAL FANTASY

Le seguenti Abilità Eroiche vengono aggiunte alla lista nel **Manuale Base**; tutte queste Abilità richiedono di aver padroneggiato una Classe per essere acquistate.

## LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

### Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

<b>Abbuffata</b>	<b>Gourmet</b>	Combina quattro ingredienti in una <b>delizia</b> .
<b>Anima Chimerica</b>	<b>Chimerista, Mutante</b>	I tuoi incantesimi offrono benefici in base alla Specie.
<b>Cacciatore Silenzioso</b>	<b>Canaglia, Tiratore</b>	Migliora <b>Alta Velocità</b> con <b>archi</b> e armi <b>da lancio</b> , e non inneschi reazioni con queste armi.
<b>Cloromanzia Superiore</b>	<b>Floralista</b>	Copia gli effetti dei <b>magisemi</b> e controlla la vegetazione.
<b>Cuordirovo</b>	<b>Floralista, Lama Oscura</b>	I tuoi rovi ti proteggono e reagiscono agli attacchi nemici.
<b>Dosaggio Esperto</b>	<b>Artefice, Gourmet, Mercante, Sapiente</b>	<b>Delizie, pozioni</b> e <b>incantesimi</b> curano oltre i PV e PM massimi.
<b>Fianco a Fianco</b>	<b>Viandante</b>	Migliori la tua sinergia con il <b>Compagno Fedele</b> .
<b>Forza delle Cinque Sorgenti</b>	<b>Invocatore</b>	Le tue <b>invocazioni</b> incrementano le Caratteristiche.
<b>Impatto Audace</b>	<b>Comandante, Guardiano, Maestro d'Armi</b>	Potenzia <b>Spezzaossa</b> utilizzando gli <b>scudi</b> .
<b>Luna Purificatrice</b>	<b>Entropista, Spiritista</b>	I tuoi <b>incantesimi</b> rimuovono status o incantesimi dai bersagli.
<b>Piegamagie</b>	<b>Elementalista, Entropista, Invocatore, Simbolista</b>	Reagisci agli incantesimi nemici utilizzando una delle tue <b>invocazioni</b> .
<b>Pisolino</b>	<b>Guardiano, Mercante, Viandante</b>	Sonnecchia durante i conflitti per recuperare le energie.

## LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

### Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

<b>Pollice Verde</b>	<b>Floralista</b>	Accelera o rallenta la crescita dei <b>magisemi</b> .
<b>Quiete Effimera</b>	<b>Canaglia, Danzatore, Esper, Simbolista, Spiritista</b>	Potenzia <b>Allucinazione</b> e <b>Torpore</b> e rimuove gli status per causare perdita di PV.
<b>Rifrazione dell'Auramante</b>	<b>Arcanista, Spiritista</b>	Potenzia <b>Aura</b> e <b>Barriera</b> e innesca effetti speciali quando i bersagli vengono danneggiati.
<b>Robustomanzia</b>	<b>Chimerista, Esper, Furia, Lama Oscura, Viandante</b>	Usa il <b>Vigore</b> per i Test di Magia, e considera <b>arcane</b> le armi basate sul <b>Vigore</b> .
<b>Saggi Consigli</b>	<b>Oratore, Sapiente</b>	I tuoi <b>Test di Supporto</b> offrono benefici speciali al <b>leader</b> .
<b>Specialità della Casa</b>	<b>Gourmet</b>	Prepara una <b>delizia</b> alternativa davvero speciale.
<b>Sorgente Interiore</b>	<b>Invocatore</b>	Porti sempre una <b>sorgente</b> a tua scelta dentro di te.
<b>Su con la Vita!</b>	<b>Cantore, Esper, Oratore</b>	Potenzia <b>Mi Fido di Te</b> .
<b>Verso un Futuro Migliore</b>	<b>Mercante</b>	Spendi Punti Commercio al posto dei Punti Fabula e potenzia gli insediamenti attraverso le tue donazioni.

## ABBUFFATA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Gourmet**.

Una volta per scena, quando usi la tua Abilità **Cucina**, puoi combinare **quattro ingredienti in una delizia** (superando quindi il normale limite di tre ingredienti). Per il resto, la delizia segue le regole normali.

## ANIMA CHIMERICA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista** e **Mutante** (vedi **Atlante Techno Fantasy**, pag. XXX) e aver acquisito l'Abilità **Magimimesi**.

Quando lanci uno dei tuoi incantesimi da Chimerista, ottieni un beneficio in base alla **Specie** della creatura da cui lo avevi appreso. Scegli un'opzione: ottieni Resistenza a entrambi i tipi di danno associati a quella Specie; **oppure** quando infliggi danno di un tipo associato a quella Specie, infliggi 5 danni extra. Il beneficio scelto dura fino al termine della scena, oppure finché non lanci un altro incantesimo da Chimerista.

I tipi di danno associati a ciascuna Specie sono **bestia (aria, ghiaccio)**, **costrutto (terra, veleno)**, **demone (fuoco, ghiaccio)**, **elementale (aria, fulmine)**, **mostro (fulmine, fuoco)**, **non morto (ombra, veleno)** e **pianta (luce, terra)**.

## CACCIATORE SILENZIOSO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Canaglia**, **Maestro d'Armi** e **Tiratore**, e devi aver acquisito l'Abilità **Alta Velocità**.

Quando usi **Alta Velocità** per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma che appartiene alla Categoria **arco, da lancio** o **lancia**, l'attacco infligge danni extra pari a **【il tuo Livello Abilità in Alta Velocità, moltiplicato per 5】**.

Inoltre, quando attacchi una o più creature usando un'arma che appartiene alla Categoria **arco, da lancio** o **lancia**, quelle creature non possono eseguire **attacchi gratuiti** fino al termine del tuo turno.

## CLOROMANZIA SUPERIORE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Floralista**.

Una volta per turno, se nel tuo **giardino** è presente un **magiseme** il cui effetto attuale è "al termine del tuo turno", puoi usare un'azione e spendere 20 Punti Mente per produrre quell'effetto.

Inoltre, se hai acquisito l'Abilità **Flordominio**, i tuoi Rituali possono ora anche influenzare e controllare le creature di Rango **soldato** della Specie **pianta** (ma non ti permettono comunque di **crearle**).

## CUORDIROVO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Floralista** e **Lama Oscura**, e aver acquisito l'Abilità **Cloromanzia**.

Sei Resistente ai danni da **luce** e da **veleno**.

Dopo che perdi Punti Vita, se sei in **Crisi** e nel tuo **giardino** è presente un **magiseme**, puoi riempire **1 sezione** del tuo **Orologio di Crescita**.

Inoltre, quando utilizzi l'Abilità **Fendente Oscuro**, puoi far sì che il danno inflitto sia danno da **veleno** anziché **ombra** (non può comunque cambiare tipo). Se lo fai, il tuo **Fendente Oscuro** infligge danni extra pari a **【il doppio delle sezioni piene del tuo Orologio di Crescita】**.

## DOSAGGIO ESPERTO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Artefice**, **Gourmet**, **Mercante** e **Sapiente**.

Le **delizie** e le **pozioni** da te create, nonché gli **incantesimi** da te lanciati, possono ora far sì che le creature recuperino Punti Vita e Punti Mente al di sopra dei propri punteggi di PV e PM massimi, fino al 150% dei rispettivi punteggi. Al termine di ciascuna scena, se i Punti Vita e/o Punti Mente attuali di queste creature sono ancora al di sopra dei rispettivi punteggi massimi, diventano invece pari a tali punteggi.

## FIANCO A FIANCO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Viandante**.

Dopo che usi l'Abilità **Compagno Fedele** per far eseguire al tuo compagno un'azione durante il tuo turno, scegli un'opzione: ottieni un bonus pari a **【il tuo Livello Abilità in Compagno Fedele】** al primo Test Contrapposto che tu o il tuo Compagno effettuate prima del termine del tuo prossimo turno; **oppure** la prima volta che tu o il tuo compagno infliggete danno prima del termine del tuo prossimo turno, vengono inflitti danni extra pari a **【il tuo Livello Abilità in Compagno Fedele, moltiplicato per 2】**; **oppure** tu e il tuo compagno recuperate un ammontare di Punti Mente pari a **【il tuo Livello Abilità in Compagno Fedele, moltiplicato per 2】**.

Inoltre, dopo che il tuo compagno effettua un Test, puoi spendere 1 Punto Fabula e invocare uno dei suoi **Tratti** per dargli la possibilità di ritirare uno o entrambi i dadi (come da regole standard).



## FORZA DELLE CINQUE SORGENTI

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Invocatore**.

Dopo aver eseguito un'**invocazione** durante un conflitto, tu e fino a un alleato a te visibile aumentate di una taglia di dado una delle vostre Caratteristiche (fino a un massimo di **d12**). Questo incremento dura fino al termine della scena o fino a quando usi nuovamente questa Abilità, e la Caratteristica influenzata dipende dalla **sorgente** che hai invocato: **acqua (Volontà)**, **aria (Intuito)**, **fulmine (Vigore)**, **fuoco (Destrezza)** oppure **terra (una Caratteristica a tua scelta)**.

## IMPATTO AUDACE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Comandante** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. XXX), **Guardiano** e **Maestro d'Armi**, e aver acquisito l'Abilità **Spezzaossa**.

Quando utilizzi l'Abilità **Spezzaossa**, se il tuo attacco bersaglia **una sola creatura** e hai uno **scudo** equipaggiato, puoi decidere di **sfidare** quella creatura fino al termine del tuo prossimo turno. Questa **sfida** termina anche se quella creatura viene **sfidata** da qualcun altro, o se tu **sfidi** un'altra creatura.

La creature che stai **sfidando** deve includerti tra i bersagli dei suoi attacchi e incantesimi offensivi (⚡), se possibile; inoltre, una volta per turno (inclusi i turni delle altre creature), quando infliggi danno alla creatura che stai **sfidando** con un'arma da **mischia a una mano** o con un'arma **personalizzata** appartenente alla Categoria **spada** o **pugnale**, puoi infliggere 5 danni extra a quella creatura.

## LUNA PURIFICATRICE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Entropista** e **Spiritista**.

Quando colpisci una o più creature con un incantesimo offensivo (⚡), se hai un'arma **arcana** equipaggiata e il **Tiro Maggiore** del tuo **Test di Magia** è **pari o superiore a 8**, puoi far sì che ciascuna di esse smetta di essere sotto l'effetto di **tutti** gli incantesimi con **durata "Scena"** sotto il cui effetto si trova attualmente.

Quando lanci un incantesimo che bersaglia uno o più alleati, se hai un'arma **arcana** equipaggiata, puoi scegliere uno status tra **avvelenato**, **confuso**, **debole**, **furente**, **lento** e **sosso**. Se lo fai, ciascun bersaglio di quell'incantesimo guarisce dallo status scelto.

## PIEGAMAGIE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Elementalista**, **Entropista**, **Invocatore** e **Simbolista** (**Atlante High Fantasy**, pag. XXX), e aver acquisito l'Abilità **Invocazione**.

Dopo che un nemico a te visibile **ti colpisce o ti manca con un incantesimo offensivo** (⚡), se il Risultato del suo Test di Magia è un **numero pari**, puoi immediatamente e gratuitamente usare l'Abilità **Invocazione** (dopo che l'incantesimo è stato risolto) per eseguire un'invocazione che **non** sia di tipo **"marchio"** contro quel nemico. Devi comunque pagare il costo in Punti Mente per questa invocazione, e può bersagliare **soltanto** quel nemico (non puoi utilizzare **Invocazioni Concatenate**).

## PISOLINO

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Guardiano**, **Mercante** e **Viandante**.

Nel tuo turno durante un conflitto puoi usare un'azione per recuperare un ammontare di Punti Vita e Punti Mente pari a **[10 + metà del tuo livello]** e guarire da tutti gli status; se lo fai, il tuo turno termina **immediatamente**, perdi la capacità di **vedere e sentire**, e i tuoi valori di **Difesa e Difesa Magica** diventano **pari a 5** e non possono essere ulteriormente modificati. Questi effetti terminano all'inizio del tuo prossimo turno, dopo che **perdi Punti Vita**, oppure dopo che **vieni colpito da un attacco o incantesimo offensivo** (⚡).

## POLLICE VERDE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Floralista**.

Quando **riempi 1 o più sezioni del tuo Orologio di Crescita**, puoi scegliere un'opzione: riempi **1 sezione aggiuntiva** del tuo Orologio di Crescita; oppure riempi **1 sezione in meno** del tuo Orologio di Crescita (fino a un minimo di 0 sezioni riempite). Se lo fai, non puoi utilizzare nuovamente questo effetto fino a quando il tuo **Orologio di Crescita** non si è **svuotato completamente**.

Inoltre, il danno inflitto dai tuoi **magisemi** ignora le Resistenze.

## QUIETE EFFIMERA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Canaglia**, **Danzatore** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. XXX), **Esper** (vedi **Atlante Techno Fantasy**, pag. XXX), **Simbolista** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. XXX) e **Spiritista**.

Quando lanci l'incantesimo **Allucinazione** o l'incantesimo **Torpore** (vedi **Manuale Base**, pag. XXX) puoi applicare **entrambi** gli status a ciascun bersaglio colpito invece di doverne scegliere uno.

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per scegliere un nemico a te visibile che sia in **Crisi** e afflitto da **tre o più status**. Se lo fai, quel nemico guarisce da **tutti** gli status, poi perde un ammontare di Punti Vita pari a **【metà del tuo livello + (il numero di status guariti in questo modo, moltiplicato per 10)】**. Se questo riduce quel nemico a 0 Punti Vita, recuperi un ammontare di Punti Mente pari a **【il numero di status guariti in questo modo, moltiplicato per 10】**.

## RIFRAZIONE DELL'AURAMANTE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Arcanista** e **Spiritista**, e aver imparato l'incantesimo **Aura** e/o l'incantesimo **Barriera**.

Scegli un tipo di danno tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, e **terra**.

Quando un nemico a te visibile infligge danno a uno o più tuoi alleati che siano sotto l'effetto di un incantesimo **Aura** e/o **Barriera** da te lanciato, il danno subito da ciascuno di quegli alleati viene ridotto di un ammontare pari a **【metà del tuo Livello Abilità in Magia Spirituale】** (prima di applicare eventuali Affinità). Poi, se **almeno 1 punto di danno** è stato prevenuto in questo modo, puoi infliggere a quel nemico un ammontare di danni del tipo scelto pari a **【metà del tuo livello】**. Se lo fai, non puoi infliggere nuovamente danno in questo modo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## ROBUSTOMANZIA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Chimerista**, **Esper** (vedi **Atlante Techno Fantasy**, pag. XXX), **Furia**, **Lama Oscura** e **Viandante**.

Quando effettui un Test di Magia per un incantesimo o Rituale, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Vigore** (come **【VIG + VIG】** per un Rituale di Chimerismo).

Finché hai **una sola arma** equipaggiata, se la formula dei Test di Precisione di quell'arma include il **Vigore**, la consideri appartenente anche alla Categoria **arcana** ai fini di Abilità e altri effetti.

## SAGGI CONSIGLI

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Oratore** e **Sapiente**.

Quando effettui un **Test di Supporto**, se il **leader** è in grado di sentirti e comprenderti, puoi scegliere di utilizzare **【INT + INT】**, **【INT + VOL】**, oppure **【VOL + VOL】** al posto delle normali Caratteristiche basate sul Test che verrà effettuato dal **leader**.

Descrivi in che modo offri i tuoi consigli!

Inoltre, quando utilizzi il **gioco di squadra** (pag. 76 del **Manuale Base**) per aiutare il Test di un altro PG durante il suo turno in una scena di conflitto, puoi scegliere **fino a due** tra le seguenti opzioni:

- ◆ Quel personaggio recupera 20 Punti Mente.
- ◆ Quel personaggio guarisce dagli status **confuso**, **furente** e **sosso**.
- ◆ Al termine del turno di quel personaggio, scegli un'opzione: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo con un **costo totale in PM pari o inferiore a 20**.
- ◆ Se quel personaggio ha successo sul Test e quel Test gli permette di riempire o svuotare una o più sezioni di Orologio, può riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

## SORGENTE INTERIORE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Invoker**.

Dopo che ti **riposi**, puoi scegliere una **sorgente**: **acqua**, **aria**, **fulmine**, **fuoco** oppure **terra**. Fino a quando non ti riposi nuovamente, ottieni i seguenti benefici:

- ◆ Puoi **sempre** considerare la sorgente scelta disponibile durante qualsiasi scena, in aggiunta alle sorgenti già disponibili.
- ◆ Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Elementalismo**, ma solo se quei Rituali manipolano l'elemento della sorgente scelta.
- ◆ Ottieni Resistenza al tipo di danno corrispondente alla sorgente scelta.
- ◆ Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in quello corrispondente alla sorgente scelta. Se lo fai, quel danno ignora le Resistenze.

## SPECIALITÀ DELLA CASA

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Gourmet**.

Quando ottieni questa Abilità Eroica, scegli **tre sapori differenti** tra **amaro, aspro, dolce, salato** e **umami**. Poi, scegli **tre effetti diversi** tra i seguenti:

- ♦ Infilgi a ciascun bersaglio di questa **delizia** 20 danni da **(scegliere uno tra: luce, ombra)**. Questo ammontare aumenta a 30 danni se sei di **livello 30 o superiore**. Scegli il tipo di questo effetto quando ottieni questa Abilità Eroica.
- ♦ Durante il prossimo turno di ciascun bersaglio di questa **delizia**, tutto il danno che infligge diventa di tipo **(scegliere uno tra: luce, ombra)** e non può cambiare tipo. Scegli il tipo di questo effetto quando ottieni questa Abilità Eroica.
- ♦ Per ciascun bersaglio di questa **delizia**, se è sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena", invece non è più sotto l'effetto di nessuno di quegli incantesimi.
- ♦ Scegli te stesso o un alleato a te visibile. Per ciascun bersaglio di questa **delizia**, la prossima volta che quel bersaglio esegue un attacco o lancia un incantesimo offensivo (⚡) durante questa scena, deve includere la creatura scelta tra i bersagli di quell'attacco o incantesimo (se possibile).
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** subisce lo status **avvelenato**.
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** subisce lo status **furente**.
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** recupera 30 Punti Vita e 30 Punti Mente, oppure 40 Punti Vita e 40 Punti Mente se sei di **livello 30 o superiore**.
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** guarisce da un singolo status a sua scelta.
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** guarisce dagli status **confuso, furente** e **scoeso**.
- ♦ Ciascun bersaglio di questa **delizia** guarisce dagli status **avvelenato, debole** e **lento**.

Quando crei una **delizia** utilizzando **esattamente 3 ingredienti** durante un conflitto, se ciascun ingrediente corrisponde a uno dei **sapori** scelti quando hai acquisito questa Abilità Eroica, puoi ignorare **tutti** i normali effetti di quella **delizia**. Se lo fai, puoi applicare invece **uno, due**, oppure **tutti** gli effetti scelti quando hai acquisito questa Abilità Eroica.

## SU CON LA VITA!

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Cantore** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. XXX), **Esper** (vedi **Atlante Techno Fantasy**, pag. XXX) e **Oratore**, e aver acquisito l'Abilità **Mi Fido di Te**.

Quando usi **Mi Fido di Te** su un altro Personaggio Giocante, esso sceglie **Destrezza, Intuito, Vigore** o **Volontà**: quel PG considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**) fino al termine della scena o fino a quando usi nuovamente **Mi Fido di Te** su quel medesimo personaggio.

## VERSO UN FUTURO MIGLIORE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe **Mercante** e aver acquisito le Abilità **Arte del Commercio** e **Il Vero Tesoro**.

Quando devi spendere uno o più Punti Fabula, puoi invece spendere un ammontare di Punti Commercio pari al **doppio** dei Punti Fabula che avresti speso. Quando lo fai, descrivi quali ricordi dei tuoi viaggi e commerci ti donano nuova forza.

Inoltre, quando ottieni Punti Commercio tramite **Arte del Commercio** dopo aver riposato in un insediamento, puoi invece decidere di **non ottenere quei Punti Commercio e donarli a quell'insediamento**; questa donazione innesca **Il Vero Tesoro** (ricevi quindi comunque 2 Punti Commercio) ma **non conta** ai fini del suo limite di una volta per sessione.

La tabella sottostante indica gli effetti delle tue donazioni sull'insediamento e su tutto ciò che si trova entro **1 giorno di viaggio** da esso.

Totale donato	Effetti entro 1 giorno di viaggio dall'insediamento
5 o più	Le persone ospitano volentieri te e fino a cinque alleati: potete <b>riposare</b> gratuitamente, senza spendere zenit.
10 o più	Quando tu o un tuo alleato dovete pagare un costo in zenit, qualunque sia la ragione, quel costo è ridotto del 25%.
15 o più	I tiri di viaggio effettuati dal tuo gruppo in quest'area non possono mai utilizzare un dado superiore al <b>d8</b> .
20 o più	Quando un Cattivo che si trova in quest'area spende Punti Ultima, deve spendere 1 Punto Ultima aggiuntiva.

# ABILITÀ EROICHE DI STILE

Se queste Abilità si dimostrano valide nel playtest, potrebbero vedere un rilascio ufficiale in futuro; per ora, **godetevele e fornite feedback!**

Le seguenti Abilità Eroiche **forniscono supporto aggiuntivo a build e stili di gioco** che la community ha richiesto, o che andrebbero arricchiti o potenziati.

- ◆ Nessuna di queste Abilità Eroiche richiede padronanza di una specifica **Classe**. Quindi, potete acquisirle quando padroneggiate qualsiasi Classe, se soddisfatte i **requisiti**.
- ◆ Un PG può avere al massimo **una** Abilità Eroica di Stile; inoltre, due PG nello stesso gruppo non possono avere la medesima Abilità Eroica di Stile.
- ◆ Come regola opzionale, potete far sì che **ogni PG ottenga la sua Abilità Eroica di Stile al momento della creazione**. Se lo fate, i PG che non hanno interesse in queste opzioni possono scegliere un'Abilità Eroica legata a una delle loro Classi iniziali. Ovviamente questa opzione rende il gruppo un po' più forte del normale; una buona soluzione è far sì che ciascun PG **salta** la prima Abilità Eroica che otterrebbe normalmente.

## LISTA DI ABILITÀ EROICHE DI STILE

Abilità Eroica	Requisiti	Riassunto dell'effetto
Stile dell'Arma Nascosta	Colpo Basso	Approfitta se una <b>Vulnerabilità</b> nemica viene colpita.
Stile della Coda di Scorpione	Destrezza d10+	Potenzia la portata e la flessibilità dei <b>flagelli</b> .
Stile Deviaproiettili	Destrezza e/o Intuito d10+	Nega e devia gli attacchi a <b>distanza</b> con le <b>spade</b> .
Stile dei Diecimila Tagli	Colpo Basso	Moltiplica <b>Colpo Basso</b> .
Stile del Difensore Agile	Schivata 2+ LA	Diventi un personaggio difensivo basato su <b>Destrezza</b> .
Stile del Difensore Profetico	Divinazione	Diventi un personaggio difensivo basato su <b>Intuito</b> .
Stile del Duellante	Puoi equipaggiare <b>armi marziali da mischia</b>	Combatti con una sola arma da <b>mischia</b> a una mano.
Stile dell'Elemento Potenziato	Conosci <b>2+ incantesimi che infliggono danno</b>	Cambia il danno degli <b>incantesimi</b> e li potenzia.
Stile Esplosivo	Alchimia base	Migliora le <b>pozioni</b> di danno.

## LISTA DI ABILITÀ EROICHE DI STILE

Abilità Eroica	Requisiti	Riassunto dell'effetto
Stile del Gladiatore Detonante	Spezzaossa	Infondi elementi nei nemici con armi <b>da fuoco</b> da <b>mischia</b> .
Stile del Guerriero Vorticante	Destrezza e/o Vigore d10+	Esegui doppi colpi con <b>spade</b> e armi <b>pesanti</b> a due mani.
Stile Iaidō	Maestria con Armi da Mischia 2+ LA	Rinfodera la <b>spada</b> , poi colpisci con effetti speciali.
Stile dell'Investigatore	Intuizione Fulminea	Usa le tue intuizioni in battaglia.
Stile della Lancia Celeste	Colpo in Picchiata	Salta in alto prima di <b>Colpire in Picchiata</b> con una <b>lancia</b> .
Stile del Mietitore	Alta Velocità e/o Rubatempo	Attacca o lancia un incantesimo dopo aver sconfitto un nemico.
Stile del Pistolero	Maestria con Armi a Distanza 2+ LA	Scateni tre attacchi con una <b>pistola</b> a una mano.
Stile del Pugno Caricato	Sopportazione	Potenzia il primo attacco da <b>risa</b> dopo <b>Sopportazione</b> .
Stile Punitivo	Contrattacco	Potenzia <b>Contrattacco</b> .
Stile della Pura Forza	Spirito Indomabile	Potenzia il danno <b>fisico</b> .
Stile del Ranger	Intraprendente	Eccelli con <b>archi</b> e trappole.
Stile del Semplice	Destrezza e/o Volontà d10+	Ottieni benefici con armi <b>non marziali</b> e armi <b>improvvisate</b> .
Stile delle Sette Armi	Puoi equipaggiare <b>tutte le armi marziali</b>	Ottieni benefici usando armi di molte Categorie diverse.
Stile dello Shuriken Fūma	Raffica	Fai roteare le tue armi da <b>lancio</b> a due mani.
Stile del Taumaturgo	Potere Curativo e Guarigione e/o Purificazione	Considera le armi da <b>risa</b> come <b>arcane</b> e lanci <b>Guarigione</b> o <b>Purificazione</b> dopo gli attacchi.



## STILE DELL'ARMA NASCOSTA

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Colpo Basso** (vedi **Canaglia**).

Scegli un tipo di danno tra **aria, fisico, fulmine, fuoco, ghiaccio, luce, ombra, terra** e **veleno**, e scegli uno status tra **confuso, debole, lento** e **sosso**.

Dopo che uno o più nemici a te visibili perdono Punti Vita a causa del danno inflitto da uno dei tuoi alleati, se almeno uno di loro era **Vulnerabile** al danno inflitto da quell'alleato, puoi infliggere un ammontare di danni del tipo da te scelto pari a **[5 + (il tuo Livello Abilità in Colpo Basso, moltiplicato per 3)]** a ciascuno di quei nemici. Chiunque tra loro perda PV a causa di questo danno subisce lo status che hai scelto.

Se utilizzi questa Abilità durante un conflitto, non puoi usarla nuovamente fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## STILE DELLA CODA DI SCORPIONE

**Requisiti:** devi avere una **taglia di dado base di Destrezza pari a d10 o superiore**.

I tuoi attacchi con armi della Categoria **flagello** possono bersagliare le creature **volanti** e infliggono 5 danni extra finché **non è il tuo turno**.

Dopo che una creatura a te visibile esegue un attacco a **distanza**, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **[5 + il Risultato del suo Test di Precisione]** per far sì che l'attacco manchi tutti i bersagli. Puoi usare questa Abilità solo se hai un'arma della Categoria **flagello** equipaggiata, ma non ha effetto se il Test di Precisione era un **successo critico**.

## STILE DEVIAPROIETTILI (ispirato da Tails su Discord!)

**Requisiti:** devi avere una **taglia di dado base di Destrezza pari a d10 o superiore** e/o una **taglia di dado base di Intuito pari a d10 o superiore**.

Dopo che una creatura a te visibile esegue un attacco a **distanza**, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari al Risultato del suo Test di Precisione per far sì che l'attacco manchi automaticamente tutti i suoi bersagli. Se lo fai e il **Tiro Maggiore** di quel Test di Precisione è un numero **pari**, puoi far sì che una creatura a te visibile perda un ammontare di Punti Vita pari a quel **Tiro Maggiore**.

Puoi usare questa Abilità soltanto se hai un'arma della Categoria **spada** equipaggiata, ma non ha effetto se il Test di Precisione era un **successo critico**.

## STILE DEI DIECIMILA TAGLI

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Colpo Basso** (vedi **Canaglia**).

Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco utilizzando un'arma da **mischia**, se **non hai altre armi equipaggiate** e applichi il danno extra della tua Abilità **Colpo Basso** a quell'attacco, puoi **raddoppiare** quel danno extra. Puoi invece **triplicare** quel danno extra se sei di **livello 30 o superiore**.

Questi benefici non si applicano alle **armi personalizzate** con modifica **rapida**.

## STILE DEL DIFENSORE AGILE

**Requisiti:** devi possedere **Livello Abilità 2 o superiore** in **Schivata** (vedi **Canaglia**).

Finché non hai **scudi** né **armature marziali** equipaggiate, ottieni i seguenti benefici:

- ♦ Puoi ignorare il costo in Punti Mente dell'Abilità **Provocazione** (vedi **Furia**).
- ♦ Puoi ignorare il costo in Punti Mente della **Danza del Pavone** (vedi **Danzatore**).
- ♦ Puoi utilizzare l'Abilità **Protezione** (vedi **Guardiano**) anche se non la possiedi.
- ♦ Il tuo punteggio di Difesa Magica è incrementato di un ammontare pari a **[il tuo Livello Abilità in Schivata]**.

Inoltre, i tuoi punteggi di **Punti Vita massimi** e **Crisi** sono ora calcolati sulla base della tua **taglia di dado base di Destrezza**, anziché quella di **Vigore**.

## STILE DEL DIFENSORE PROFETICO

**Requisiti:** devi aver appreso l'incantesimo **Divinazione** (vedi **Entropista**).

Quando una fonte fa sì che uno o più alleati presenti nella scena perdano Punti Vita, se sei sotto l'effetto del tuo incantesimo **Divinazione**, puoi **ridurre di 1 i ritiri di dado forzati disponibili** per assorbire parte delle conseguenze di quella linea temporale. Se lo fai, subisci **tutte** quelle perdite di Punti Vita al posto dei tuoi alleati, come istanze separate (non puoi scegliere di subirne solo alcune; per esempio, se una fonte fa sì che tu e due tuoi alleati perdiate 20 Punti Vita ciascuno, utilizzare questo effetto fa sì che tu perda 20 PV, poi 20 PV, e infine altri 20 PV). Poi, se il tuo incantesimo di **Divinazione** non ha più ritiri forzati disponibili, esso termina.

Inoltre, i tuoi punteggi di **Punti Vita massimi** e **Crisi** sono ora calcolati sulla base della tua **taglia di dado base di Intuito**, anziché quella di **Vigore**.



## STILE DEL DUELLANTE

**Requisiti:** devi essere in grado di equipaggiare **armi marziali** da **mischia**.

Finché hai un'arma da **mischia a una mano** equipaggiata nel tuo slot **mano principale**, se quell'arma **non è un colpo senz'armi** e hai un **colpo senz'armi** equipaggiato nel tuo slot **mano secondaria**, ottieni i seguenti benefici:

- ♦ Quando infliggi danno con un'arma che non è un **colpo senz'armi**, puoi raddoppiare il **Tiro Maggiore** del tuo Test di Precisione quando determini il danno inflitto. Se lo fai, non puoi usare di nuovo questa opzione fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- ♦ Durante i conflitti, ignori il costo in PM delle Abilità **Breccia**, **Condanna**, **Incoraggiamento**, **Provocazione** e **Tempesta di Lame** (vedi **Furia**, **Maestro d'Armi** e **Oratore**).

Questi benefici non si applicano ai **moduli arma** (vedi **Pilota**).

## STILE DELL'ELEMENTO POTENZIATO

**Requisiti:** devi aver appreso **due o più incantesimi che infliggono danno**.

Scegli un tipo di danno tra **aria**, **fisico**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra**, **terra** e **veleno**.

Quando infliggi danno con un **incantesimo**, puoi cambiare il tipo di quel danno con quello scelto; inoltre, finché un incantesimo da te lanciato infligge danno del tipo scelto, esso infligge 5 danni extra e quel danno ignora le Resistenze.

## STILE ESPLOSIVO

**Requisiti:** devi aver acquisito il beneficio **base** di **Alchimia** dell'Abilità **Tecnologie** (vedi **Artefice**).

Quando usi la tua **Alchimia** per creare una **pozione**, puoi sempre selezionare gli effetti **dal 3 all'8** (puoi considerarli come se dicessero "**Qualsiasi**" nella colonna "**Dado**" della tabella). Se la pozione è **avanzata** o **superiore**, il suo danno ignora le Resistenze.

Quando hai successo su un Test per riempire o svuotare un Orologio, se il tuo approccio si basava su **esplosivi**, **polvere da sparo** o **pirotecnica**, puoi riempire o svuotare 1 sezione addizionale di quell'Orologio.

## STILE DEL GLADIATORE DETONANTE

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Spezzaossa** (vedi **Maestro d'Armi**).

Scegli una Categoria tra **lancia**, **pesante**, **pugnale**, **da rissa** e **spada**; poi, scegli un tipo di danno tra **aria**, **fisico**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra**, **terra** e **veleno**.

Finché hai un'arma da **mischia** della Categoria scelta da te equipaggiata, se quell'arma è un'arma a **due mani** o un **modulo arma** (vedi **Pilota**), essa è considerata appartenere anche alla Categoria **da fuoco** ai fini di Abilità ed effetti.

Quando utilizzi l'Abilità **Spezzaossa** su una o più creature, se hai attaccato con un'arma da **mischia** della Categoria **da fuoco**, ciascuna di quelle creature diventa **infusa** fino al termine della scena.

Dopo che una o più creature **infuse** perdono Punti Vita, ciascuna di quelle creature smette di essere **infusa** e tu le infliggi danni del tipo scelto pari a **[2 + (il doppio del tuo Livello Abilità in Spezzaossa)]**. Questo danno non può cambiare tipo; l'effetto infligge 5 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 10 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.

## STILE DEL GUERRIERO VORTICANTE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Maestro d'Armi**.

Quando esegui l'azione di **Attacco** con un'arma da **mischia** che appartiene alla Categoria **pesante** o **spada**, se **non hai altre armi equipaggiate**, puoi eseguire due attacchi separati invece di uno solo. Se lo fai, entrambi gli attacchi seguono le regole per **combattere con due armi**: ciascun attacco perde la proprietà **multi** e non può guadagnarla, e il Tiro Maggiore di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando calcoli il danno. Inoltre, entrambi gli attacchi eseguiti in questo modo **devono** bersagliare la medesima creatura; se il **primo** attacco colpisce, il Test di Precisione del **secondo** attacco genererà un **successo critico** se i due dai mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

Nota che questa Abilità Eroica **non è cumulativa** con la modifica **rapida** di un'arma personalizzata (eseguirai comunque soltanto **due** attacchi).

## STILE IAIDŌ

**Requisiti:** devi possedere **Livello Abilità 2 o superiore** in **Maestria con Armi da Mischia** (vedi **Maestro d'Armi**).

Una volta per turno durante un conflitto, se hai **una sola arma equipaggiata** e quell'arma è una **spada a due mani**, puoi usare un'azione per assumere la **posa iaidō**.

Finché sei nella tua **posa iaidō**, ottieni un bonus pari a **[metà del tuo Livello Abilità in Maestria con Armi da Mischia]** ai tuoi punteggi di Difesa e Difesa Magica.

Quando esegui un attacco con un'arma appartenente alla Categoria **spada**, se sei nella tua **posa iaidō**, devi abbandonarla e scegliere fino a due opzioni: l'attacco infligge danni extra pari a **[il doppio del tuo Livello Abilità in Maestria con Armi da Mischia]**; oppure riempi o svuota **1 sezione** di un Orologio; oppure il tuo attacco può bersagliare le creature volanti; oppure il danno inflitto dal tuo attacco ignora Immunità e Resistenze; oppure le creature che attacchi non possono eseguire **attacchi gratuiti** fino al termine del tuo turno.

Abbandoni immediatamente la tua **posa iaidō** se non hai più la medesima **spada** equipaggiata, se hai più di un'arma equipaggiata, o se la scena termina. La abbandoni automaticamente anche al termine del tuo turno, a meno che tu non abbia assunto quella **posa iaidō** durante quel medesimo turno.

## STILE DELL'INVESTIGATORE

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Intuizione Fulminea** (vedi **Sapiente**).

Quando esegui un Test per esaminare una creatura, oggetto o luogo durante una scena di conflitto, puoi **memorizzare** il **Tiro Maggiore** di quel Test.

Quando una fonte infligge danno a una o più creature a te visibili, puoi **dimenticare** uno dei tuoi **Tiri Maggiori** memorizzati per scegliere un'opzione: quella fonte infligge danni extra pari al **Tiro Maggiore** dimenticato a ciascuna creatura; oppure riduci il danno inflitto da quella fonte a ciascuna creatura di un ammontare pari al **Tiro Maggiore** dimenticato (prima di applicare le Affinità).

Dimentichi **tutti** i **Tiri Maggiori** memorizzati al termine di ciascuna scena.

## STILE DELLA LANCIA CELESTE

**Requisiti:** devi aver appreso l'incantesimo **Colpo in Picchiata** (vedi **Elementalista**).

Hai sbloccato l'arte nascosta del combattimento aereo con la lancia: apprendi l'incantesimo **Balzo Celeste**.

<b>Balzo Celeste</b>	<b>PM: 10</b>	<b>Bersaglio:</b> Te Stesso	<b>Durata:</b> Scena
----------------------	---------------	-----------------------------	----------------------

Incanali la forza del vento per fluttuare al di sopra della battaglia. Fino al termine di questo incantesimo, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature **volanti** e non puoi essere bersagliato da attacchi in **mischia** a meno che l'attaccante voli o possa raggiungere creature volanti.

Nel tuo turno, se sei sotto l'effetto di questo incantesimo e in grado di eseguire l'azione di **Incantesimo**, devi usare la prima azione a tua disposizione per eseguire l'azione di **Incantesimo** e lanciare l'incantesimo **Colpo in Picchiata**, ignorandone il costo in PM. Se lo fai e l'arma che utilizzi appartiene alla Categoria **lancia**, l'**attacco gratuito** conferito da **Colpo in Picchiata** ottiene **multi (2)** e infligge 5 danni extra aggiuntivi. Una volta che l'**attacco gratuito** è stato risolto, questo incantesimo termina. Puoi lanciare questo incantesimo soltanto se hai una **lancia** equipaggiata, e soltanto se hai appreso l'incantesimo **Colpo in Picchiata**.

## STILE DEL MIETITORE

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Alta Velocità** (vedi **Canaglia**) e/o l'Abilità **Rubatempo** (vedi **Entropista**).

Ottieni un bonus di +5 ai Test di Precisione e Test di Magia per attacchi e incantesimi offensivi (⚡) che includano uno o più nemici in **Crisi** tra i bersagli.

Quando fai sì che una o più creature vengano ridotte a 0 Punti Vita e si **arrendano**, guarisci da **tutti** gli status e puoi scegliere un'opzione: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un **incantesimo offensivo** (⚡) tra quelli che hai appreso (pagandone il costo in Punti Mente). Questo attacco o incantesimo deve bersagliare **un solo nemico**; se utilizzi questa Abilità durante un conflitto, non puoi usarla nuovamente fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## STILE DEL PISTOLERO

**Requisiti:** devi possedere **Livello Abilità 2 o superiore** in **Maestria con Armi a Distanza** (vedi **Tiratore**).

Se hai un'arma **da fuoco** a **una mano** equipaggiata nel tuo slot **mano principale** e un **colpo senz'armi** equipaggiato nel tuo slot **mano secondaria**, puoi usare un'azione per eseguire **fino a tre attacchi gratuiti consecutivi** con quell'arma **da fuoco** (contro lo stesso bersaglio o bersagli differenti). Se lo fai, tutti questi attacchi seguono le regole per **combattere con due armi**: ciascun attacco perde la proprietà **multi** e non può guadagnarla, e il Tiro Maggiore di ciascun attacco è considerato pari a 0 quando calcoli il danno. Inoltre, se un qualsiasi attacco eseguito in questo modo **fallisce**, perdi il ritmo e non puoi eseguire nessuno degli attacchi rimanenti.

Questi benefici non si applicano ai **moduli arma** (vedi **Pilota**).

## STILE DEL PUGNO CARICATO

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Sopportazione** (vedi **Furia**).

Quando esegui l'azione di **Guardia** e attivi l'Abilità **Sopportazione**, puoi scegliere un'arma da **rissa** equipaggiata. Se lo fai, scegli un'opzione: raddoppia il **Tiro Maggiore** quando calcoli il danno inflitto dal prossimo attacco che esegui con l'arma scelta prima della fine del tuo prossimo turno; **oppure** se il prossimo attacco che esegui con l'arma scelta prima della fine del tuo prossimo turno dovesse avere il suo **Tiro Maggiore** considerato pari a 0 ai fini del calcolo del danno, invece puoi utilizzare il suo normale valore.

## STILE PUNITIVO

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Contrattacco** (vedi **Maestro d'Armi**).

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, ottieni i seguenti benefici fino all'inizio del tuo prossimo turno:

- ♦ Puoi utilizzare l'Abilità **Contrattacco** anche quando il Risultato del Test di Precisione nemico è un numero **dispari**.
- ♦ Quando esegui un **attacco gratuito** tramite l'Abilità **Contrattacco**, se l'attacco che l'ha innescata ti ha **colpito**, infliggi 5 danni extra.

## STILE DELLA PURA FORZA

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Spirito Indomabile** (vedi **Furia**).

Finché stai infliggendo danno **fisico** a una o più creature che **non sono Vulnerabili** al danno **fisico** né in grado di **Assorbirlo**, infliggi un ammontare di danno extra pari a **[2 + (il doppio del tuo Livello Abilità in Spirito Indomabile)]** a ciascuna di esse. Questo danno extra aumenta di 5 se sei di **livello 30 o superiore**.

## STILE DEL RANGER

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Intraprendente** (vedi **Viandante**).

All'inizio di un conflitto, puoi spendere 20 Punti Mente per rivelare che hai preparato trappole nell'area; se lo fai, scegli uno status tra **confuso**, **debole**, **lento** e **sosso**. Ciascun nemico presente nella scena la cui **taglia attuale di dado di Intuito è pari o inferiore alla tua** perde un ammontare di Punti Vita e Punti Mente pari a **[il tuo Livello Abilità in Intraprendente, moltiplicato per 5]** e subisce lo status scelto. Le perdite di Punti Vita e Punti Mente aumentano di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

Inoltre, i tuoi attacchi con gli **archi** infliggono danni extra pari a **[1 + il tuo Livello Abilità in Intraprendente]** finché non hai un'**armatura marziale** equipaggiata.

## STILE DEL SEMPLICE

**Requisiti:** devi avere una **taglia di dado base di Destrezza pari a d10 o superiore**, e/o una **taglia di dado base di Volontà pari a d10 o superiore**.

Quando ottieni questa Abilità, scegli due Caratteristiche **diverse** tra **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** e **Volontà**: quando effettui un **Test di Precisione** con un'arma **non marziale**, puoi sostituire le Caratteristiche richieste da quel Test con queste.

Finché hai **due o meno** armi equipaggiate, i tuoi attacchi con armi **non marziali** infliggono 5 danni extra e quelle armi sono considerate appartenere anche alle Categorie **lancia** e **spada** ai fini delle tue Abilità; non si applica a **colpi senz'armi**, **moduli arma** (vedi **Pilota**), **scudi gemelli** (**Guardiano**) e **magicannone** (**Artefice**).

Finché l'**unica** arma che hai equipaggiata è un **bastone** (vedi pag. 130 del **Manuale Base**), consideri quel **bastone** appartenente anche alle Categorie **lancia** e **da rissa** ai fini di Abilità e altri effetti.

Inoltre, quando effettui un attacco utilizzando un'arma **improvvisata**, puoi decidere che essa non venga distrutta dopo l'attacco.

## STILE DELLE SETTE ARMI

**Requisiti:** devi essere in grado di equipaggiare le **armi marziali da mischia** ed essere in grado di equipaggiare le **armi marziali a distanza**.

Puoi usare un'azione e spendere 7 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. Questo attacco deve bersagliare **una sola creatura**; se colpisce, consideri il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il suo danno, e puoi eseguire gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento** dopo che l'attacco è stato risolto. Poi, puoi eseguire un altro **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata che non condivide alcuna Categoria con quella usata nell'attacco precedente. Anche questo attacco deve bersagliare **una sola creatura**; se colpisce, consideri il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il suo danno, e puoi eseguire gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento** dopo che l'attacco è stato risolto.

Quando attacchi con un'arma che non condivide Categorie con nessuna altra arma con cui hai già attaccato durante questa scena, ottieni **1 Punto Sequenza** (se l'arma è considerata appartenere a due o più Categorie a causa di Abilità o effetti, ottieni altrettanti **Punti Sequenza** e sarai considerato aver già attaccato con **tutte** quelle Categorie in questa scena).

Una volta per scena all'inizio del tuo turno, se hai **7 o più Punti Sequenza**, puoi spendere **tutti i tuoi Punti Sequenza** per scegliere un nemico a te visibile: esso perde 7 Punti Vita. Se lo fai, puoi ripetere immediatamente questo procedimento fino ad altre 6 volte, per un massimo di 49 Punti Vita persi (da un singolo nemico o da nemici differenti, a patto che ciò avvenga in incrementi di 7 Punti Vita).

Perdi **tutti i Punti Sequenza** al termine di ciascuna scena.

## STILE DELLO SHURIKEN FŪMA

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Raffica** (vedi **Tiratore**).

Durante un conflitto, puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma personalizzata da **lancio** a **due mani** equipaggiata. Se lo fai, quell'attacco ottiene la proprietà **multi (2)** e, se colpisce una o più creature, puoi decidere di far **roteare** la tua arma equipaggiata.

All'inizio del tuo turno, se la tua arma equipaggiata sta ancora **roteando**, smette di **roteare** e tu scegli fino a due opzioni: ciascun nemico che era stato colpito dal tuo attacco perde 5 Punti Vita; **oppure** ciascun nemico che era stato colpito dal tuo attacco perde 5 Punti Mente; **oppure** ciascun nemico che era stato colpito dal tuo attacco subisce lo status **lento**; **oppure** riempi o svuota **1 sezione** di un Orologio. La perdita di Punti Vita e/o Punti Mente aumenta a 10 se sei di **livello 30 o superiore**.

La tua arma smette di **roteare** immediatamente se non è più equipaggiata, se esegui un altro attacco con essa, se usi l'Abilità **Fuoco Incrociato**, o se la scena termina.

## STILE DEL TAUMATURGO

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Potere Curativo**, e aver appreso l'incantesimo **Guarigione** e/o l'incantesimo **Purificazione** (vedi **Spiritista**).

Finché hai una o più armi da **risa** equipaggiate, le consideri appartenenti anche alla Categoria **arcana** ai fini di Abilità e altri effetti.

Puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma **arcana** equipaggiata; questo attacco deve bersagliare **un solo nemico**. Se l'attacco ha successo, consideri il tuo **Tiro Maggiore** come pari a 0 quando calcoli il danno; dopo che l'attacco è stato risolto, se ha avuto successo, puoi immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Incantesimo**, lanciando l'incantesimo **Guarigione** o **Purificazione** su un **singolo** bersaglio a tua scelta (devi aver appreso l'incantesimo e pagarne il costo in PM).



# ARCANISTA (bozza di rework)

ANCHE: Avatar, Evocatore, Prescelto

## BENEFICI GRATUITI DELL'ARCANISTA

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di 5.

## ABILITÀ DELL'ARCANISTA

### ARCANISMO RITUALE

Puoi eseguire Rituali della disciplina di **Arcanismo**, a patto che i loro effetti rientrino nei **domini** di uno o più Arcana tra quelli che hai vincolato.

I Rituali di Arcanismo utilizzano **[VOL + VOL]** per il Test di Magia.

### EVOCAZIONE RAPIDA

[+2]

Quando **evochi** un Arcanum nel tuo turno in un conflitto, scegli fino a due opzioni: esegui immediatamente il suo **impulso**; e/o riduci il costo in Punti Mente dell'evocazione di **[LA × 5]**. Se scegli una sola opzione, **non puoi congedare volontariamente** quell'Arcanum fino all'inizio del tuo prossimo turno; se le scegli entrambe, l'effetto di **congedo** di quell'Arcanum non è disponibile per questa evocazione.

### FORZA SPETTRALE

[+6]

Una volta per evocazione di Arcanum, quando infliggi danno con un **impulso**, puoi infliggere **[LA + 4]** danni extra. Inoltre, finché hai un'arma **arcana**, un **arco**, un **flagello** o una **spada** equipaggiate, il danno inflitto dai tuoi effetti di **impulso** ignora le Resistenze.

### RIGENERAZIONE ARCANA

[+6]

Dopo che **congedi volontariamente** un Arcanum con cui sei **fuso**, se sei in **Crisi**, tu e ciascun alleato presente nella scena recuperate **[LA × 5]** Punti Vita.

### VINCOLA ED EVOCA

Puoi **vincolare** gli Arcana alla tua anima per **evocarli** in seguito. Quando incontri un nuovo Arcanum, il Game Master ti svela cosa dovrai fare per vincolarlo.

Puoi usare un'azione e spendere 30 Punti Mente per **evocare** il potere di uno degli Arcana che hai vincolato in precedenza (vedi prossima pagina).

Se acquisisci questa Abilità durante la creazione del personaggio, inizi il gioco con un Arcanum già vincolato (puoi **sceglierlo** dagli esempi o **crearlo** con il gruppo). Qualsiasi altro Arcanum va ottenuto attraverso l'esplorazione e con il progredire della storia.

Questo è un tentativo di sviluppo per una versione alternativa della Classe Arcanista, dopo 2+ anni di feedback di gioco estesi. **Non è** l'attuale versione ufficiale della Classe.

## FONDERSI CON UN ARCANUM

Quando evochi un Arcanum, ne ottieni i benefici di **fusione**; questi benefici durano finché l'Arcanum non viene congedato (vedi sotto).

Non puoi evocare un Arcanum se sei già fuso con un Arcanum; devi prima congedare quello con cui sei fuso al momento.

## CONGEDARE UN ARCANUM

Se sei fuso con un Arcanum, verrà **congedato automaticamente** al termine della scena, se muori o perdi i sensi, o se lasci la scena.

Puoi anche **congedare volontariamente** l'Arcanum con cui sei attualmente fuso: farlo non richiede mai un'azione, ma durante un conflitto puoi farlo solo nel tuo turno, **prima o dopo** un'azione.

## EFFETTI DI IMPULSO E CONGEDO

In aggiunta agli effetti di **fusione**, molti Arcana concedono anche all'Arcanista un effetto di **impulso** e uno di **congedo**.

- ♦ Finché sei fuso con un dato Arcanum, puoi usare un'azione per scatenare il suo effetto di **impulso**. Puoi farlo **soltanto** durante una scena di conflitto, e **soltanto una volta** per turno.
- ♦ Quando **congedi volontariamente** un Arcanum, puoi utilizzarne l'effetto di **congedo**; se l'Arcanum viene congedato in qualsiasi altro modo, questo effetto non può essere utilizzato. Puoi anche ignorare un effetto di **congedo** se non vuoi utilizzarlo.
- ♦ Se un effetto di **impulso** o **congedo** infligge danno, infligge 5 danni extra se sei di **livello 20 o superiore**, oppure 10 danni extra se sei di **livello 40 o superiore**.

Alcuni effetti seguono regole particolari, spiegate nel testo dell'Arcanum.

## DOMINI

Ogni Arcanum è associato a una serie di concetti chiave, chiamati **domini**. Il Game Master dovrebbe utilizzarli per stabilire le prove o condizioni richieste perché un Arcanum conceda il suo potere, e per valutare i Rituali eseguiti attraverso l'Abilità **Arcanismo Rituale** una volta che quell'Arcanum è stato vincolato.



# NUOVI ESEMPI DI ARCANI

## ANTI KYTHERA

*Enigmatico custode dello spazio e del tempo.*

**Domini:** spazio, tempo, vuoto.

### FUSIONE VELO CALEIDOSCOPICO

Dopo che perdi Punti Vita a causa di un danno, se quel danno ha un tipo e quel tipo non è **fisico**, ottieni Resistenza a quel tipo di danno e perdi qualsiasi Resistenza precedente conferita da questo effetto.

Quando questo Arcano viene **congedato**, perdi qualsiasi Resistenza ottenuta tramite questo effetto.

### IMPULSO STELLE BINARIE

Infliggi 10 danni da **fuoco** a una creatura a te visibile; poi, infliggi 10 danni da **ghiaccio** a una creatura a te visibile (la stessa oppure un'altra).

### CONGEDO SOTTRAZIONE SPAZIOTEMPORALE

Scegli un'opzione: ciascun nemico presente nella scena subisce lo status **lento**; oppure ciascun nemico presente nella scena è afflitto dallo status **lento** eseguirà un'azione in meno nel suo prossimo turno (fino a un minimo di 0 azioni); oppure teletrasporti te stesso e fino a cinque alleati a te visibili nei paraggi verso un luogo che hai visitato in passato, a patto che si trovi entro **1 giorno di viaggio** dalla tua posizione.

Una volta scelta la seconda o terza opzione, questo effetto di **congedo** non è più disponibile fino all'alba successiva.

## ARCANA, VECCHI E NUOVI

Gran parte del fascino dell'Arcanista sta nel creare nuovi Arcana per la vostra campagna, e questa nuova versione cerca di rendere indolore la conversione di vecchi Arcana al nuovo formato. Di solito sarà sufficiente ridurre i danni o le cure degli effetti di **congedo** di 10 punti, e poi aggiungere un effetto di **impulso** di potenza simile agli esempi in queste pagine; se l'Arcanum originale permetteva di eseguire un'azione speciale una volta per turno, rendetela un **impulso**.

Inoltre, alcuni dei vecchi Arcana non avevano un effetto di **congedo**, e devono essere rielaborati in modo da averlo così da bilanciare l'utilizzo dell'Abilità **Evocazione Rapida** (per un esempio di questa procedura, potete confrontare il vecchio **Arcanum della Spada** con **Nimue**).

## BANSHEE

*Il tetro tiranno, signore dei venti.*

**Domini:** creature volanti, tempeste, vento.

### FUSIONE CATASTROFE INCOMBENTE

Hai Resistenza al danno da **aria**, e quando infliggi danno da **aria** o **fisico**, infliggi danno extra pari ai tuoi attuali **Punti Vortice**.

Quando questo Arcanum viene congedato, perdi tutti i tuoi **Punti Vortice**.

### IMPULSO LAME DELLO ZEFIRO

Infliggi 10 danni da **aria** a ciascuna di fino a due creature a te visibili. Poi, ottieni **1 Punto Vortice**, oppure **2 Punti Vortice** se hai inflitto danno a **una sola** creatura.

### CONGEDO URAGANO STRIDENTE

Infliggi un ammontare di danni da **aria** pari a **[l'ammontare di Punti Vortice perduti congedando questo Arcanum, moltiplicato per 5]** a ciascun nemico presente nella scena. Questo danno ignora le Resistenze.

## CALADRIUS

*Il maestro piumato della magia lenitiva.*

**Domani:** esorcismo, guarigione, luce solare.

### FUSIONE SGUARDO PROTETTIVO

Quando evochi questo Arcanum, scegli uno status: **avvelenato**, **confuso**, **debole**, **furente**, **lento**, o **scosso**. Finché sei fuso con questo Arcanum, tu e ogni alleato presente nella scena siete immuni allo status scelto.

### IMPULSO LUCE SOLARE PURIFICATRICE

Scegli un'opzione: infliggi 10 danni da **luce** a ciascuna di fino a due creature a te visibili; oppure una creatura a te visibile guarisce da tutti gli status.

### CONGEDO PIUME CURATRICI

Tu e ogni alleato presente nella scena recuperate 30 Punti Vita. Questo ammontare aumenta a 40 se sei di **livello 20 o superiore**, o a 50 se sei di **livello 40 o superiore**.

## DAHAKA

*Lo strisciante principe delle dune desertiche.*

**Domini:** tempeste di sabbia, terra, veleno.

### FUSIONE SCAGLIE CORIACEE

Hai Resistenza al danno da **terra** e sei immune allo status **avvelenato**.  
I tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature volanti.

### IMPULSO MORSO INTORPIDENTE

Infliggi 10 danni da **veleno** a ciascuna di fino a due creature a te visibili. Poi, ogni creatura che ha perso Punti Vita a causa di questo danno subisce lo status **lento**.

### CONGEDO FRANTUMAZIONE TETTONICA

Infliggi 20 danni da **terra** a ciascun nemico presente nella scena che non stia volando, fluttuando, cadendo, o comunque a mezz'aria. Questo danno ignora le Resistenze, e ignora anche Immunità e Assorbimenti delle creature afflitte dallo status **lento**.

## KUZUNOHA

*La fiera protettrice degli animali e delle streghe.*

**Domini:** animali, fulmini, stregoneria.

### FUSIONE MANTO DELLA VOLPE

Hai Resistenza al danno da **fulmine**.  
Puoi comunicare con creature delle Specie **bestia**, **mostro** e **pianta**.

### IMPULSO TEMPESTA MAGICA

Esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo **offensivo** (⚡) tra quelli che conosci, ignorandone il costo in PM. L'incantesimo così lanciato deve avere un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 10**; se infligge danno, puoi cambiarne il tipo in **fulmine**.

### CONGEDO FULMINI RUGGENTI

Infliggi 20 danni da **fulmine** a ogni nemico presente nella scena. Questo danno ignora le Resistenze; ogni creatura che perde Punti Vita a causa di questo danno subisce lo status **confuso**.

## LILITH

*Colei che muove guerra contro le Sfere Celestiali.*

**Domini:** caos, ribellione, rivelazione.

### FUSIONE ALI DELL'EDEN

Hai Resistenza al danno da **luce** e **ombra**.  
Non puoi mai avere più di 10 **Punti Gnosi**, e perdi tutti i **Punti Gnosi** quando questo Arcanum viene congedato.

### IMPULSO ARTIGLI DELLA CADUTA

Esegui un **attacco gratuito** con un'arma che hai equipaggiato; se è un attacco in **mischia**, può bersagliare le creature **volanti**. Questo attacco infligge danni extra pari ai tuoi attuali **Punti Gnosi**, nonché ulteriori 5 danni extra contro le creature che Assorbono il danno da **luce** o vi sono Immuni. Dopo che questo attacco è stato risolto, ottieni **1 Punto Gnosi** per ogni creatura che ha perso Punti Vita a causa del suo danno.

### CONGEDO PARADISO PERDUTO

Ciascun nemico presente nella scena perde un ammontare di Punti Vita pari a **[l'ammontare di Punti Gnosi perduti congedando questo Arcanum, moltiplicato per 5]**. Questa perdita di Punti Vita è incrementata di 10 contro i Cattivi; inoltre, è incrementata di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

## LORELEI

*La serena e imperscrutabile regina fatata dei ghiacciai.*

**Domini:** freddo, ghiaccio, silenzio.

### FUSIONE QUIETE ARTICA

Hai Resistenza ai danni da **ghiaccio** e sei immune allo status **furente**.  
Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in **ghiaccio**.

### IMPULSO MELODIA INVERNALE

Infliggi 10 danni da **ghiaccio** a ciascuna di fino a due creature a te visibili. Poi, ogni creatura che ha perso Punti Vita a causa di questo danno subisce lo status **debole**.

### CONGEDO SDEGNO DEL GHIACCIAIO

Infliggi 20 danni da **ghiaccio** a ciascun nemico presente nella scena. Questo danno ignora le Resistenze; ciascuna creatura che perde Punti Vita a causa di questo danno perde un pari ammontare di Punti Mente.

## NIMUE

*Colei che brandisce novantanove spade.*

**Domini:** conquista, eroismo, leadership.

### FUSIONE ARMAMENTI REALI

Quando infliggi danno, infliggi 5 danni extra; tutto il danno che infliggi perde il proprio tipo e non può ottenerne uno.

### IMPULSO ARONDIGHT

Esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. Questo attacco bersaglia la Difesa Magica anziché la Difesa.

### CONGEDO LACERAZIONE GORDIANA

Una creatura a te visibile perde un ammontare di Punti Vita pari al tuo valore di **Crisi**. Poi, se quella creatura **non è un Cattivo** e i suoi Punti Vita attuali sono **pari o inferiori al tuo punteggio di Crisi**, riduci quella creatura a 0 Punti Vita.

## QILIN

*Il riservato araldo di saggezza e fortuna.*

**Domini:** conoscenza, prosperità, temperanza.

### FUSIONE SERENITÀ ILLUMINATA

Consideri il tuo **Intuito** incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**).

### IMPULSO PASSI DI PROSPERITÀ

Esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo **non offensivo** (🚫) tra quelli che conosci, ignorandone il costo in Punti Mente. L'incantesimo così lanciato deve avere un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 10**.

### CONGEDO ORACOLO

Poni al Game Master una singola domanda. Il Game Master deve rispondere dicendo la verità e descrivendo la visione che questo Arcanum ti mostra.  
Una volta usato, questo effetto di **congedo** non è disponibile fino all'alba successiva.

## SERAPH

*La custode dei cento cancelli.*

**Domini:** giudizio, protezione, sacrificio.

### FUSIONE BASTIONE GENTILE

Quando evochi questo Arcanum, scegli un tipo di danno: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **ombra**, **terra**, o **veleno**. Finché sei fuso con questo Arcanum, i tuoi alleati presenti nella scena hanno Resistenza al tipo scelto (tu **non** ottieni questa Resistenza).

### IMPULSO SAETTA DELL'ESORCISTA

Scegli un'opzione: infliggi 20 danni da **luce** a una creatura a te visibile; **oppure** una creatura a te visibile che sia sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena" non è più sotto l'effetto di quegli incantesimi.

### CONGEDO CREPUSCOLO DEL GIUDIZIO

Infliggi 20 danni da **luce** a ciascun nemico presente nella scena. Questo danno ignora le Resistenze e le Immunità.

## TUBALCAIN

*L'ardente guardiano della forgia.*

**Domini:** calore, fuoco, metallo.

### FUSIONE DONI DELL'INCUDINE

Hai Resistenza al danno da **fuoco**, e il danno da **fuoco** che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in **fuoco**.

### IMPULSO MARTELLLO DELLA FORGIA

Scegli un'arma che hai equipaggiato; puoi cambiarne la Categoria (vedi **Manuale Base**, pag. 128) in un'altra Categoria a tua scelta fino al termine del tuo prossimo turno. Poi, esegui un **attacco gratuito** con quell'arma: questo attacco ottiene **multi (2)**.

### CONGEDO ONDATA INCANDESCENTE

Scegli un'opzione: infliggi 20 danni da **fuoco** a ciascun nemico presente nella scena, e questo danno ignora le Resistenze; **oppure**, fino all'inizio del tuo prossimo turno tutto il danno inflitto da te e dai tuoi alleati presenti nella scena diventa di tipo **fuoco** e non può cambiare tipo.

## VANAGANDR

*L'oscuro lupo della Fine dei Tempi.*

**Domini:** disperazione, fame, morte.

### FUSIONE COLTRE FAMELICA

Hai Resistenza al danno da **ombra**, e tutto il danno che infliggi ignora le Resistenze.

### IMPULSO MANGIAUOMINI

Infliggi 10 danni da **ombra** a ciascuna di fino a due creature a te visibili. Questo effetto infligge 5 danni extra agli **umanoidi**.

### CONGEDO MANGIADEI

Infliggi 30 danni da **ombra** a una creatura a te visibile; questo danno ignora le Resistenze. Poi, se quella creatura è in **Crisi** e ha perso Punti Vita a causa di questo danno, recuperi un ammontare di PV pari a **metà** della perdita di PV che ha subito.

Le varie Abilità Eroiche disponibili per la Classe Arcanista ricevono poco o nessun cambiamento.

- ♦ **Echi Arcani (Manuale Base)** può rimanere identica.
- ♦ **Rifrazione dell'Auramante (Materiali di Playtest)** può rimanere identica.
- ♦ **Evocazione Suprema (Atlante High Fantasy)** può rimanere in gran parte identica, ma l'Arcanum evocato ottiene anche il beneficio di **impulso** al tuo posto, e può utilizzare l'azione di **Abilità** per eseguire quell'**impulso**. Tuttavia, **Evocazione Suprema** può essere utilizzata soltanto se l'Arcanum è stato evocato **senza Evocazione Rapida**.
- ♦ **Rivelazione (Manuale Base)** cambia nella versione seguente:

## RIVELAZIONE

**Requisiti:** devi aver padroneggiato la Classe Arcanista.

Entri in contatto con un **Arcanum prima d'ora sconosciuto**, creato collaborando con il resto del gruppo, e lo vincoli alla tua anima (sentitevi liberi di renderlo un po' più forte del normale, dato che è stato ottenuto con un'Abilità Eroica). Finché sei in vita, nessun altro nel vostro mondo può riuscire a vincolarlo.

Quando evochi un Arcanum, se sei in **Crisi** e scegli **entrambe** le opzioni dell'Abilità **Evocazione Rapida**, subisci solo la prima penalità (l'effetto di **congedo** rimarrà comunque disponibile per questa evocazione).



Le prossime pagine contengono una lista di possibili modifiche che sto valutando per le regole, Classi, e Abilità contenute nel **Manuale Base**. Come sempre, queste **non** sono le versioni ufficiali di queste meccaniche; piuttosto, si tratta di una raccolta di idee, sperimentazioni e alternative risultanti da anni di feedback (eh sì! potreste aver iniziato a giocare Fabula solo di recente, ma il manuale base è stato scritto tra il 2018 e il 2020... nel frattempo, diverse lezioni sono state imparate).

In sostanza, fornire feedback e pareri su queste opzioni e revisioni aiuterà tanto me quanto Need Games a valutare future errata e a influenzare possibili future edizioni del gioco, anche se tra alcuni anni.

Grazie per il vostro tempo e interesse in **Fabula Ultima**!

## INIZIATIVA

*Pagina 61. L'iniziativa non è mai stata davvero utile; un rimasuglio di un sistema di iniziativa precedente, che non è purtroppo riuscito a evolvere in qualcosa di davvero interessante, e che ha finito per essere un tiro di dadi "superfluo".*

Le scene di conflitto ora seguono una regola semplice per determinare chi agisce per primo: se il conflitto non include **Cattivi**, gli eroi vincono l'iniziativa. Se il conflitto include **uno o più Cattivi**, i nemici vincono l'iniziativa.

Questo cambiamento ha delle **conseguenze** in diversi punti del sistema.

- ♦ Regole ed effetti che influenzano la statistica Iniziativa non esistono più.
- ♦ Le armature non hanno più penalità di iniziativa; questo rende l'**abito da viaggio** e la **tunica da lotta** identiche, quindi le statistiche della tunica devono cambiare: ora offre **+2 Difesa** e **nessun bonus a Difesa Magica**. Il costo è ancora 150 zenit.
- ♦ I PNG non hanno una statistica di Iniziativa, ed **élite** e **campioni** non la aumentano.

## EFFETTI (ALCHIMIA)

*Tecnologie da Artefice, pag. 187. Gli effetti sempre disponibili erano un po' troppo deboli per giustificare il costo in Punti Inventario dell'Abilità.*

Il primo effetto dovrebbe recitare "Come l'effetto **3**, ma con danni da **veleno**"; il secondo effetto dovrebbe recitare "...recupera 30 Punti Vita e 30 Punti Mente".

## CONTROLLO MAGITECH > MAGISFERE MINORI

*Tecnologie da Artefice, pag. 187. Controllo Magitech è in genere inutile, tranne quando rende facile una battaglia difficile. Insomma, è stata un errore.*

Scegli **due incantesimi** dalle liste seguenti: **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**. Gli incantesimi che scegli possono provenire dalla stessa lista o da liste differenti; sviluppi un prototipo di **magisfera** per ogni incantesimo scelto in questo modo (**non sei considerato** aver "appreso" quegli incantesimi ai fini di Abilità e altri effetti).

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare una **magisfera** ed eseguire immediatamente e gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo tra quelli per cui hai sviluppato un prototipo. L'incantesimo segue le normali regole (inclusi il costo in PM e il Test di Magia).

## MAGICANNONE

*Tecnologie da Artefice, pag. 187. Un piccolo ritocco, ma opportuno.*

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare un'arma della Categoria **da fuoco** conosciuta come **magicannone** (vedi sotto); se i tuoi **slot mano** sono liberi, puoi immediatamente equipaggiarla ed eseguire un **attacco gratuito** con essa. Ogni volta che crei un magicannone, scegli se è un'arma da **mischia** o a **distanza**, nonché il tipo di danno che infligge (**aria**, **fisico**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** oppure **terra**); inoltre, distruggi qualsiasi **magicannone** da te creato in precedenza.

ARMA	PRECISIONE	DANNO
<b>Magicannone</b>	<b>[DES + INT] +1</b>	<b>[TM + 12]</b>
A due mani ♦ Mischia oppure Distanza ♦ Nessuna Qualità.		

## MAGISFERE > MAGISFERE SUPERIORI

*Tecnologie da Artefice, pag. 187. La progressione era sia forzata, sia eccessiva.*

Scegli **tre nuovi incantesimi** dalle liste indicate dal beneficio **magisfere minori** e sviluppi un prototipo di **magisfera** per ciascuno di essi. Gli incantesimi che scegli possono provenire dalla stessa lista o da liste differenti (**non sei considerato** aver "appreso" quegli incantesimi ai fini di Abilità e altri effetti).

## FURTO SPIRITUALE

[+5]

*Abilità da Canaglia, pag. 189. Cambiamento minore per evitare confusione.*

L'Abilità ora recita "Durante un conflitto, puoi usare un'azione..." all'inizio.

## INCANTALAME

[+3]

*Abilità da Elementalista, pag. 193. Qualche potenziamento e maggiore flessibilità, senza cambiare il cuore dell'Abilità (lanciare incantesimi attraverso le stat delle armi).*

Quando lanci un incantesimo offensivo (⚡) che bersaglia **una sola creatura** e ha un **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a  $[LA \times 20]$** , puoi scegliere un'arma **non arcana** tra quelle da te equipaggiate. Se lo fai, il tuo Test di Magia per quell'incantesimo ottiene un bonus pari a **[LA]** e utilizza la formula del Test di Precisione dell'arma scelta (per esempio, lanciare un incantesimo attraverso una **spada di bronzo** quando hai 2 LA in **Incantalame** fa sì che il Test sia **[DES + VIG] +3** anziché **[INT + VOL]**). Inoltre, se il Test si basa sulla **Destrezza**, l'incantesimo infligge **[LA × 2]** danni extra.

## COLPO IN PICCHIATA

*Incantesimo da Elementalista, pag. 194. Le spade dovevano essere incluse.*

Il danno extra dell'incantesimo si applica anche alle armi della Categoria **spada**, in aggiunta a **lancia** e **da rissa**.

## VORTICE > FENDITURA E VORTICE

*Incantesimi da Elementalista, pag. 195. Il vecchio **Vortice** era troppo situazionale.*

**Vortice** diventa una versione a base di **aria** degli incantesimi **Iceberg/Saetta/Vampata**. Aggiungi **Fenditura**, che segue le stesse regole ma infligge danno da **terra**.

## RUBATEMPO

[+4]

*Abilità da Entropista, pag. 197. L'Abilità richiedeva troppo investimento sia in termini di livelli che di azioni; ora è legata a un attacco, più in linea con l'obiettivo di design originario di creare una capacità da "ladro temporale".*

Puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata. Questo attacco deve bersagliare **una sola creatura**; se ha successo, quella creatura subisce lo status **lento**. Poi, se quella creatura era già afflitta dallo status **lento**, scegli fino a due opzioni: l'attacco infligge **[LA + 1]** danni extra; **oppure** il bersaglio dell'attacco perde **[LA × 10]** Punti Mente; **oppure** una creatura a te visibile guarisce dallo status **lento**; **oppure** un alleato a te visibile che deve ancora svolgere il suo turno in questo round può svolgerlo immediatamente dopo il tuo.

## ACCELERAZIONE

*Incantesimi da Entropista, pag. 198. La versione originale era troppo forte, così tanto da essere una non-scelta e mettere molta pressione a chi sceglie la Classe.*

Accelerazione	20	Una creatura	Scena
Fino al termine di questo incantesimo, il bersaglio considera la sua <b>Destrezza</b> incrementata di una taglia di dado (massimo <b>d12</b> ) e può eseguire un'azione addizionale nel proprio turno. Se lo fa, questo incantesimo termina subito dopo che quell'azione è stata risolta.			

## ARMA OSCURA

*Incantesimi da Entropista, pag. 198. Non dovrebbe costare come Arma Elementale.*

Il costo di questo incantesimo è ora di **5 PM**.

## FURTO SPIRITUALE

*Incantesimi da Entropista, pag. 198. L'incantesimo era troppo poco d'impatto.*

La perdita di PM provocata è ora **[TM + 25]**, non **[TM + 15]**.

## OMEGA

*Incantesimi da Entropista, pag. 199. Il costo dell'incantesimo era piuttosto alto.*

Il costo di questo incantesimo è ora di **10 PM**.

## FORTEZZA

[+4]

*Abilità da Guardiano, pag. 203. Questa versione semplifica i calcoli.*

L'incremento di PV diventa **[LA × 5]**, e il Livello Abilità massimo ora è **4**.

## GUARDIA DEL CORPO

[+5]

*Abilità da Guardiano, pag. 203. La versione precedente era terribilmente passiva e spingeva in una routine; questa nuova versione è forte, richiede tempismo, e permette padronanza della Classe per chi non utilizza scudi o armature marziali.*

Una volta per conflitto, dopo che un alleato a te visibile perde Punti Vita, puoi recuperare **[LA × 10]** PV e ricaricare il tuo uso di **Protezione** se già utilizzata (vedi sotto).

## LAMA OSCURA: BENEFICI GRATUITI

*Pag. 205. Si vuole dare maggiore accesso alle **armi a distanza marziali**, e in genere chi gioca una Lama Oscura ottiene già le **armature marziali** tramite Furia o Guardiano.*

Il secondo beneficio gratuito diventa "Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armi a distanza marziali**."

## AGONIA

[+5]

*Abilità da Lama Oscura, pag. 205. L'ammontare di PV e PM recuperati della versione attuale va rapidamente fuori controllo quando il personaggio combatte con due o tre armi. Limitare l'effetto a una volta per turno lo rende più ragionevole e in linea con l'aspettativa del design originario.*

Il testo iniziale dell'Abilità diventa: "Una volta per turno (inclusi i turni delle altre creature), dopo che infliggi danno a una o più creature, se hai..."

## BRECCIA

[+3]

*Abilità da Maestro d'Armi, pagina 207. Questo cambiamento è legato alla scelta di rimuovere la capacità di usare equipaggiamento dai PNG (vedi prossime pagine), nonché al diffuso desiderio di un'opzione affidabile per un guerriero "non elementale". Costa parecchi PM, ma è anche decisamente esplosiva.*

Puoi usare un'azione e spendere 20 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma da **mischia** equipaggiata. Se l'attacco ha successo, scegli un'opzione: l'attacco infligge **[LA × 5]** danni extra, e tutto il danno che infligge ignora Resistenze e Vulnerabilità; **oppure** l'attacco non infligge danno e, fino all'inizio del tuo prossimo turno, ogniquale volta un tuo alleato infligge danno a una creatura colpita da questo attacco, infligge **[LA]** danni extra a quella creatura.

*Se state giocando con l'Abilità Eroica High Fantasy **Impatto Distruttivo**, il suo effetto diventa "Quando utilizzi l'Abilità **Breccia**, se attacchi con un'arma da **mischia** appartenente alla Categoria **pesante**, puoi scegliere **entrambe** le opzioni anziché una sola (in questo caso, la seconda opzione **non** fa sì che l'attacco non infligga danno)."*

## CONDANNA

[+5]

*Abilità da Oratore, pag. 209. Cambiamento minore per evitare confusione.*

L'Abilità ora recita "Durante un conflitto, puoi usare un'azione..." all'inizio, e il suo Livello Abilità massimo è **5**.

## INCORAGGIAMENTO

[+5]

*Abilità da Oratore, pag. 209. Piccolo miglioramento dell'effetto di cura.*

Il recupero offerto dall'Abilità diventa **[5 + (LA × 5)]**, e il suo Livello Abilità massimo ora è **5**.

## POTERE CURATIVO

[+2]

*Abilità da Oratore, pag. 209. L'effetto di recupero era troppo inefficace all'inizio.*

Il recupero offerto dall'Abilità diventa **[3 + (LA, moltiplicato per il numero di Legami che possiedi)]**.

## CONCENTRAZIONE

[+4]

*Abilità da Sapiente, pag. 203. Questa versione semplifica i calcoli.*

L'incremento di PM diventa **[LA × 5]**, il bonus ai Test Aperti di **[INT + INT]** diventa **[LA + 1]**, e il Livello Abilità massimo ora è **4**.

## ARMA SPIRITUALE

*Incantesimi da Spiritista, pag. 214. Non dovrebbe costare come Arma Elementale.*

Il costo di questo incantesimo è ora di **5 PM**.

## AURA E BARRIERA

*Incantesimi da Spiritista, pag. 214. I vecchi valori diventavano troppo bassi con l'aumento di livello.*

Il seguente testo è aggiunto a entrambi gli incantesimi: "Questo punteggio aumenta a 13 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure a 14 se sei di **livello 40 o superiore**."

## VELO SPIRITUALE

*Nuovo incantesimo da Spiritista, pag. 215.*

### Velo Spirituale

5 × B

Fino a tre creature

Scena

Scegli un tipo di danno: **luce**, **ombra** o **veleno**. Fino al termine di questo incantesimo, ciascun bersaglio ottiene Resistenza al tipo di danno scelto.

## FUOCO INCROCIATO

*Abilità da Tiratore, pag. 217. Costo aumentato per rendere meno "spammabile" l'uso.*

Il costo per utilizzare l'Abilità ora è **[5 + il Risultato del suo Test di Precisione]**.

## OCCHIO DI FALCO

[+3]

*Abilità da Tiratore, pagina 217. L'incremento ai danni conferito dalla prima scelta era inadeguato rispetto al costo di un'azione, e anche qui come con **Breccia** si è voluta fornire un'opzione che permetta di incrementare i danni al costo di interagire con le Vulnerabilità elementali. Notare il **Livello Abilità massimo 3**.*

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, puoi spendere 10 Punti Mente per scegliere un'opzione: il prossimo attacco a **distanza** che esegui durante questa scena infligge **[LA × 5]** danni extra, e il danno che infligge ignora Resistenze e Vulnerabilità (questo effetto è **cumulativo** con se stesso); **oppure** esegui immediatamente un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata della Categoria **arco** o **da fuoco**, considerando il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto.

## AMBIDESTRISMO

*Abilità Eroica, pag. 234. Questa Abilità aveva netto bisogno di effetti extra.*

Ottieni i benefici del **combattere con due armi** (pag. 69) anche quando utilizzi due armi di Categorie differenti, anche se una è un'arma da **mischia** e l'altra è un'arma a **distanza** (per esempio un **pugnale** e un'arma **da fuoco**).

Finché hai **esattamente due armi** equipaggiate che **non hanno Categorie in comune** l'una con l'altra, ottieni un bonus di +2 alla tua Difesa e il **secondo** attacco che esegui durante ciascuno dei tuoi turni infligge 5 danni extra.

## AVVERSITÀ

*Pagina 234. Questa Abilità Eroica era troppo forte.*

Finché sei afflitto da uno o più status, ottieni un bonus di +1 a qualsiasi Test che effettui per ogni status da cui sei afflitto (fino a un bonus massimo di +3), e infliggi 2 danni extra per ogni status da cui sei afflitto (che sia con attacchi, incantesimi, Arcana, oggetti o qualsiasi altro metodo; fino a un massimo di 6 danni extra).



## IMMUNITÀ A STATUS > IMPARO IN FRETTA

*Abilità Eroica, pag. 236. L'originaria **Immunità a Status** era noiosa e piuttosto debole, e il Viandante merita di meglio. Questa nuova opzione omaggia la capacità "Mimo".*

Una volta per scena di conflitto, quando un alleato a te visibile esegue l'azione di **Abilità** o **Incantesimo** per lanciare un incantesimo o attivare un'Abilità o Abilità Eroica, se non hai appreso o acquisito quell'incantesimo o Abilità, puoi spendere 1 Punto Fabula. Se lo fai, apprendi o acquisisci **temporaneamente** quell'incantesimo o Abilità fino al termine della scena.

Se acquisisci un'Abilità in questo modo, sei considerato avere **1 Livello Abilità** in essa, e **non** ottieni alcun beneficio aggiuntivo che otterresti normalmente ricevendola tramite la crescita del personaggio: per esempio, acquisire temporaneamente l'Abilità **Compagno Fedele** (vedi pag. 219) non ti permette di creare un nuovo compagno, e acquisire temporaneamente l'Abilità **Magicante** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 137) non ti permette di apprendere alcun **volume, chiave o tono**.

## MIGLIORIA

*Abilità Eroica, pag. 237. La versione originaria era ingiustamente restrittiva e costosa.*

Quando **riposi**, puoi scegliere un qualsiasi numero di **armi, armature e/o scudi** tra quelli posseduti dal tuo gruppo. Per ogni oggetto scelto in questo modo, puoi **aggiungervi una Qualità** (se non ne ha nessuna) o **sostituire la sua attuale Qualità** con un'altra. Queste Qualità devono venire dalla lista di Qualità standard disponibili per gli oggetti di quel tipo, e devono avere un modificatore di costo **pari o inferiore a +1000 zenit**. Al termine del **riposo**, devi pagare un ammontare di zenit pari alla somma totale di quei modificatori di costo, ridotta di **[il tuo Livello Abilità in Visionario, moltiplicato per 100]**. Se lo fai, quegli oggetti verranno modificati come desiderato.

La lista standard di **Qualità delle armi** si trova a pag. 269, mentre la lista standard di **Qualità di armature e scudi** si trova a pag. 280.

## PIOGGIA DI COLPI

*Abilità Eroica, pag. 238. Un incremento ai danni era opportuno.*

Quando esegui un attacco in **mischia** dotato della proprietà **multi**, se quell'attacco bersaglia **soltanto una creatura**, infligge 10 danni extra se ha **multi (2)**, oppure 15 danni extra se ha **multi (3 o superiore)**; se invece quell'attacco bersaglia **due o più creature**, infligge 5 danni extra a ciascuna di esse.

## VULCANO > ULTIMAGIA

*Abilità Eroica, pag. 241. Molti Giocatori hanno trovato l'obbligo del **fuoco** limitante.*

L'Abilità Eroica **Vulcano** si chiama ora **Ultimagia**, e permette di scegliere un tipo di danno tra **aria, fulmine, fuoco, ghiaccio, e terra** quando la si ottiene. L'incantesimo ottenuto, anch'esso chiamato **Ultimagia**, infligge danno del tipo scelto (anziché per forza danno da **fuoco**).

## PROGETTARE I PNG

*Pagina 303 e seguenti. Questi cambiamenti sono il risultato di anni in cui le persone hanno dato ai PNG equipaggiamenti estremamente potenti, o li hanno progettati assegnando per lo più Abilità da PG che **non** sono pensate per funzionare al meglio sui PNG; inoltre, questo cambiamento fa sì che un nemico non sia disarmato facilmente a meno di usare un Orologio. Ovviamente, questo cambiamento va accompagnato dalla revisione dell'Abilità **Breccia** (vedi pagine precedenti).*

- ♦ L'Abilità da PNG **Equipaggiabile** non esiste più. I PNG **umanoidi** hanno 4 Abilità iniziali gratuite, come i **mostri**. Possono usare equipaggiamento dal punto di vista narrativo, ma questi sono normali **attacchi base, incantesimi, o azioni speciali**.
- ♦ I PNG non possono più ottenere Abilità di Classe, **soltanto** Abilità da PNG. Effetti come **Protezione** (vedi **Ululante Grigio**, pag. 325) possono essere ricreati tramite l'Abilità da PNG **"Reazione"**, per esempio.

## VELOCIZZARE

*Incantesimi da PNG, pag. 310. Il costo era troppo elevato.*

Il costo di questo incantesimo è ora di **10 PM**.

## STUDIARE UN PNG

*Pagina 319. Queste modifiche permettono a più gruppi di esaminare gli avversari con facilità senza pesanti investimenti in Intuito o Sapiente, e allineano i vari gradi di risultato con i normali Test Aperti.*

Invece di essere rivelati a **10+, 13+ e 16+**, le varie informazioni sui PNG vengono rivelate a **7+, 10+ e 13+**.