


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

www.patreon.com/roosterema

CHANGELOG

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

Ultimo Aggiornamento: 12 Luglio, 2023

- ♦ **Peculiarità:** **Esperimento in Fuga** e **Giunto dal Sottomondo** hanno un limite di 100 ai costi ignorati.
- ♦ **Floralista:** Classe interamente ricostruita (per quanto svolga comunque il ruolo della sua versione precedente, quindi dovrebbe essere gestibile riadattare le build).
- ♦ **Invocatore:** **Espansione della Sorgente** modificata. **Incrispature** chiarita.
- ♦ **Pilota:** **Tecnologia di Compressione** rimuove il veicolo dal mondo di gioco.
- ♦ **Abilità Eroiche:** **Scarica Cerebrale** non richiede più l'udito e infligge danni maggiori con i livelli. **O la Va o la Spacca** dice esplicitamente con quali tipi di armi non funziona. **Piegamagie** disponibile anche all'Elementalista. **Sorgente Interiore** specifica che solo tu puoi invocarla. **Dosaggio Esperto** è anche per Mercante, rimossa **Pay to Win**. Le eroiche del Floralista sono ora **Cuordirovo**, **Cloromanzia Superiore**, e **Pollice Verde**.

Aggiornamento Precedente: 6 Giugno, 2023

- ♦ **Gourmet:** **Cucina** e **Preparato con Amore** riscritte così che **Preparato con Amore** funzioni anche quando la delizia viene applicata a sé; inoltre, il costo scala sui bersagli.
- ♦ **Pilota:** **Cuore nel Motore** guarisce solo **debole** e **lento**; **Sedile** e **Blindatura Espansa** sono nuovamente disponibili ai mecha; chiarite le regole per la creazione di moduli rari. **Modulo di Puntamento Avanzato** si applica a tutti i tipi di Test di Precisione, non solo coi moduli arma. **Tecnologia di Compressione** ora costa 2 PI.
- ♦ **Abilità Eroiche:** **Maestria dell'Auramante** è stato modificato leggermente. **Sincronizzazione Dinamica** è stata discretamente potenziata. **Nebulizzazione** potenzia il danno delle schegge elementali. **Saggi Consigli** offre i suoi benefici principali durante i conflitti, ma permette anche un attacco o incantesimo. **Sovraccarico** è diventata **Sovraccarico Esplosivo**.

Aggiornamento Precedente: 9 Maggio, 2023

- ♦ **Peculiarità:** **Neo-umano** porta a **d20** il dado solo ai fini dei Test. **Oracolo del Pianeta** è stata modificata in modo significativo.
- ♦ **Esper:** Modificato l'effetto di **Focus Cognitivo** e aumentato il LA massimo a 5. Cambiato l'effetto di **Trasferimento Energetico**. **Scudo Psicico** si innesca dopo aver visto il Test nemico, e permette di usare i punteggi normali se migliori.

- ♦ **Mutante:** Riscritto il testo di **Electrophora** per vincolare lo status di questo tipo di terioforma al tipo di danno corrispondente. **Biofagia** ha LA massimo 4. **Arpaktida** è limitato al tuo turno.
- ♦ **Pilota:** **Veicolo Personale** inizia con 3 moduli, non 2. **Guerriero in Sella** è diventata **Cuore nel Motore**. **Modulo Magistatico** è stato modificato; **Destriero** interagisce con **Cuore nel Motore**. Rimosso **Modulo di Armamento Secondario**, aggiunto **Modulo Offensivo Secondario** (solo per Mecha).
- ♦ **Abilità Eroiche:** **Maestria dell'Auramante** è diventata **Rifrazione dell'Auramante**; cambiati alcuni nomi di eroiche natural fantasy per questioni di layout (Fatti Forza -> **Su con la Vita!**, **Impatto Audace** -> **Schianto Audace**, che è anche stata riscritta per renderla più chiara e permette ora di infliggere danno anche negli attacchi a bersaglio multiplo). **Soldato Arcano** ha un limite di 20 PM. **Campo Psicico** permette di usare i punteggi normali se migliori nel suo effetto difensivo. **Sovraccarico** non richiede la **Crisi**. **Strega d'Acciaio** è limitato a una volta per turno. **O la Va o la Spacca** diventa **O la Va o la Spacca** e funziona con tutti i tipi di armi. **Teriomorfosi Superiore** potenziata.

Aggiornamento Precedente: 17 Aprile, 2023

- ♦ **Tecnosfere:** Ohi ohi! Diversi cambiamenti. Lo slot delta ha massimo 2 mnemosfere, le classi innate ora sono tre, l'aumento di PV/PM massimi è 5 e non 10, e si ottiene solo la capacità di equipaggiare armi marziali, non armature marziali. Mutanti, Piloti e simili personaggi "speciali" possono usare gli slot gamma, che prima erano vietati.
- ♦ **Peculiarità:** la penalità di **Neo-umano** è stata modificata, e non si è più costretti ad aumentare la Caratteristica quando si prende parte a un conflitto.
- ♦ **Esper:** il costo in PM dei doni è ora 5/5/10/15/20/20...
- ♦ **Invocatore:** **Espansione della Sorgente** ha un testo leggermente diverso, e ora il suo effetto termina non appena qualcuno usa nuovamente l'abilità.
- ♦ **Mutante:** Modifiche ad **Acromorfosi**, **Genoclepsi**, e alle terioforme **Electrophora**, **Placophora**, **Pyrophora**, **Toxicophora**. Aggiunta **Pneumophora**.
- ♦ **Pilota:** **Configurazione Flessibile** è gratuita. Alcuni moduli sono stati limitati a specifiche strutture. I moduli attivi e inattivi possono essere modificati liberamente fuori dai conflitti. Il **Modulo Magistatico** conta come 1 solo modulo.
- ♦ **Abilità Eroiche:** **Fendente Onirico** funziona sia con il **focus** sia con i **Legami**, lasciando aperti entrambi i percorsi di costruzione del PG. **Forza delle Cinque Sorgenti** sceglie i suoi bersagli in modo diverso. **Scansione Completa** è **Scansione Rapida** e non innesca **Intuizione Fulminea**. **Tranquillità Effimera** è disponibile per **Danzatore**, **Piegamagie** per **Simbolista**. **Acromorfosi Superiore** offre benefici anche per gli archi e le armi arcane. **Impatto Audace** è meno esigente (si applica a multi e ai Soldati). **Sincronizzazione Dinamica** offre un beneficio aggiuntivo e non richiede più un'azione. **Saggi Consigli** permette due scelte.
- ♦ **Note Aggiuntive:** Completamente riviste le regole per i veicoli. Queste regole saranno incluse nell'atlante techno fantasy, quindi qualsiasi feedback è di enorme aiuto.

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 dolceamaro 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 addizionale 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.

PECULIARITÀ TECHNO 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 Techno 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 **Esperimento in Fuga**, sarai una creatura che nessuno ha mai visto prima; se scegli **Fantasma Cognitivo**, la Rete Spirituale e le creature che la abitano diventeranno un aspetto principale del gioco. 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 "Inventore di Fama Mondiale", non hai l'obbligo di scegliere **Inventore Prodigio** perché essa 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.

AGITATORE

Hai spinto la gente a combattere contro gli oppressori per anni, per sete di giustizia o per desiderio di vendetta. Chi è il tuo bersaglio principale al momento? Chi o cosa hai perso a causa della tua insubordinazione? Chi o cosa ti sta dando la caccia?

Quando ti **riposi** dentro o vicino a un insediamento, puoi scegliere un'opzione: scopri la principale fonte di paura o rabbia nella popolazione; **oppure** crei un contatto che vive e opera nei dintorni, gli dai un nome e una specializzazione, e il Game Master ti dice cosa richiede come compenso **oppure** come mai è nei guai e ha bisogno di aiuto.

Esempi: Mique la Strega, una **ritualista esperta** che aiuterà in cambio di **materiali rari**; Due-dita, un **trafficante di armi** che è al momento **tenuto prigioniero** dal Corpo di Sicurezza Terrestre.

BELVA PARLANTE

Sei l'ultimo membro (o così sembra) di un'antica specie di animali estremamente intelligenti, tradita e cacciata dagli umani. Che aspetto hai, e quale capacità straordinaria possiedi? Chi ti ha portato a fidarti degli altri ancora una volta, e cosa faresti se a questa persona succedesse qualcosa di brutto?

Non puoi equipaggiare alcun oggetto, fatta eccezione per gli **accessori** e i **moduli arma** e **armatura** (vedi Classe **Pilota**, pag. XXX). 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**.

CENTO VOLTI (ispirato dalla Classe fanmade Assassino di Nitro)

Puoi assumere l'aspetto di pressoché chiunque. Questa capacità viene da gadget speciali, poteri psichici, o un'anatomia particolare? Chi è che ha visto attraverso il tuo inganno per la prima volta? Di chi hai perso la fiducia per questo motivo? Chi ha cercato di assoldarti per un'operazione discutibile, e come hai reagito?

Se ti trovi lontano da occhi indiscreti, puoi eseguire l'azione di **Abilità** e spendere 1 Punto Fabula per assumere l'aspetto di un'altra creatura di forma e taglia umanoide; se la creatura è qualcuno che hai incontrato, osservato o su cui hai indagato, puoi anche assumerne la voce e il modo di fare.

Il tuo travestimento ingannerà senza problemi qualsiasi creatura di rango **soldato**, ma **élite** e **campioni** potrebbero notarlo a causa di un Test fallito o di un'**opportunità**. Se un **Cattivo** è presente insieme a te nella stessa scena, può spendere 1 Punto Ultima per rivelare la tua identità a causa di una coincidenza o del suo eccellente intuito.

DA UN MONDO LONTANO

La tua presenza qui è un'anomalia, e a volte sembra proprio che tu segua delle regole tutte tue. Vieni da un altro pianeta, o forse da un'altra dimensione? Come sei arrivato qui, e quando? Pensi di avere ancora la possibilità di tornare indietro, e se sì, lo faresti? Quale terribile minaccia ti ha seguito?

Quando partecipi a un conflitto, guadagni automaticamente 1 Punto Fabula.

Inoltre, puoi invocare un **Tratto** per ritirare i dadi anche dopo un **fallimento critico** (se lo fai, **non** ricevi il Punto Fabula per quel **fallimento critico**).

ARGOMENTI DELICATI

Molte Peculiarità portano in gioco tematiche delicate: per esempio, **Esecutore Pentito** e **Sopravvissuto** sono costruite su premesse di sfruttamento e oppressione; **Belva Parlante**, **Esperimento in Fuga** e **Robot** danno origine a personaggi percepiti come minacce o anomalie; e perfino la più semplice **Cento Volti** implica che l'eroe sarà probabilmente accolto con sospetto e sfiducia. 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 sta mettendo qualcuno a disagio. Vogliatevi bene.

DIABOLISTA

Hai accesso a un talento o dispositivo particolare che ti permette di plasmare le energie della Rete Spirituale in un famiglia demoniaco. Come hai ottenuto questo potere, e cosa ti è costato? Che aspetto ha il tuo famiglia, e in che modo ciò riflette la tua natura?

Tu e il resto del gruppo progettate insieme una creatura di **livello 5** di Specie **demone** (vedi pag. 302 del **Manuale Base**); questa creatura diventa il tuo famiglia. Il famiglia **non ha punteggio di Iniziativa** e **non sale di livello**, può avere **fino a due attacchi base**, e ottiene un bonus di +3 ai Test di Precisione e di Magia. I Punti Vita massimi del tuo famiglia sono pari a **cinque volte la sua taglia base del dado di Vigore + metà del tuo livello**.

Se sei di **livello 20 o superiore**, il tuo famiglia ottiene un'Abilità aggiuntiva. Se sei di **livello 40 o superiore**, il tuo famiglia ottiene un'ulteriore Abilità aggiuntiva. Discuti la scelta di queste Abilità con il resto del gruppo.

Quando un PNG di Specie **demone** a te visibile viene ridotto a 0 Punti Vita, se sei presente nella scena, puoi spendere 20 Punti Mente. Se lo fai, il Game Master ti rivela il profilo completo di quella creatura, e tu puoi sostituire **una** delle Abilità del tuo famiglia con **una** delle Abilità di quella creatura (il GM ha l'ultima parola su quali Abilità possano essere scelte e su come si applicano al tuo famiglia). Descrivi come avviene questa trasformazione!

Se possiedi questa Peculiarità, non puoi acquisire l'Abilità **Compagno Fedele** dalla Classe **Viandante** (pag. 219 del **Manuale Base**).

Il tuo famiglia non ottiene un turno indipendente durante i conflitti, ma puoi usare un'azione per fargli eseguire un'azione (una volta per turno). Se il tuo famiglia è influenzato da effetti legati al turno (pag. 77 del **Manuale Base**), questi effetti si basano sul **tuo** turno.

Il tuo famiglia partecipa e abbandona le scene quando lo fai tu, e riceve i tuoi stessi benefici per i **riposi**. Se ridotto a 0 Punti Vita, scompare dalla scena e riappare al tuo fianco all'inizio della prossima scena di cui fai parte, con Punti Vita attuali pari al suo valore di **Crisi**.

ESECUTORE PENTITO

Facevi parte di una gang, gruppo armato, forza di polizia o unità militare; le tue mani e il tuo cuore sono macchiati dal sangue degli innocenti. Quale evento ti ha sconvolto tanto da farti disertare? Chi è che pensi non sarà mai in grado di perdonarti, e come mai ha ragione?

Puoi scegliere questa Peculiarità soltanto se il Tema del tuo personaggio è la **Colpa** o il **Dubbio**, e il tuo Tema non può cambiare in alcun modo finché possiedi questa Peculiarità.

Quando ottieni questa Peculiarità, descrivi l'organizzazione per cui hai lavorato, dai un nome al **Cattivo** che la comanda, ed elenca le sue **tre strategie principali**. Questa organizzazione diventa una **minaccia** nel vostro mondo.

Esempi: la Galaxy Crossroad Corporation (sotto il controllo di Aaron Callisto; **si impadroniscono delle risorse naturali dei pianeti, sabotano i diritti dei lavoratori e colonizzano lo spazio esterno**); le Forze di Sicurezza Deluviane (sotto il controllo di Natalia Caiden; **fanno uso di forza eccessiva, trafficano prototipi di armi magitech, e diffondono disinformazione**); la Compagnia Privata Peckerson (sotto il controllo di Ezra Allen; **sabotano le proteste pacifiche, intimidiscono la popolazione civile e si infiltrano nei sindacati**).

Hai comunque sottratto qualcosa all'organizzazione: ottieni **un singolo oggetto raro** dal valore pari o inferiore a 1000 zenit. Puoi scegliere quest'oggetto dalle liste disponibili, oppure progettarlo insieme al resto del gruppo.

Al termine di ciascuna sessione (circa **quattro ore di gioco**), se hai **ostacolato** una o più delle strategie dell'organizzazione, o se hai **rimediato** in parte ai danni che ha causato, ottieni **1 Eversione**.

Nel caso ci siano dubbi sul fatto che questo sia accaduto durante la sessione, hai tu l'ultima parola. Impegnati a gestire la cosa nel modo più onesto e sincero possibile.

Quando devi spendere Punti Fabula, puoi invece spendere 1 Eversione (a prescindere dall'ammontare di Punti Fabula richiesto).

Una volta che il Cattivo alla guida dell'organizzazione viene sconfitto e si **arrende**, perdi questa Peculiarità, aumenta permanentemente i tuoi Punti Vita e Punti Mente massimi di 10, e cambia il tuo Tema in uno dei seguenti: **Appartenenza**, **Dovere** oppure **Giustizia**.

ESPERIMENTO IN FUGA

Progettato in un laboratorio nascosto, sei una creatura senza precedenti. Il mondo non è pronto per te, e non lo erano nemmeno i tuoi creatori. Come sei fuggito? Cosa stai cercando? Qual è stata la prima persona che si è mostrata gentile con te?

Quando una regola o capacità richiede che tu spenda **100 o meno** Punti Vita, Punti Mente o Punti Inventario, puoi invece ignorare quel costo subendo **1d8 Instabilità**.

Al termine di ciascuna sessione (circa **quattro ore di gioco**), riduci la tua **Instabilità** di **1d6** (fino a un minimo di 0).

Se la tua Instabilità raggiunge un valore **pari o superiore a 10**, sei immediatamente ridotto a 0 Punti Vita e ti **Arrendi**; le conseguenze della resa dovrebbero essere strettamente legate alla perdita di controllo sulle tue capacità. Dopodiché, la tua Instabilità ritorna pari a 0.

FANTASMA COGNITIVO

Sei una presenza nata nelle profondità della Rete Spirituale, a metà tra il demoniaco e l'umano. Hai memoria dei tuoi primi attimi? Quale credenza, ricordo o sentimento incarni? In che modo ha influenzato il tuo aspetto?

Scegli due tipi di danno tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, **luce**, **ombra** e **terra**. Ottieni Resistenza ai tipi di danno scelti. Tuttavia, sei anche Vulnerabile a un terzo tipo di danno scelto dalla lista qui sopra.

Inoltre, ottieni la capacità di eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**, e puoi utilizzarli per **trasportare creature dentro e fuori dalla Rete Spirituale**, nonché per **ottenere informazioni e seguire le tracce di entità all'interno della Rete Spirituale**.

INVENTORE PRODIGIO

Possiedi una passione bruciante per la tecnologia e i marchingegni bizzarri. Quale scoperta innovativa ma pericolosa hai fatto, e quale azienda sospetta sta cercando di sottrarti quell'informazione? Cosa vogliono farne?

Una volta per scena di conflitto, se devi spendere Punti Inventario, puoi invece ignorare quel costo.

Puoi avviare i **Progetti**. Se un Progetto richiede un **ingrediente o materiale speciale**, puoi spendere 1 Punto Fabula per dichiarare che lo hai con te; se lo fai, l'invenzione **deve** avere un **terribile difetto** (vedi pag. 134 del **Manuale Base**).

NEO-UMANO

Rappresenti il prossimo stadio dell'evoluzione umana (o una sua possibilità). Quale indizio rivela la tua natura? Cerchi di nasconderla? Hai un mentore o figura di riferimento? Quale organizzazione o entità ti tiene sotto stretta sorveglianza?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli **Destrezza, Intuito, Vigore** oppure **Volontà**.

Quando prendi parte a un conflitto, puoi scegliere un'opzione: incrementi di una taglia di dado la Caratteristica scelta (massimo **d12**); **oppure**, se essa ha una **taglia base** di **d12**, la consideri avere una taglia **attuale** di **d20** durante i Test che effettui (**solo** nei Test, e a prescindere dagli **status**). Questi effetti durano fino al termine della scena.

Quando scegli una delle opzioni qui sopra, il Game Master riceve un'**opportunità** che può essere utilizzata durante questa scena oppure in seguito, per mostrare gli effetti collaterali e imprevisti delle tue capacità (come attirare l'attenzione di una entità psichica, allertare le autorità della tua presenza, o danneggiare il continuum).

ORACOLO DEL PIANETA

Il flusso delle anime parla attraverso la tua bocca, la sua sofferenza scavata da cicatrici secolari causate da inquinamento ed esperimenti spregiudicati. In che modo questo dolore si manifesta ai tuoi occhi? Come si è creata questa connessione?

Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente a uno o più alleati, ciascuno di essi recupera 5 Punti Vita e/o Punti Mente addizionali e tu scegli uno status tra **avvelenato, confuso, debole, furente, lento** e **scosso**: ciascuno di quegli alleati guarisce dallo status scelto. L'effetto di recupero addizionale aumenta a 10 Punti Vita e/o Punti Mente se sei di **livello 30 o superiore**.

Inoltre, puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Spiritismo**.

RELIQUIA ENIGMATICA

Sei in possesso di una strana arma capace di manipolare la realtà, un artefatto proveniente da un remoto passato (o forse un lontano futuro). Come l'hai ottenuta, e come hai scoperto le basi del suo funzionamento? Chi sta cercando di impadronirsene?

Insieme al resto del gruppo, crea un'**arma personalizzata rara** (pag. XXX) dal valore pari o inferiore a 1200 zenit. L'arma è un **artefatto**, può essere distrutta solo con il **Sacrificio** di un PG, e può venire smarrita o esserti sottratta **soltanto** in caso di **Resa**. Finché un **Personaggio Giocante o un Cattivo** ha la reliquia equipaggiata, può eseguire l'azione di **Abilità** per farle manifestare un potere a sua scelta tra i seguenti:

- ♦ Porre una singola domanda al Game Master. Il Game Master risponde dicendo la verità e descrivendo la visione mostrata dalla reliquia.
- ♦ Scegliere una disciplina tra **Chimerismo, Elementalismo, Entropismo, Ritualismo e Spiritismo**. Fino al termine della scena, chi ha la reliquia equipaggiata può eseguire Rituali di quella disciplina e il loro costo in Punti Mente è dimezzato.
- ♦ Fino al termine della scena, gli attacchi con la reliquia infliggono 5 danni extra, e tutto il danno che infliggono ignora Assorbimento, Immunità e Resistenze. Inoltre, il personaggio può immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con la reliquia.

La seconda e terza opzione sono **cumulative** con se stesse; per esempio, eseguire tre volte la seconda opzione scegliendo Chimerismo nella medesima scena porterà i Rituali di Chimerismo a costare 1/8 dei normali PM.

Dopo che la reliquia manifesta un potere mentre è nelle mani di un Personaggio Giocante, essa accumula **1d6 Paradosso**. Se il Paradosso della reliquia raggiunge un valore **pari o superiore a 10**, esso ritorna pari a 0 e tiri un **d6**:

- ♦ **1-4**: la reliquia diventa completamente inerte e non può essere equipaggiata finché non si verifica una specifica condizione; il Game Master ti dirà di che si tratta.
- ♦ **5-6**: la reliquia scatena una forza terribile e senza precedenti, provocando morte e devastazione, una grave alterazione dello spazio-tempo, o perfino l'arrivo di una nuova **minaccia** nel mondo (a scelta del Game Master).

Quando un Cattivo sfrutta i poteri della reliquia, **non** accumula Paradosso. Strano...

Se **muori** e la reliquia non viene distrutta durante il tuo Sacrificio, essa continua a esistere nella campagna con tutte le regole di cui sopra, ma ora può essere rubata o smarrita come qualsiasi oggetto (richiede ancora un Sacrificio per essere distrutta).

ROBOT

Sei una creatura umanoide costituita in tutto o in parte da elementi robotici. Sai chi ti ha creato e perché? Esistono altre creature simili a te, e se sì, quale caratteristica ti distingue da loro? Quando hai mostrato la tua personalità divergente per la prima volta, e quali sono state le conseguenze?

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.

Infine, 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 un evento catastrofico, un'offensiva militare o un raid corporativo. Di chi è la colpa dell'accaduto? 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.

TRASPORTO RUBATO

*Possiedi un mezzo di trasporto estremamente affidabile, che ti ha tirato fuori dai guai in diverse occasioni. Cosa lo rende unico? Quale forma di energia lo alimenta? Chi era il suo proprietario originale, e perché ci tiene **così tanto** ad averlo indietro?*

Ottieni un mezzo di trasporto a tua scelta tra quelli nel **Manuale Base** (pag. 125), come ad esempio un veicolo terrestre, una nave, o perfino un'aeronave; oppure un'astronave (vedi pag. XXX). Il mezzo può essere di taglia **media** o **grande** (vedi sezione **Note Aggiuntive** a fine documento); può contenere te e il tuo gruppo più una decina di ospiti, e possiede armamenti adatti al **combattimento tra mezzi di trasporto**.

Una volta per sessione (circa **quattro ore di gioco**), il GM può darti 2 Punti Fabula per introdurre una complicazione legata alla natura del trasporto o al suo proprietario originale. Tuttavia, il trasporto **non può essere distrutto senza il tuo permesso**.

XIFOSIMBIOSI

La tua capacità di manifestare un corpo fisico è legata a un'arma, che deve essere brandita da un'altra persona. Come ti hanno creato? Esistono altri come te? Questo è il tuo primo portatore? Con chi hai rifiutato di unire le forze? Desideri la libertà?

Quando ottieni questa Peculiarità, scegli un altro Personaggio Giocante come tuo **portatore**. Entrambi create immediatamente un Legame verso l'altro; questo Legame ha 1 sentimento scelto tra **ammirazione**, **inferiorità**, **lealtà** e **sfiducia**.

Assicurati che chi controlla il **portatore** sia d'accordo, e che sia entusiasta di esplorare la natura particolare di questa Peculiarità insieme a te.

Insieme al resto del gruppo, crea un'arma **personalizzata rara** (pag. XXX) dal valore pari o inferiore a 1200 zenit; è il tuo **nucleo arma** e ha le seguenti regole: "Quest'arma non può andare perduta, sottratta o distrutta per cause esterne, ma **si disintegra automaticamente** se il PG di cui è nucleo si **Sacrifica**. Non è mai considerata **marziale** (♦); un personaggio con quest'arma equipaggiata può eseguire l'azione di **Abilità** per modificarne le Caratteristiche del Test di Precisione in una qualsiasi combinazione di due Caratteristiche diverse tra loro (si applica a entrambe le forme se **trasformabile**)."

Finché hai questa Peculiarità, **solo il portatore** può equipaggiare il tuo nucleo arma.

I tuoi Punti Vita attuali non possono mai essere inferiori a 1; qualsiasi perdita di PV in eccesso viene invece subita dal tuo portatore (a prescindere dalla distanza).

Quando il tuo portatore si **Arrende**, svanisci immediatamente e ti rifugi all'interno del nucleo arma (a prescindere dalla distanza) in forma dormiente; il Game Master può imporre le conseguenze della Resa a te **oppure** al portatore (a sua scelta). Ritorni alla tua forma fisica nei pressi del nucleo arma non appena il portatore riprende i sensi.

Quando il tuo portatore si **Sacrifica**, scegli un'opzione:

- ♦ **Retaggio** (solo se c'è un altro PG consenziente a te visibile nella scena): quel PG diventa il tuo nuovo portatore e il tuo nucleo arma appare nel suo **zaino**.
- ♦ **Risveglio** (solo se i tuoi Legami hanno forza totale pari o superiore a 8): perdi questa Peculiarità e il nucleo arma appare tra le tue mani; esegui immediatamente e gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento** per equipaggiarlo.
- ♦ **Rottura**: ti Sacrifici al posto del portatore, che recupera immediatamente Punti Vita pari al proprio valore di **Crisi** e non è costretto a Sacrificarsi né Arrendersi.

Quando **guadagni un livello**, se i tuoi Legami hanno una **forza totale pari o superiore a 10**, puoi innescare un **risveglio** come descritto qui sopra (senza Sacrificio).

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 aggiuntivi, 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
Allenamento	Te stesso
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.	
Cartografia	Te stesso
Una volta prima del prossimo riposo, dopo un tiro di viaggio , puoi ritirare il dado e tenere il nuovo risultato.	
Discorso d'Incoraggiamento	Un alleato
Una volta prima del prossimo riposo, se il bersaglio sta per recuperare Punti Mente, può raddoppiare l'ammontare di Punti Mente recuperato.	
Doppia Porzione	Un alleato
Una volta prima del prossimo riposo, se il bersaglio sta per recuperare Punti Vita, può raddoppiare 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 Iniziativa** 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!

TECNOSFERE

Le **Tecnosfere** (dal greco *téchne*, "arte, capacità, perizia") sono cristalli in cui si è concentrata e stabilizzata una quantità variabile di energia proveniente dal flusso spirituale che attraversa il mondo. Se collocate all'interno di equipaggiamento appositamente progettato, queste gemme reagiscono modificandone le caratteristiche o perfino conferendo nuove capacità a chi le utilizza.

Le Tecnosfere costituiscono un **insieme di regole opzionali** che modifica **profondamente** molti dei sistemi presenti nel **Manuale Base**, allo scopo di **sostituire** parte della complessità anziché aggiungerne soltanto. Se utilizzate questa regola, **tutti i Personaggi Giocanti** nel gruppo dovranno seguirla, senza eccezioni.

In termini meccanici, le Tecnosfere permettono di rendere modulari e intercambiabili molti degli aspetti che contraddistinguono il personaggio e il suo equipaggiamento: Abilità, Classi, Qualità e molto altro. La regola è particolarmente adatta a un contesto **Techno Fantasy**, ma può essere usata in qualsiasi campagna.

In linea di massima, questa regola **non rende** i personaggi più forti del normale; semplicemente, li rende forti in modo **diverso**.

TIPI DI TECNOSFERE

Le Tecnosfere si dividono in due gruppi principali: **Mnemosfere** e **Oplosfere**.

- ♦ Le **Mnemosfere** (dal greco *mnéme*, "memoria") sono generate dall'accumulo di pensieri, emozioni e conoscenze presenti nel flusso delle anime, e rispondono allo stimolo di nuovi eventi ed esperienze.

In termini di gioco, ciascuna Mnemosfera è associata a una Classe e permette a chi la utilizza di accedere ad alcune delle Abilità di quella Classe.

- ♦ Le **Oplosfere** (dal greco *óplon*, "arma, strumento") sono letteralmente "grumi" di energia spirituale associata a determinati elementi (come fuoco o terra) o concetti semplici (come la guarigione o il lancio di incantesimi).

In termini di gioco, le Oplosfere potenziano gli oggetti in cui vengono collocate oppure le capacità di chi li equipaggia; inoltre, Oplosfere simili possono **coagularsi** generando effetti più potenti.

Di seguito trovate tutte le regole per l'inserimento del sistema a Tecnosfere nella vostra campagna; sono piuttosto complesse, quindi è importante che tutto il gruppo faccia del suo meglio per memorizzarle.

LE TECNOSFERE CAMBIANO IL MONDO

Innanzitutto è importante considerare il ruolo delle Tecnosfere nella narrazione.

- ♦ Che aspetto hanno le Tecnosfere? Cosa differenzia una Mnemosfera da un'Oplosfera?
- ♦ Come si crea una Tecnosfera? C'è una fazione che ne detiene il monopolio?
- ♦ Quale ipotetica o leggendaria Tecnosfera potrebbe cambiare il fato del mondo?

MODIFICHE ALLE REGOLE SULL'EQUIPAGGIAMENTO

Se utilizzate le Tecnosfere, l'equipaggiamento segue alcune regole particolari:

- ♦ Gli unici equipaggiamenti disponibili sono: **armi personalizzate** (pag. XXX), **armature** e **accessori**, nonché **moduli arma e armatura** per la Classe **Pilota** (pag. XXX). Gli altri tipi di equipaggiamento **non possono esistere** (è bene rendere le **Magisfere** dell'**Artefice** un **beneficio avanzato magitech**, rimuovendo il **Magicannone**).
- ♦ **Armi personalizzate** e **armature** non possono avere Qualità al di fuori di quelle elencate nella tabella qui sotto, che offrono **slot** in cui collocare Tecnosfere. Al contrario, gli **accessori** e i **moduli rari** da Pilota (pag. XXX) seguono le regole normali per gli oggetti rari e **non possono** avere le Qualità descritte qui sotto.
- ♦ Per alleggerire il carico del GM, i PNG **non possono avere l'Abilità Equipaggiabile** (pag. XXX del **Manuale Base**); le loro capacità possono essere **descritte** come derivanti da armi o corazze, ma **non sono considerate tali a livello di regole**. Per compensare, i PNG di Specie **umanoide** ottengono un'Abilità addizionale.
- ♦ Le **Tecnosfere** (sia **Mnemosfere** che **Oplosfere**) e gli oggetti che le contengono non possono essere **distrutti**, **rubati** o **smarriti** senza il permesso di chi li possiede.

QUALITÀ	COSTO	EFFETTO
Slot α	-	Offre 1 slot Tecnosfera . Questa Qualità è presente su tutte le armi e armature che non abbiano altre Qualità.
Slot β	+600 z	Offre 2 slot Tecnosfera (massimo 1 Mnemosfera) .
Slot γ	+1500 z	Offre 3 slot Tecnosfera (massimo 2 Mnemosfere) .
Slot δ	+1800 z	Offre 4 slot Tecnosfera (massimo 2 Mnemosfere) . Questa Qualità è disponibile soltanto sulle armi .

MODIFICHE ALLA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Le seguenti regole speciali si applicano alla creazione dei Personaggi Giocanti:

- ♦ Ciascun Personaggio Giocante viene creato come di norma a **livello 5**, e deve distribuire questi livelli tra **esattamente tre Classi**.
Le tre Classi così scelte sono considerate **Classi Innate** di quel PG.
- ♦ Ciascun Personaggio Giocante riceve, al momento della creazione, un **aumento permanente di 5 Punti Vita massimi e 5 Punti Mente massimi**, nonché la capacità di **equipaggiare armi da mischia e a distanza marziali**.
- ♦ Ciascun Personaggio Giocante riceve anche una **Mnemosfera** di una Classe a sua scelta al momento della creazione. Questa Mnemosfera è di **livello 1**.

Esempio: un PG potrebbe iniziare il gioco con 1 livello in **Elementalista**, 2 livelli in **Esper** e 2 livelli in **Spiritista** come Classi Innate, più una Mnemosfera **Sapiente** di livello 1.

MODIFICHE ALL'AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

Le seguenti regole speciali si applicano all'avanzamento dei Personaggi Giocanti:

- ♦ Quando un PG ottiene un livello, **aumenta il proprio livello del personaggio di 1 e investe 1 livello in una delle proprie Classi Innate oppure in una Mnemosfera tra quelle del gruppo**.
- ♦ Nel corso dell'avanzamento, il personaggio può investire livelli nelle Classi Innate secondo le normali regole, ma **non può acquisire nuove Classi**, nemmeno dopo aver padroneggiato tutte e tre le proprie Classi Innate.

I Punti Vita e Punti Mente massimi del personaggio, così come gli incrementi di taglia di Caratteristica ai livelli **20** e **40** e qualsiasi altro effetto la cui potenza varia in base al livello, vengono calcolati secondo il **livello del personaggio**, che è **separato** dal livello totale di Classi Innate e Mnemosfere equipaggiate.

Esempio: un PG potrebbe raggiungere il livello 20 e avere ancora un totale di 5 livelli nelle Classi Innate, ma avendo investito 15 livelli in varie Mnemosfere; riceve comunque l'aumento di taglia a una Caratteristica ed è considerato un personaggio di livello 20 ai fini del calcolo di PV e PM massimi, nonché di effetti basati sul livello.

OLTRE IL LIVELLO 50

Un Personaggio Giocante che abbia raggiunto il livello 50 **non può più aumentare il proprio livello del personaggio**, ma **può comunque** continuare a ricevere Punti Esperienza e investire i livelli così ottenuti in **Classi Innate** e **mnemosfere**.

EQUIPAGGIARE LE TECNOSFERE

Le Tecnosfere possono essere liberamente collocate all'interno di **armi** e **armature** dotate degli appositi slot; in questo modo, chiunque equipaggi l'oggetto in questione riceverà i benefici delle Tecnosfere al suo interno.

- ♦ Collocare Tecnosfere in un oggetto è un'operazione che **richiede calma e attenzione**, quindi **non** può essere svolta durante un conflitto.
- ♦ Il medesimo equipaggiamento può contenere **sia Mnemosfere che Oplosfere**, a patto di rispettare le limitazioni dei rispettivi slot. Per esempio, uno **slot β** può contenere due Tecnosfere in tutto, di cui **soltanto una** può essere una Mnemosfera.
- ♦ Il medesimo oggetto di equipaggiamento **non può contenere due o più Mnemosfere che abbiano in comune una o più Abilità o Abilità Eroiche**.
- ♦ Un personaggio **non può equipaggiare** un oggetto contenente una **Mnemosfera che conferisca una o più Abilità o Abilità Eroiche a cui ha già accesso** (sia che ciò avvenga tramite una Classe Innata, oppure tramite un'altra Mnemosfera presente in un oggetto equipaggiato).
- ♦ Alcune Oplosfere richiedono e occupano **più di uno slot**.
- ♦ Si possono collocare **due o più Oplosfere identiche** nel medesimo oggetto; in alcuni casi questo genera un effetto di **coagulo** (vedi pag. XXX).

REGOLE SULLE MNEMOSFERE

Ciascuna Mnemosfera è legata a una specifica Classe e può aumentare di livello per diventare più forte, assorbendo esperienze e i ricordi. Valgono le seguenti regole:

- ♦ Per ragioni di semplicità ed equilibrio, si consiglia di limitare le Mnemosfere alle Classi elencate di seguito: **Canaglia, Cantore, Chimerista, Comandante, Danzatore, Elementalista, Entropista, Esper, Furia, Guardiano, Maestro d'Armi, Oratore, Sapiante, Spiritista e Tiratore**.
- ♦ Quando un personaggio investe un livello in una Mnemosfera (pag. **XXX**), essa sviluppa una nuova Abilità della Classe corrispondente o potenzia il Livello Abilità di un'Abilità preesistente, come accadrebbe nel normale avanzamento della Classe.
- ♦ Una Mnemosfera può contenere **al massimo 5 livelli**; una volta raggiunto il livello 5, la Mnemosfera è **padroneggiata** e sviluppa un'Abilità Eroica della sua Classe **oppure** un'Abilità Eroica generica, a scelta dei Giocatori. I requisiti dell'Abilità Eroica scelta devono essere **soddisfatti per intero** da quella specifica Mnemosfera.
- ♦ Finché un PG ha tra gli oggetti equipaggiati un'arma o armatura contenente Mnemosfere, ha accesso a **tutte le Abilità e Abilità Eroiche** in esse contenute. Non appena il personaggio non ha più una Mnemosfera equipaggiata, perde **tutti** i relativi benefici e capacità (inclusi incantesimi appresi tramite una **Mnemosfera Chimerista**, per esempio; essi fanno parte della Mnemosfera, non del Personaggio).
- ♦ Le Mnemosfere **non danno accesso ai benefici gratuiti** delle rispettive Classi, né permettono in alcun caso di **iniziare Progetti** o **eseguire Rituali** (le Abilità legate a questi aspetti, se presenti, non possono essere acquistate). Un personaggio che desidera queste capacità deve ottenerle per mezzo delle **Classi Innate**.

Esempio: se un personaggio di livello 5 si trovasse a equipaggiare una Mnemosfera **Guardiano** di livello 5 (**Fortezza 2; Maestria Difensiva 3; Bastione**) e una Mnemosfera **Elementalista** di livello 3 (**Artiglieria Magica; Magia Elementale 2: Ignis, Vampata**), avrà Abilità alla pari con un PG di livello 13 e perfino a un'Abilità Eroica.

Tuttavia, le Mnemosfere in questione **non** conferiranno i normali benefici gratuiti di quelle Classi (PV e PM addizionali, uso di armature e scudi marziali, Ritualismo). Notare che l'aumento di PV dato da **Fortezza**, invece, si applica!

Si consiglia di utilizzare le apposite **schede Mnemosfera** per tenere traccia dell'avanzamento di ciascuna Mnemosfera posseduta dal gruppo e per poterle scambiare rapidamente tra i personaggi (vedi pagina **XXX**).

REGOLE SULLE OPLOSFERE

Le Oplosfere sono più semplici e immediate delle Mnemosfere, ma non per questo meno importanti. Seguono alcune regole particolari:

- ♦ Le Oplosfere sostituiscono il normale sistema di acquisizione delle Qualità degli oggetti rari, e permettono al gruppo di riconfigurare il proprio equipaggiamento.
- ♦ Quando collocata in un equipaggiamento, una Oplosfera vi infonde il proprio potere in maniera unica e specifica a quel tipo di Oplosfera.
- ♦ Molte Oplosfere possiedono effetti di **coagulo (Coag.)** che si **aggiungono** al normale effetto dell'Oplosfera se nel **medesimo oggetto** sono collocate Oplosfere identiche.

Esempio: se collochi nella stessa arma due Oplosfere **Artiche**, ciascuna di esse cambierà il danno dell'arma in **ghiaccio** e offrirà Resistenza e Immunità al **ghiaccio** (il risultato finale sarà quindi Immunità). Invece, se vi collochi tre Oplosfere **Gladiatorie**, l'arma infliggerà 6 danni extra agli **umanoidi** (2 da ciascuna Oplosfera) e aumenterà la tua Difesa di 3 punti.

Similmente alle Mnemosfere, le Oplosfere funzionano meglio se gestite tramite un supporto digitale oppure realizzando delle carte promemoria che permettano di scambiarle tra membri del gruppo (vedi pagina **XXX**).

LE TECNOSFERE COME RICOMPENSE

Le Tecnosfere danno il loro meglio quando il gruppo ne ha una buona quantità e varietà a disposizione: per questo motivo, l'assunto di base è che questi cristalli **si creino spontaneamente nel mondo di gioco**. In questo modo, "ha sempre senso" imbattersi in alcune di esse nel corso delle sessioni (per esempio, l'ira di un mostro inferocito potrebbe generare una **Mnemosfera Furia**).

Un'opzione interessante è far sì che ogni nuova Tecnosfera offra una breve visione di ciò che l'ha generata: un suono, un ricordo, un'emozione, un qualche indizio.

Il valore di ciascuna Tecnosfera si aggira sui **500 zenit**, e ogni livello già presente all'interno di una Mnemosfera incrementa il suo valore di **300 zenit** ai fini del calcolo delle ricompense o della vendita.

Una lista di Oplosfere già pronte è fornita a partire da pagina **XXX**.

PROBLEMI, SOLUZIONI E ALTERNATIVE

Le regole per le Tecnosfere sono robuste ma, come spesso accade quando una regola opzionale ha un impatto così vasto, possono richiedere degli accorgimenti.

Per esempio, un personaggio basato sull'Abilità **Acromorfosi** (pag. XXX) o che sfrutti spesso **moduli arma e armatura** (pag. XXX) potrebbe trovarsi privato in tutto o in parte delle proprie Mnemosfere e Oplosfere; inoltre, è probabile che alcuni gruppi desiderino implementare solo **parzialmente** il sistema delle Tecnosfere.

Qui di seguito trovate una serie di suggerimenti che permettono di risolvere con relativa semplicità gran parte di queste situazioni. Va sottolineato che le limitazioni introdotte da queste opzioni sono dovute al fatto che, normalmente, **Mnemosfere e Oplosfere competono per i medesimi slot** e quindi si equilibrano a vicenda; rimuovendo le une o le altre si mette a rischio questo equilibrio.

- ♦ **Tecnosfere integrate.** Sfruttando questa opzione, particolarmente adatta a **Mutanti** e **Piloti**, il PG può collocare **un numero di Mnemosfere pari o inferiore a [1 + (il livello del PG, diviso per 15)]** all'interno di un congegno, bracciale o altro dispositivo che offra una giustificazione narrativa e assicuri che le Classi contenute nelle Mnemosfere siano sempre a disposizione; tuttavia, **non può equipaggiare** oggetti dotati di **slot 8** e può utilizzare gli slot Tecnosfera dell'equipaggiamento **soltanto per le Oplosfere**.
- ♦ **Solo Mnemosfere.** Se il gruppo decide di utilizzare le Mnemosfere ma preferisce mantenere le normali regole per l'equipaggiamento, può utilizzare una variante della regola descritta qui sopra: ogni PG può mantenere attivo **un numero di Mnemosfere pari o inferiore a [1 + (il livello del PG, diviso per 15)]**, e l'equipaggiamento segue le regole indicate dal **Manuale Base**. In questo caso **le Oplosfere non esistono**, tutti i tipi di equipaggiamento sono nuovamente disponibili per PG e PNG, e i PG **non ottengono automaticamente la capacità di equipaggiare tutte le armi marziali da mischia e a distanza** durante la creazione del personaggio (ottengono però l'incremento di 5 PV e PM massimi, nonché la Mnemosfera iniziale di livello 1).
- ♦ **Solo Oplosfere.** Infine, se il gruppo desidera personalizzare l'equipaggiamento con le Oplosfere ma preferisce le normali regole per le Classi, si possono applicare **tutte** le regole delle Tecnosfere relative all'equipaggiamento, ma la Qualità **slot 8 non è disponibile**. In questo caso, **le Mnemosfere non esistono**, e i PG **non incrementano di 5 i propri PV e PM massimi** durante la creazione del personaggio (ottengono però la capacità di equipaggiare tutte le **armi marziali da mischia e a distanza**).

ESEMPI DI OPLOSFERE

Per generare casualmente un'Oplosfera dalla lista, il Game Master può tirare **due d6** e usa un dado per le decine e l'altro per le unità.

- ♦ Le Oplosfere contrassegnate da un **asterisco (*)** possono essere collocate soltanto nelle **armi**, non nelle **armature**.
- ♦ La medesima **arma** non può contenere Oplosfere **differenti** tra quelle associate a un **tipo di danno** (per esempio, un'arma può contenere tre Oplosfere **Tossiche**, ma non un'Oplosfera **Tossica** e una **Voltaica**). Questa specifica limitazione non si applica alle **armature**.

Ovviamente questi sono soltanto alcuni esempi di Oplosfera; il Game Master può crearne altre usando queste come riferimento, e i Giocatori possono proporle tramite un **sondaggio o lista dei desideri** (pag. 123 del **Manuale Base**).

OPLOSFERE

Tiro	Oplosfera	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
11	Affilante*	I Test di Precisione con quest'arma ricevono un bonus di +1. ► Coag. 2: Quest'arma infligge 2 danni extra.
12	Agile	Considera il tuo dado di Destrezza incrementato di una taglia (massimo d12). Questa Oplosfera occupa 2 slot .
13	Artica	Sei Resistente al danno da ghiaccio . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa ghiaccio . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da ghiaccio . ► Coag. 3: Il danno da ghiaccio che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in ghiaccio .
14	Audace	Considera il tuo dado di Volontà incrementato di una taglia (massimo d12). Questa Oplosfera occupa 2 slot .
15	Cavaliera*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai mostri . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.

OPLOSFERE

Tiro	Oplosfera	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
16	Ciclonica	Sei Resistente al danno da aria . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa aria . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da aria . ► Coag. 3: Il danno da aria che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in aria .
21	Consacrata*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai non morti . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
22	Cristallina	Sei immune allo status confuso . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +2 ai Test Aperti che effettui per esaminare creature, luoghi e oggetti.
23	Drenante*	Quando colpisci una o più creature con quest'arma, puoi recuperare 3 Punti Vita e 3 Punti Mente.

PERSONAGGI DI LIVELLO ALTO

Quando si crea un personaggio di livello superiore al 5 in una campagna che utilizza le Tecnosfere, si applicano le seguenti regole speciali:

- ♦ **Budget iniziale.** Il personaggio riceve zenit iniziali come da pagina 229 del **Manuale Base**, ma può spenderli in **armi personalizzate, armature, accessori e Oplosfere** (500 zenit ciascuna).
- ♦ **Mnemosfere.** Il personaggio riceve un'ulteriore Mnemosfera di livello 0 per ogni **dieci livelli** oltre il 5 (per esempio, un personaggio di livello 23 riceverà una Mnemosfera addizionale, per un totale di due Mnemosfere).
- ♦ **Livelli.** Il personaggio può suddividere come preferisce i suoi livelli tra le Classi Innate e le Mnemosfere a sua disposizione, posto che investa **almeno 5 livelli** tra **tre** Classi Innate.

OPLOSFERE

Tiro	Oplosfera	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
24	Energizzante	Sei immune allo status debole . ► Coag. 2: Quando recuperi Punti Vita, recuperi 2 Punti Vita addizionali.
25	Espansiva*	Gli attacchi con quest'arma hanno la proprietà multi (2) . Questa Oplosfera occupa 2 slot .
26	Falciatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra alle piante . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
31	Gladiatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra agli umanoidi . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
32	Lucente	Sei Resistente al danno da luce . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa luce . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da luce . ► Coag. 3: Il danno da luce che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in luce .
33	Medica	Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente a una o più creature con una pozione , quella pozione fa recuperare 2 PV e/o PM extra, rispettivamente. ► Coag. 2: Quando fai recuperare Punti Vita o Punti Mente a una o più creature con una pozione , quella pozione fa recuperare 1 PV o PM extra, rispettivamente.
34	Occulta*	Quest'arma infligge 2 danni extra agli elementali . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
35	Odiosa*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status furente . Questa Oplosfera occupa 3 slot .
36	Oscura	Sei Resistente al danno da ombra . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa ombra . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da ombra . ► Coag. 3: Il danno da ombra che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in ombra .

OPLOSFERE

Tiro	Oplosfera	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
41	Perforante*	Il danno inflitto da quest'arma ignora le Resistenze. ► Coag. 2: Il danno inflitto da quest'arma ignora le Immunità e le Resistenze.
42	Possente	Considera il tuo dado di Vigore incrementato di una taglia (massimo d12). Questa Oplosfera occupa 2 slot .
43	Predatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra alle bestie . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
44	Rapida	Sei immune allo status lento . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +2 al tuo modificatore di Iniziativa.
45	Rivelatrice	Considera il tuo dado di Intuito incrementato di una taglia (massimo d12). Questa Oplosfera occupa 2 slot .
46	Sabotatrice*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai costrutti . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa.
51	Scettica*	Quest'arma infligge 2 danni extra ai demoni . ► Coag. 2: Ottieni un bonus di +1 alla Difesa Magica.
52	Sismica	Sei Resistente al danno da terra . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa terra . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da terra . ► Coag. 3: Il danno da terra che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in terra .
53	Stordente*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status confuso . Questa Oplosfera occupa 2 slot .
54	Stregata*	Gli attacchi con quest'arma bersagliano la Difesa Magica. ► Coag. 2: Gli incantesimi da te lanciati infliggono 2 danni extra, e gli incantesimi da te lanciati che causano il recupero di Punti Vita fanno recuperare 2 PV extra.

OPLOSFERE

Tiro	Oplosfera	Effetto (finché l'oggetto è equipaggiato)
55	Stremante*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status debole . Questa Oplosfera occupa 2 slot .
56	Spettrale*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status scoeso . Questa Oplosfera occupa 2 slot .
61	Tenace	Sei immune allo status scoeso . ► Coag. 2: Quando recuperi Punti Mente, recuperi 2 Punti Mente addizionali.
62	Tossica*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status avvelenato . Questa Oplosfera occupa 3 slot .
63	Velenosa	Sei Resistente al danno da veleno . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa veleno . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da veleno . ► Coag. 3: Il danno da veleno che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in veleno .
64	Vincolante*	I bersagli colpiti da quest'arma subiscono lo status lento . Questa Oplosfera occupa 2 slot .
65	Voltaica	Sei Resistente al danno da fulmine . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa fulmine . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da fulmine . ► Coag. 3: Il danno da fulmine che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in fulmine .
66	Vulcanica	Sei Resistente al danno da fuoco . Se questo oggetto è un'arma, tutto il danno che infligge diventa fuoco . ► Coag. 2: Sei Immune al danno da fuoco . ► Coag. 3: Il danno da fuoco che infliggi ignora le Resistenze. Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in fuoco .

MNEMOSFERA: SCANSIONE

CLASSE: SAPIENTE

LIVELLO

5

ABILITÀ **CONCENTRAZIONE**

LIVELLO ABILITÀ: 3

+9 PM MASSIMI
+3 A TEST APERTI DI INT+INT

ABILITÀ **INTUIZIONE FULMINEA**

LIVELLO ABILITÀ: 2

QUANDO 13+ SU TEST PER ESAMINARE CREATURA, OGGETTO
O LUOGO, HAI FINO A 2 DOMANDE

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ:

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ:

ABILITÀ

LIVELLO ABILITÀ:

ABILITÀ EROICA **PM PLUS**

+10 PM MASSIMI (+20 SE LIV. 40+)

SCHEDE E CARTE PER TECNOSFERE

Questa pagina presenta due ottime opzioni per tener traccia di Mnemosfere e Oplosfere: **schede Mnemosfera** e **carte Oplosfera**.

Puoi trovare versioni vuote di questi materiali su <https://www.patreon.com/posts/46567344>; ti basterà stamparli e ritagliarli.

- Quando si sviluppa una Mnemosfera, può essere una buona idea darle un nome unico indipendente dalla Classe: per esempio, una Mnemosfera **Entropista** costruita per fornire incantesimi che supportino gli alleati e ostacolino i nemici potrebbe essere rinominata "**Controllo**", mentre una Mnemosfera **Canaglia** contenente esclusivamente livelli di **Colpo Basso** potrebbe essere rinominata "**Gioco Sporco**".
- Le carte sono un modo efficace per tener traccia delle **Oplosfere**, ma potreste finire con l'averne davvero parecchie: un'opzione divertente e interessante è **colorare** il cerchio dietro il nome di ciascuna sfera con un colore che ne ricordi la funzione e l'uso. Per esempio, le Oplosfere che potenziano gli attacchi potrebbero essere **rosse**, e quelle che offrono fonti di guarigione o immunità potrebbero essere **verdi**.

In questo modo, quando un Personaggio Giocante colloca Tecnospere in un'arma o armatura, chi lo gioca può semplicemente annotarne i nomi e prendere le rispettive carte o schede; le Oplosfere **coagulanti** possono essere disposte in una pila, come nell'immagine sottostante.

OPLOSFERA

STREGATA

EFFETTI:

SOLO ARMI.
BERSAGLIA D.MAG.

C2: +2 AL DANNO
E ALLE CURE DI PV
CHE CAUSI CON I
TUOI INCANTESIMI.

OPLOSFERA

MEDICA

EFFETTI:

+2 AI RECUPERI DI
PV E PM CHE CAUSI
CON LE POZIONI.

C2: +1 AI RECUPERI
DI PV E PM CHE
CAUSI CON LE
POZIONI.

ANCHE: Empatico, Hacker Spirituale, Psionico

*Una pace dettata da una
singola volontà non è pace:
è semplice sottomissione.*

?

Desideri, pensieri e sentimenti sono forze potenti, i cui echi permeano e trasformano il flusso eterno delle anime che attraversa il mondo.

Gli **Esper** possono connettersi a questa trama di anime e sensazioni, che gli scienziati denominano "Rete Spirituale" (vedi pag. XXX per maggiori informazioni), e la usano per trasmettere dati e potenziare le proprie capacità fisiche e mentali. Per questo motivo, ciascun Esper applica i propri poteri in maniera del tutto differente.

- ♦ Come hai sviluppato i tuoi poteri psichici? Qualcuno ti ha addestrato?
- ♦ Quali delle tue capacità sei in grado di potenziare con le arti psichiche?
- ♦ Le tue capacità sono relativamente diffuse, oppure sei tu l'eccezione?
- ♦ Quale caratteristica inquietante o insolita possiedono i tuoi poteri?

BENEFICI GRATUITI DELL'ESPER

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

ABILITÀ DELL'ESPER

DONI PSICHICI

[+5]

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, ottieni un **dono psichico**. Le regole per i doni psichici e per l'**orologio cerebrale** si trovano nelle prossime pagine.

FOCUS COGNITIVO

[+5]

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi scegliere un alleato in grado di sentirti **oppure** un nemico a te visibile che sia afflitto dallo status **confuso**, **furente** e/o **scosso**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, la creatura scelta diventa il tuo **focus**. Ottieni un bonus pari a **[LA]** ai Test che effettui per esaminare il tuo **focus**, nonché ai tuoi Test di Precisione e Test di Magia per attacchi e incantesimi offensivi (⚡) che includono il tuo **focus** tra i bersagli. Quando fai recuperare Punti Vita e/o Punti Mente al tuo **focus**, gli fai recuperare **[LA × 2]** PV e/o PM addizionali, rispettivamente.

IPERCOGNIZIONE

[+5]

Il costo totale in Punti Mente dei tuoi **incantesimi** e **versi** (*Atlante High Fantasy*, pag. 138) che includono il tuo **focus** tra i bersagli è ridotto di **[LA]**, oppure di **[LA × 2]** se il tuo **focus** è l'**unico** bersaglio (fino a un costo minimo di 0 Punti Mente).

NAVIGATORE

Puoi comunicare telepaticamente con ciascun alleato non privo di sensi entro **1 giorno di viaggio** da te; siete **reciprocamente in grado di sentirvi** ai fini di Abilità ed effetti. Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**; **in più**, puoi usare il Ritualismo per **trasportare creature dentro e fuori la Rete Spirituale**, nonché per **ottenere informazioni e seguire tracce di entità all'interno di essa**.

PSICOCINESI

Quando effettui un Test di Precisione, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Volontà** (ad esempio **[DES + VOL]** per un **arco corto**). Inoltre, i tuoi attacchi con armi appartenenti alle Categorie **arcana** o **spada** possono bersagliare le creature **volanti**.

DONI PSICHICI

UTILIZZARE UN DONO PSICHICO

Ogni dono può essere utilizzato quando si verifica uno specifico **evento**. Quando ciò accade, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **[il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 5]** (minimo 5 Punti Mente) per applicare gli effetti del dono a quell'evento.

- ♦ Puoi utilizzare soltanto **un singolo dono per evento**, e il medesimo dono può essere utilizzato una sola volta per evento.
- ♦ Se un dono **causa il recupero di PV o PM** o la **perdita di PM**, l'ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

L'OROLOGIO CEREBRALE

Quando acquisisci l'Abilità **Doni Psichici**, ottieni anche un **Orologio Cerebrale**.

- ♦ Il tuo Orologio Cerebrale ha **4 sezioni**, e all'inizio di ogni scena è **vuoto**.
- ♦ Dopo che risolvi uno dei tuoi doni, **riempi 1 sezione** del tuo Orologio Cerebrale (fallo **dopo** aver calcolato e applicato tutti gli effetti del dono).
- ♦ Il tuo Orologio Cerebrale determina sia il **costo in Punti Mente** dei tuoi doni, sia la loro **efficacia** (vedi sopra). Puoi utilizzare i tuoi doni anche quando è pieno.
- ♦ Il tuo Orologio Cerebrale **non può essere riempito** se non nei modi indicati qui sopra, e **può essere svuotato solo** tramite un cambio di scena oppure utilizzando l'Abilità Eroica **Scarica Cerebrale** (pagina XXX).

DONO

EVENTO

Atmocinesi

Quando **infilgi danno**

Quel danno diventa **aria** oppure **fulmine**, e la sua fonte infligge danni extra pari a **[2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale]**.

Chiaroveggenza

Quando un PNG diventa il tuo **focus** o quando crei un **Legame** verso un PNG

Poni al Game Master una singola domanda su quel PNG, e il Game Master risponde dicendo la verità; poi, descrivi quali sensazioni ti hanno rivelato questa informazione. Puoi utilizzare questo dono **solo una volta** sul medesimo PNG.

DONO

EVENTO

Contraccolpo Psichico

Dopo che un nemico **ha successo su un Test Contrapposto** contro di te o **fa sì che tu perda PV**

Quel nemico perde un ammontare di Punti Mente pari a **[5 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 5)]**. Poi, scegli un'opzione: quel nemico subisce lo status **confuso**; oppure quel nemico subisce lo status **scoeso**.

Fotocinesi

Quando **infilgi danno**

Quel danno diventa **luce** oppure **ombra**, e la sua fonte infligge danni extra pari a **[2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale]**.

Gravitocinesi

Quando **infilgi danno**

Quel danno diventa **fisico** o **terra**, e la sua fonte infligge danni extra pari a **[2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale]**. Se la fonte infligge danni a una o più creature **volanti**, esse sono costrette ad atterrare immediatamente.

Presenza Rassicurante

Dopo che **copri** un alleato con l'azione di **Guardia**

Quell'alleato recupera un ammontare di Punti Mente pari a **[10 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 5)]**; se quell'alleato è il tuo **focus**, guarisce da un singolo status a sua scelta tra **confuso**, **furente** e **scoeso**.

Scudo Psichico

Dopo che un nemico a te visibile **effettua un Test di Precisione** o un **Test di Magia**

Puoi considerare i tuoi punteggi di Difesa e Difesa Magica come pari a **[la tua taglia di dado attuale di Volontà + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 2)]** contro quel Test (puoi usare i tuoi punteggi normali se migliori).

Termocinesi

Quando **infilgi danno**

Quel danno diventa **fuoco** oppure **ghiaccio**, e la sua fonte infligge danni extra pari a **[2 + il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale]**.

Trasferimento Energetico

Quando **infilgi danno a una o più creature**

Scegli te stesso **oppure** un alleato che sia il tuo **focus**: se la creatura scelta è in **Crisi**, essa recupera un ammontare di Punti Vita pari a **[5 + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 5)]**.

FLORALISTA

ANCHE: Erborista, Giardiniere, Lama Floreale

Floralista

*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

[+5]

Quando **rimuovi** un **magiseme** dal tuo **giardino**, se sei in **Crisi**, puoi recuperare **[LA × 2]** Punti Vita e **[LA × 2]** Punti Mente.

AROMA FLOREALE

Puoi eseguire Rituali i cui effetti rientrano nella disciplina di **Ritualismo**; in più, puoi usare il **Ritualismo** per creare **illusioni basate sull'olfatto**.

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 10 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.

GIARDINAGGIO COMBATTIVO

[+3]

Dopo aver **piantato un magiseme**, 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 per questo attacco o incantesimo come pari a 0 quando ne calcoli il danno o altri effetti.

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 20 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** durante le scene di conflitto e rappresenta lo sviluppo graduale della vegetazione magica che ti circonda.

- ♦ 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 tuo Orologio di Crescita è **pieno**, **rimuovi** quel **magiseme** dal tuo **giardino** e **svuota tutte le sezioni** del tuo Orologio di Crescita.
- ♦ Il tuo Orologio di Crescita determina gli effetti dei tuoi **magisemi** (vedi sotto).
- ♦ Il tuo Orologio di Crescita **non** può essere riempito e/o svuotato se non nei modi sopra indicati oppure tramite le Abilità Eroiche **Cuordirovo** e **Pollice Verde** (pag. XXX e XXX).

GLI EFFETTI DEI MAGISEMI

Alcuni **magisemi** hanno effetti passivi, altri invece hanno effetti che si innescano all'inizio del tuo turno; assicurati di sfruttarli con il giusto tempismo!

- ♦ Gli effetti di un **magiseme** si applicano soltanto finché si trova nel tuo **giardino**, e dipendono dal numero di sezioni 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 precedenti o successivi.
- ♦ Se un **magiseme** 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 **magiseme** causa un recupero o una perdita di Punti Vita o Punti Mente, l'ammontare aumenterà 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 includere nuovi **magisemi** 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** All'inizio del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **scozzo**.
- 2** All'inizio del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **scozzo**.
- 3** All'inizio 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** All'inizio del tuo turno, scegli **fuoco** o **terra**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutto il danno inflitto da te e dai tuoi alleati 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**.

GAZALIA PELLEGRINA

La sua corolla sgargiante è sinonimo di abbondanza.

⌚ EFFETTO

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

GIGLIO LENITIVO

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

⌚ EFFETTO

- 1** All'inizio del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile guarite dagli status **avvelenato**, **debole** e **lento**.
- 2-3** All'inizio 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** All'inizio del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile guarite dagli status **confuso**, **furente** e **scosso**.
- 2-3** All'inizio del tuo turno, tu e ciascun alleato a te visibile recuperate un ammontare di Punti Mente pari a **[20 + il tuo Livello Abilità in Cloromanzia]**.

IRIS SOLITARIO

Le sue foglie sussurrano antichi consigli.

⌚ EFFETTO

- 1** All'inizio 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** All'inizio 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** e **Affinità**.

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** All'inizio del tuo turno, scegli **ghiaccio** o **luce**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutto il danno inflitto da te e dai tuoi alleati 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**.

NINFEA OCEANICA

Un simbolo aggraziato di serenità e saggezza.

⌚ EFFETTO

- 1** All'inizio del tuo turno, scegli **Destrezza** o **Intuito**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, consideri la Caratteristica scelta come incrementata di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).
- 2** All'inizio del tuo turno, scegli **Destrezza** o **Intuito**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tu e tutti gli alleati a te visibili considerate la Caratteristica scelta come incrementata 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**).

ORCHIDEA STRIATA

Ogni parte di questa splendida pianta è ricoperta di tossine.

⌚ EFFETTO

- 1** All'inizio del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **debole**.
- 2** All'inizio del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **debole**.
- 3** All'inizio 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 All'inizio del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **confuso**.
- 2 All'inizio del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **confuso**.
- 3 All'inizio 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 **sosso**.

PROTEA REGALE

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

⌚ EFFETTO

- 1 All'inizio del tuo turno, scegli **Vigore** o **Volontà**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, consideri la Caratteristica scelta come incrementata di una taglia di dado (fino a un massimo di **d12**).
- 2 All'inizio del tuo turno, scegli **Vigore** o **Volontà**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tu e tutti gli alleati a te visibili considerate la Caratteristica scelta come incrementata 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 All'inizio del tuo turno, puoi scegliere un nemico a te visibile. Se lo fai, quel nemico subisce lo status **lento**.
- 2 All'inizio del tuo turno, ciascun nemico a te visibile subisce lo status **lento**.
- 3 All'inizio 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 All'inizio del tuo turno, scegli **aria** o **fulmine**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, tutto il danno inflitto da te e dai tuoi alleati 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 prepari 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

Si dice che il Tempio delle Cinque Spezie custodisca una ricetta in grado di evocare lo spirito dei trapassati.

OTTENERE INGREDIENTI

Quando ottieni un ingrediente, non sai mai cosa ti capiterà: tira un **d6** per determinarne il **sapore** (vedi sotto), poi descrivi liberamente che aspetto ha e dagli un **nome**.

Prendi sempre nota del nome e sapore di ciascun ingrediente che trovi.

SAPORE DI UN INGREDIENTE

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

Esempio: Ottieni due ingredienti dopo aver attraversato la Foresta di Pietra. Tiri un **1** e un **5** per i loro sapori, quindi uno è **amaro** e l'altro è **umami**.

Decidi di chiamare il primo ingrediente "Miele Fossile" e il secondo ingrediente "Melma di Rocciacorteccia". Prendi nota di entrambi gli ingredienti e dei loro sapori.

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

DELIZIE E RICETTARI

Quando usi l'Abilità **Cucina**, puoi creare una **delizia** con potenti effetti magici.

- ♦ 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 prima**, devi determinare l'**effetto** di quella combinazione tirando un **d10** e consultando la tabella a destra. Poi, prendi nota del risultato ottenuto nel tuo **Ricettario**; d'ora in poi, quella specifica **combinazione** di sapori produrrà **sempre** quello specifico **effetto**.
- ♦ Una volta completo, il tuo **Ricettario** comprenderà **15 combinazioni**.

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

In passato avevi combinato **amaro + amaro** e ottenuto un **4**, scegliendo il recupero di Punti Mente, ma non hai mai combinato **salato + amaro** prima d'ora, quindi devi determinarne l'effetto tirando i dadi. Ottieni un **1**, dopodiché scegli **confuso** come status da guarire. Pertanto, la risultante delizia consente al bersaglio di guarire dallo status **confuso** e **anche** recuperare 30 Punti Mente.

EFFETTO DELLA DELIZIA

1. Il bersaglio guarisce dallo status (**scegliere uno tra: avvelenato; confuso; debole; furente; lento; scosso**).
2. Il bersaglio subisce lo status (**scegliere uno tra: confuso; debole; lento; scosso**).
- 3-4. Il bersaglio recupera 40 (**scegliere uno tra: Punti Vita; Punti Mente**). Questo ammontare aumenta a 50 se sei di **livello 30 o superiore**.
5. Il bersaglio subisce 15 danni da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**). Questo ammontare aumenta a 20 se sei di **livello 30**.
6. Fino al termine del tuo prossimo turno, il bersaglio subisce 5 danni extra da tutte le fonti che infliggono danno da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**).
7. Il bersaglio non può eseguire l'azione di (**scegliere uno tra: Guardia, Incantesimo, Abilità**) durante il suo prossimo turno.
8. Il bersaglio ottiene Resistenza al danno da (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**) fino al termine del tuo prossimo turno.
9. Il bersaglio 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.
10. Durante il prossimo turno del bersaglio, tutto il danno che infligge diventa di tipo (**scegliere uno tra: aria; fulmine; fuoco; ghiaccio; terra; veleno**) e non può cambiare tipo.

- ♦ Quando prepari una delizia ottieni **2 oppure 3 effetti**, a seconda delle combinazioni di ingredienti utilizzate (gli effetti possono essere anche **4 o 6** 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.
- ♦ Gli effetti **da 5 a 10** possono essere applicati solo durante le scene di conflitto.
- ♦ Prendi nota della tua **scelta** per ciascuna combinazione di sapori nel **Ricettario**. Se crei la medesima combinazione di sapori in futuro, essa manterrà quella specifica versione dell'effetto (per esempio, se tiri **8** per l'effetto di **aspro + dolce** e scegli **terra**, ogni tuo futuro uso della combinazione **aspro + dolce** conferirà Resistenza a **terra**). Nessuna combinazione di sapori nel tuo **Ricettario** può avere lo **stesso effetto** di un'altra: quando determini l'effetto di una nuova combinazione, fai la tua **scelta** in modo tale che si tratti di un effetto inedito; se non ti è possibile, ritira il **d10**.
- ♦ Le delizie vengono **create, usate e distrutte nella medesima azione**.

INVOCATORE

ANCHE: Incanalatore, Maestro dei Cinque Spiriti, Onmyōji

*Non desiderare il controllo;
desidera la comprensione.*

Invocatore

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 almeno un'arma appartenente alla Categoria **arcana**, **arco** o **spada** 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** **addizionali**. 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)

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

SORGENTI E INVOCAZIONI

Sorgente aria (tipo di danno: aria)

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

Sorgente fulmine (tipo di danno: fulmine)

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

Sorgente fuoco (tipo di danno: fuoco)

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

Sorgente terra (tipo di danno: terra)

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

MERCANTE

ANCHE: Artigiano, Collezionista, Farmacista

Mercante

*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]

Dopo che **riposi** in una zona adatta al commercio, guadagni **[LA × 200]** zenit e **[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 creare un PNG che vive e opera nei dintorni, dandogli un nome e un mestiere; tu descrivi come lo hai conosciuto, e il GM ti dirà cosa richiede in cambio dei propri servizi.

DATA DI SCADENZA

[+5]

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 danni da **veleno** pari a **[LA × 2, più metà dei PV che quella creatura avrebbe recuperato]**. Il tipo di questo danno non può essere cambiato; applichi le fonti di recupero PV aggiuntive (dimezzate), le fonti di danno extra, ed eventuali altri effetti della pozione o delizia.

IL VERO TESORO

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 2 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]

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi spendere 1 Punto Commercio. Se lo fai, scegli te stesso **oppure** un altro PG presente nella scena: il personaggio scelto ricarica **[LA × 2]** Punti Inventario.

MUTANTE

ANCHE: Abominio, Esperimento, Licantropo

?

*Guardami, codardo!
Osserva ciò che il
tuo silenzio gli ha
permesso di creare.*

In molti dicono che non può esserci progresso senza sacrificio; curiosamente, tali sacrifici non sono mai richiesti a chi ha il potere. I **Mutanti** sono testimonianze viventi di questa crudele arroganza: i loro corpi e spiriti mostrano le cicatrici dell'inquinamento magico o tecnologico.

Ciascun Mutante è un'entità unica nel suo genere, in grado di alterare il proprio corpo in modi strani e imprevedibili; tuttavia, questo potere esige un prezzo doloroso ed è terrificante a vedersi.

- ♦ Le tue mutazioni sono state causate da un esperimento scientifico o dalla magia?
- ♦ Chi ha causato le tue mutazioni? Quali sentimenti provi verso questa persona?
- ♦ Qual è stata la prima persona a mostrarsi gentile con te? Cosa le è costato?
- ♦ Come si manifestano le tue mutazioni? Cosa le rende bizzarramente affascinanti?



BENEFICI GRATUITI DEL MUTANTE

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

ABILITÀ DEL MUTANTE

ACROMORFOSI

[+3]

I tuoi **colpi senz'armi** infliggono **[6 + (LA × 2)]** danni extra, e ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi Test di Precisione con essi.

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, puoi scegliere una Categoria di arma diversa da **risa**. Se lo fai, i tuoi **colpi senz'armi** appartengono ora a quella Categoria; se scegli **arco**, **da fuoco** o **da lancio**, diventano armi a **distanza** anziché da **mischia**; se scegli **pugnale** o **spada**, non possono essere usati con **Triplo Fendente (Atlante High Fantasy, pag. XXX)**. Questi cambiamenti terminano all'inizio del tuo prossimo turno.

BIOFAGIA

[+4]

Dopo che un tuo attacco o incantesimo offensivo (🔪) fa sì che uno o più nemici perdano Punti Vita, se sei in **Crisi**, puoi recuperare **[LA × 5]** Punti Vita.

ECDISI

Dopo che una fonte di danno ti fa perdere Punti Vita, se quel danno aveva un tipo **diverso da fisico**, puoi spendere 10 PV per ottenere Resistenza a quel tipo di danno finché non usi di nuovo questa Abilità. Non puoi usare questa Abilità se farlo ridurrebbe a 0 i tuoi PV.

GENOCLEPSI

[+2]

Quando infliggi danno a uno o più PNG, scopri la loro **Specie** e il GM sceglie **[LA] terioforme** che ritiene tematiche per quei PNG (vedi prossime pagine): puoi immediatamente utilizzare l'Abilità **Teriomorfosi** (se la possiedi, e pagandone il costo in PV) per manifestarle (anche se non sono tra le quelle che hai imparato).

TERIOMORFOSI

[+6]

Ogni volta che acquisisci questa Abilità, impari una **terioforma** (vedi prossime pagine). Puoi usare un'azione e spendere **un terzo dei tuoi Punti Vita attuali** (arrotondato per difetto) per manifestare gli effetti di **fino a due terioforme** tra quelle che hai imparato: i dettagli di questa trasformazione sono spiegati nella prossima pagina.

TERIOFORME

Le terioforme sono mutazioni che conferiscono potenti capacità. Sei tu a decidere in che modo si manifestano: **pterotheria**, per esempio, potrebbe trasformarti in un pipistrello di dimensioni umane o semplicemente fornirti grandi ali piumate.

- Quando utilizzi l'Abilità **Teriomorfosi**, gli effetti della terioforma o terioforme scelte durano fino al termine della scena; tali effetti terminano anche se muori o perdi i sensi, se esegui l'azione di **Guardia**, oppure se utilizzi nuovamente l'Abilità **Teriomorfosi** (anche nel caso tu lo faccia tramite **Genoclepsi**).
- Puoi terminare gli effetti della tua **Teriomorfosi** in qualsiasi momento, ma durante una scena di conflitto puoi farlo soltanto durante il tuo turno, **prima o dopo** un'azione.
- Quando la scena termina, se sei sotto l'effetto della tua **Teriomorfosi**, puoi spendere 10 Punti Mente per estendere **le tue attuali terioforma o terioforme** alla prossima scena di cui farai parte.

TERIOFORMA SUGGERIMENTI PER GENOCLEPSI

Amphibia *Rane, salamandre, creature rigeneratrici, mostri acquatici.*

Puoi respirare sott'acqua e vedere perfettamente in condizioni di scarsa luminosità. Quando recuperi Punti Vita, recuperi 5 Punti Vita addizionali e puoi immediatamente guarire da un singolo status a tua scelta.

Arpaktida *Lupi, rapaci, predatori dotati di sensi acuti.*

Consideri il tuo **Intuito** incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**). Quando infliggi danno a una o più creature per la prima volta durante il tuo turno, se almeno una di quelle creature è in **Crisi**, infliggi 5 danni extra a ciascuna di esse.

Dynamotheria *Orsi, dinosauri, creature massicce o dotate di forza straordinaria.*

Consideri il tuo **Vigore** incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**). Quando hai successo su un Test per riempire o svuotare un Orologio, se il Test includeva il **Vigore**, puoi riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

Electrophora *Creature elettrofore, elementali del fulmine, robot.*

Quando infliggi danno con un attacco o incantesimo, puoi far sì che tutto il danno inflitto diventi da **fulmine**. Finché i tuoi **colpi senz'armi** infliggono danno da **fulmine**, ciascun nemico che **perda 20 o più Punti Vita** a causa di essi subisce lo status **lento**.

"Farà più male a te che a me. E ti assicuro che a me ne farà **PARECCHIO**."

TERIOFORMA SUGGERIMENTI PER GENOCLEPSI

Neurophagoida *Parassiti, non morti, creature che si nutrono di anime.*

Quando utilizzi l'Abilità **Biofagia**, recuperi anche un ammontare di Punti Mente pari a **[4 + (il tuo Livello Abilità in Teriomorfosi)]**.

Placophora *Crostacei, tartarughe, creature con guscio e veicoli corazzati.*

Puoi considerare la tua Difesa come pari a **[13 + (metà del tuo Livello Abilità in Teriomorfosi)]** (puoi utilizzare il tuo normale valore di Difesa se è migliore)

Pneumophora *Molluschi a propulsione, grandi bestie alate, jet e razzi.*

Come la **terioforma Electrophora**, ma il danno è da **aria** e lo status è **debole**.

Polypoda *Polpi, calamari, entità dotate di liane o tentacoli.*

I tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** guadagnano **multi (3)**.

Pterotheria *Pipistrelli, uccelli, insetti alati, creature volanti.*

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. Questi benefici non si applicano se non puoi volare liberamente (per esempio se ti trovi in un veicolo progettato per creature di proporzioni umane, oppure uno stretto corridoio). Inoltre, quando subisci danni da **aria**, **fulmine** o **ghiaccio** durante una scena di conflitto, perdi questi benefici fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Pyrophora *Crostacei alfeidi, scarabei bombardieri, elementali del fuoco.*

Come la **terioforma Electrophora**, ma il danno è da **fuoco** e lo status è **confuso**.

Tachytheria *Felini, gazzelle, lepri, creature agili e veloci.*

Consideri la tua **Destrezza** incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**). Quando hai successo su un Test per riempire o svuotare un Orologio, se il Test includeva la **Destrezza**, puoi riempire o svuotare 1 sezione aggiuntiva di quell'Orologio.

Toxicophora *Ragni, serpenti, melme tossiche e altre creature velenose.*

Come la **terioforma Electrophora**, ma il danno è da **veleno** e lo status è **avvelenato**.

PILOTA

ANCHE: Motociclista, Pilota di Mecha, Pirata dei Cieli

*Dentro questo acciaio battono
i cuori e le speranze di tutto
Minerva IV. L'Impero non
lo sa, ma ha già perso.*

?

Che siano corridori chiassosi, soldati addestrati o autisti eleganti, i **Piloti** sviluppano uno speciale rapporto con un veicolo; in un certo senso, lo rendono un'estensione del proprio corpo e vi si affidano nei viaggi e nelle battaglie.

Sebbene i mezzi di trasporto siano diffusi in tutti i mondi di **Fabula Ultima**, il veicolo di un Pilota va considerato unico e insostituibile: potrebbe essere il mecha pilotato dalla propria madre in guerra, una moto volante raffazzonata, o una meraviglia tecnologica.

- ♦ Dove hai imparato a pilotare? Il tuo insegnante è ancora in vita?
- ♦ Come hai ottenuto il tuo veicolo? Lo hai creato tu, oppure lo hai ereditato?
- ♦ Quale tocco personale rende il tuo veicolo inconfondibile?
- ♦ Chi o cosa non faresti mai salire sul tuo veicolo?



BENEFICI GRATUITI DEL PILOTA

- ♦ Aumenti permanentemente i tuoi Punti Vita massimi di 5.
- ♦ Puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali** e le **armi a distanza marziali**.

ABILITÀ DEL PILOTA

CONFIGURAZIONE FLESSIBILE

[+4]

Quando esegui l'azione di **Equipaggiamento** o di **Guardia**, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere fino a **[LA]** tra i suoi moduli attivi e renderli **inattivi**; se lo fai, scegli altrettanti tra i suoi moduli inattivi e rendili **attivi**.

CUORE NEL MOTORE

[+3]

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi spendere 10 PM. Se lo fai, scegli un'opzione: la prossima volta che infliggi danno durante questo turno, infliggi **[LA × 2]** danni extra; **oppure**, la prossima volta che subisci danno prima dell'inizio del tuo prossimo turno, quel danno è ridotto di **[LA × 2]** (prima di applicare le Affinità); **oppure**, guarisci da uno status a scelta tra **debole** e **lento**.

PRESA SALDA

Quando effettui un Test di Precisione con un **modulo arma**, puoi sostituire **uno** dei dadi di Caratteristica con **Vigore** (ad esempio **[VIG + VOL]** per un **modulo arcano**).

TECNOLOGIA DI COMPRESSIONE

Se non c'è nessuno a bordo del tuo **veicolo personale**, puoi farlo svanire in sicurezza dal mondo di gioco in qualsiasi momento. Quale magia o scienza lo permette?

Se il tuo **veicolo personale** è assente dal mondo di gioco e sei in un'area grande abbastanza da contenerlo, puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per farlo apparire a pochi passi da te e **salirvi** gratuitamente.

VEICOLO PERSONALE

[+5]

Quando acquisisci questa Abilità, ottieni un **veicolo personale** con una **struttura** a tua scelta e **tre moduli differenti** a tua scelta (vedi prossime pagine).

Ogni volta che acquisisci nuovamente questa Abilità, ottieni **due moduli** a tua scelta.

IL VEICOLO DEL PILOTA

Il **veicolo personale** di un Pilota segue alcune regole speciali.

- ♦ **Salire** a bordo del veicolo durante un conflitto richiede un'azione di **Obiettivo**; di solito non serve un Test, ma il Game Master potrebbe introdurre un **Orologio** in caso di seri pericoli e ostacoli. Se il veicolo è accessibile all'inizio del conflitto, è possibile salirvi a bordo **immediatamente** (nel passaggio 2 a pag. 59 del **Manuale Base**).
- ♦ **Lasciare** il veicolo non richiede un'azione, ma durante un conflitto si può fare solo durante il proprio turno, **prima o dopo** un'azione.
- ♦ Il veicolo può contenere un numero variabile di creature di proporzione umana in base alla sua **struttura** e **moduli**, ma **solo il suo Pilota può guidarlo**. Inoltre, gli altri passeggeri **non possono coprire creature** quando effettuano l'azione di **Guardia**.
- ♦ Il **numero massimo di moduli attivi allo stesso tempo** sul veicolo è pari a **[3 + il Livello Abilità del suo Pilota in Veicolo Personale]**. Il Pilota può ridistribuire liberamente i moduli attivi e inattivi del veicolo fuori dai conflitti.

Le strutture e moduli standard sono descritti nelle prossime pagine. Ricorda che, quando il testo di un modulo si riferisce a "te", intende il Pilota a cui appartiene il veicolo su cui è attivo quel modulo.

Esempio: si può creare una motocicletta corazzata unendo la struttura **destriero** ai **moduli Blindatura Pesante** e **Turbo**; oppure creare un'armatura volante unendo la struttura **esoscheletro** ai **moduli Aereo, Blindatura Runica, Fucile** e **Spada**.

MODULI ARMATURA

Finché guida un veicolo con un **modulo armatura** attivo, un Pilota non ha accesso al normale contenuto del suo **slot armatura**. Invece, quello slot è considerato occupato dal **modulo armatura** del veicolo. Se il veicolo non ha moduli armatura attivi, il Pilota può continuare a utilizzare normalmente la sua armatura equipaggiata.

- ♦ Non appena il Pilota non è più alla guida di un veicolo dotato di un **modulo armatura**, ottiene immediatamente accesso alla propria normale armatura equipaggiata.
- ♦ I moduli armatura contrassegnati da ♦ sono considerati armature **marziali** ai fini di Abilità ed effetti, e impostano le Difese del Pilota su **valori fissi** (a cui si aggiungono i bonus forniti da scudi e altri effetti). Ricorda che un Pilota può equipaggiare questi moduli **anche se non è in grado** di equipaggiare armature marziali.

Per esempio, un Pilota con la Classe **Guardiano** può beneficiare di **Maestria Difensiva** mentre guida un veicolo con un **modulo Blindatura Pesante** attivo; allo stesso modo, quel Pilota non potrebbe beneficiare dell'Abilità **Schivata** della Classe **Canaglia**.

MODULI ARMA

Finché guida un veicolo con uno o più **moduli arma** attivi, un Pilota non ha accesso al normale contenuto dei suoi **slot mano**. Invece, quegli slot sono considerati occupati dai **moduli arma** del veicolo. Se il veicolo non ha moduli arma attivi, il Pilota può continuare a utilizzare normalmente le sue armi e scudi equipaggiati.

- ♦ Non appena il Pilota non è più alla guida di un veicolo con **moduli arma** attivi, ottiene immediatamente accesso alle proprie normali armi e scudi equipaggiati.
- ♦ Ciascun modulo arma è considerato un'arma **a una mano** ai fini di Abilità e altri effetti (fa eccezione il **modulo Scudo**, che è considerato uno scudo). Quando configuri i moduli del veicolo, dichiara quale modulo occuperà il tuo **slot mano principale** e quale occuperà il tuo **slot mano secondaria**.
- ♦ Alcuni moduli arma sono particolarmente complessi o ingombranti e impediscono di avere altri moduli arma (incluso il **modulo Scudo**!) attivi sul medesimo veicolo.

Per esempio, un **modulo Ascia** può essere utilizzato per **Contrattacco**, e un **modulo Fucile** per **Fuoco Incrociato** (pagine XXX e XXX del **Manuale Base**).

Poiché ogni modulo arma è considerato un'arma a una mano, un Pilota che sia alla guida di un veicolo con due moduli arma della stessa Categoria può sfruttare le regole per **combattere con due armi**; e se ha l'Abilità Eroica **Ambidestrisimo**, può farlo con **qualsiasi** coppia di moduli arma!

MODULI DI SUPPORTO

I moduli di supporto forniscono una varietà di benefici speciali; spesso questi benefici si applicano non solo al Pilota, ma anche agli altri passeggeri del veicolo.

- ♦ Un veicolo non può avere **due o più moduli di supporto con lo stesso nome** attivi.
- ♦ Alcuni moduli di supporto sono particolarmente complessi o ingombranti e contano come **due moduli** ai fini del limite di moduli attivi totali.

DANNI E RIPARAZIONI

Il veicolo di un Pilota non ha statistiche individuali e viene essenzialmente trattato come un'estensione del Pilota stesso. Può essere danneggiato oppure reso temporaneamente inutilizzabile come conseguenza narrativa della **resa** del Pilota, ma non può essere distrutto a meno che il Giocatore dia il suo permesso.

Riparare un veicolo narrativamente danneggiato richiede zenit pari al Livello di Abilità del suo Pilota in **Veicolo Personale**, moltiplicato per 100; al contrario, ricostruire un veicolo distrutto andrebbe gestito come parte dell'arco narrativo del Pilota (ed è per questo motivo che dovrebbe succedere solo se il Giocatore è d'accordo).

MODULI RARI COME RICOMPENSA

Il Game Master dovrebbe includere nuovi moduli (o versioni potenziate di moduli esistenti) tra le ricompense di gioco per il Pilota nel corso della campagna.

- ♦ Il costo base di ciascun **modulo arma o armatura** descritto nelle pagine seguenti è da considerarsi pari a 500 zenit, e le loro versioni **rare** possono essere create seguendo le regole per gli **oggetti rari** presenti nel **Manuale Base** (da pag. 266). L'unica eccezione è che **non è possibile aumentare di 4 punti il danno di un modulo arma rendendolo a due mani** (è invece possibile farlo aumentandone il costo di 200 zenit).
- ♦ Il costo di ciascun **modulo di supporto** descritto nelle pagine seguenti è pari a circa 1000 zenit. Se create moduli di supporto personalizzati, confrontateli con quelli qui descritti per stabilirne il valore in zenit. Sono da considerarsi oggetti **rari**.

In generale, un Pilota non dovrebbe **mai** avere accesso a due o più moduli di supporto con nomi differenti i cui effetti siano simili e/o cumulabili.

INTERAZIONI CON LA CLASSE ARTEFICE

Un personaggio con la Classe **Artefice** potrebbe voler usare l'Abilità Eroica **Miglioria** e le regole dei Progetti (pag. XXX e 134 del **Manuale Base**) per potenziare moduli o inventare opzioni speciali per il veicolo di un Pilota; per esempio un reattore in grado di farlo volare nello spazio, oppure un'antenna che emette segnali anti-magia.

Nel caso dei moduli speciali realizzati tramite Progetti, tutto il gruppo dovrebbe assicurarsi che **non rubino la scena** agli altri personaggi; può essere una buona idea dar loro un numero limitato di usi, oppure un difetto interessante che possa portare a scelte difficili e a scene memorabili.

LISTA DELLE STRUTTURE

STRUTTURA	PASSEGGERI	DISTANZA
Destriero	Fino a uno	×2
Questo veicolo può avere fino a 1 modulo arma attivo, fino a 1 modulo armatura attivo, e un qualsiasi numero di moduli di supporto attivi . Se usi l'Abilità Cuore nel Motore con questo veicolo, ignora il costo in PM.		
Esoscheletro	Nessuno	Nessun modificatore
Questo veicolo può avere fino a 2 moduli arma attivi, fino a 1 modulo armatura attivo, e un qualsiasi numero di moduli di supporto attivi . Se usi l'Abilità Tecnologia di Compressione con questo veicolo, ignora il costo in Pl.		
Mecha	Nessuno	×2
Questo veicolo può avere fino a 2 moduli arma attivi, fino a 1 modulo armatura attivo, e un qualsiasi numero di moduli di supporto attivi .		

Importante: "passeggeri" indica creature di proporzioni umane trasportate dal veicolo in aggiunta al Pilota; "distanza" si riferisce alla distanza percorsa in un **giorno di viaggio**; ricorda che il numero massimo di moduli attivi totali sul tuo veicolo si basa sul tuo **Livello Abilità** in **Veicolo Personale**.

LISTA DEI MODULI ARMATURA

MODULO ARMATURA	DIFESA	DIFESA MAGICA
Modulo Blindatura Flessibile	Dado DES +2	Dado INT +1
Modulo Blindatura Pesante ♦	12	8
Modulo Blindatura Runica ♦	10	11
Modulo Blindatura Standard ♦	11	10

Importante: questi benefici si applicano **solo al Pilota che è alla guida**; i punteggi conferiti dalle **Blindature Pesanti, Runiche e Standard** possono essere estesi ai passeggeri tramite il **modulo Blindatura Espansa**, a pag. XXX.

LISTA DEI MODULI ARMA

MODULO ARMA	PRECISIONE	DANNO
Modulo Arcano	[DES + VOL]	[TM + 8] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria arcana .		
Modulo Arco	[DES + INT] +1	[TM + 12] fisico
Distanza ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria arco . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		
Modulo Artiglio	[DES + INT]	[TM + 8] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria da rissa e può essere usata per interagire con la scena come se fosse una mano libera.		
Modulo Ascia	[DES + INT]	[TM + 12] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria pesante .		
Modulo Cannone	[DES + INT]	[TM + 14] fisico
Distanza ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria da fuoco . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		
Modulo Claymore	[DES + INT] +1	[TM + 14] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria spada . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		
Modulo Esoterico	[DES + VOL]	[TM + 12] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria arcana . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		
Modulo Falce	[DES + INT]	[TM + 16] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria pesante . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		
Modulo Flagello	[DES + INT]	[TM + 10] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria flagello .		
Modulo Fucile	[DES + INT]	[TM + 10] fisico
Distanza ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria da fuoco .		

MODULO ARMA	PRECISIONE	DANNO
Modulo Lama	[DES + INT] +1	[TM + 6] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria pugnale .		
Modulo Lancia	[DES + INT]	[TM + 10] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria lancia .		
Modulo Lanciafiamme	[DES + INT]	[TM + 8] fuoco
Distanza ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria da fuoco .		
Modulo Mitragliatore	[DES + INT]	[TM + 10] fisico
Distanza ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria da fuoco . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi. Quando esegui l'azione di Attacco e attacchi con questo modulo arma, puoi eseguire due attacchi separati invece di uno solo (contro il medesimo bersaglio o contro bersagli differenti). 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.		
Modulo Scudo (solo Esoscheletro e Mecha) Finché ti trovi alla guida di questo veicolo, ottieni un bonus di +2 alla Difesa e di +2 alla Difesa Magica. Questo modulo arma non va considerato come "arma"; invece, è considerato uno scudo equipaggiato ai fini di Abilità ed effetti. Questo modulo non può essere equipaggiato nel tuo slot mano principale a meno che tu possieda l'Abilità Doppio Scudo (pag. XXX del Manuale Base); se possiedi quell'Abilità, i tuoi Scudi Gemelli infliggono 2 danni extra (questo beneficio è cumulativo se hai due moduli Scudo attivi).		
Modulo Spada	[DES + INT] +1	[TM + 8] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria spada .		
Modulo Tridente	[DES + INT] +1	[TM + 14] fisico
Mischia ♦ Quest'arma appartiene alla Categoria lancia . Un veicolo con questo modulo attivo non può avere altri moduli arma attivi.		

LISTA DEI MODULI DI SUPPORTO

MODULO DI SUPPORTO

Modulo Acquatico

Questo veicolo può viaggiare sull'acqua e sott'acqua.

Modulo Aereo (conta come due moduli attivi)

Questo veicolo può volare e la sua "distanza" diventa **×3**.

Finché sei alla guida di questo veicolo, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature **volanti**; inoltre, le creature a bordo non possono essere bersagliate da attacchi in **mischia** a meno che l'attaccante sia in grado di volare o raggiungere bersagli volanti.

Questi benefici non si applicano finché il veicolo è spento o a terra, sei in **Crisi**, o stai **coprendo** un'altra creatura tramite l'azione di **Guardia**. Inoltre, se una creatura a bordo di questo veicolo subisce danni da **aria**, **fulmine** o **ghiaccio** durante un conflitto, i benefici di questo modulo si interrompono fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Modulo Antimissilistico

Dopo che una creatura a bordo di questo veicolo viene colpita da un attacco a **distanza**, se sei alla guida di questo veicolo, puoi spendere 1 Punto Inventario. Se lo fai, l'attaccante subisce 10 danni **fisici** (dopo che l'attacco è stato risolto). Questo ammontare aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

Modulo Blindatura Espansa (solo Destriero e Mecha)

Finché sei alla guida di questo veicolo ed esso ha un **modulo Blindatura Pesante**, **Runica** o **Standard** attivo, tutti i passeggeri a bordo del veicolo possono considerare i propri valori di Difesa e Difesa Magica come pari a quelli conferiti dal **modulo armatura** in questione (possono usare i propri valori normali se migliori).

Modulo Elerepellente

Ogni volta che rendi attivo questo modulo sul tuo veicolo, scegli un tipo di danno: **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra**. Qualsiasi creatura a bordo del veicolo è considerata Resistente al tipo di danno scelto finché questo modulo vi rimane attivo.

Modulo di Interfaccia Rapida

Quando **sali a bordo** del tuo veicolo nel tuo turno durante un conflitto, puoi immediatamente eseguire un'azione aggiuntiva.

MODULO DI SUPPORTO

Modulo Magistatico

Dopo aver pagato il costo in Punti Mente di un **Arcanum**, **incantesimo** o **verso** (vedi **Atlante High Fantasy**, pag. 138), se sei alla guida di questo veicolo e hai un'arma **arcana** equipaggiata, recuperi 5 Punti Mente; recuperi invece 10 Punti Mente se quel costo era **pari o superiore a 30 PM**.

Modulo Offensivo Secondario (conta come due moduli attivi, solo Mecha)

Ogni volta che rendi attivo questo modulo sul tuo veicolo, scegli un **modulo arma** inattivo. Finché il modulo che hai scelto rimane inattivo e questo modulo rimane attivo, puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con quel **modulo arma**.

Modulo di Potenziamento (solo Esoscheletro e Mecha)

Finché sei alla guida di questo veicolo, ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che si basano su **forza brutta** e **resistenza fisica**.

Modulo di Puntamento Avanzato

Finché sei alla guida di questo veicolo, ottieni un bonus di +2 ai Test di Precisione e ai Test di Magia per i tuoi incantesimi offensivi (⚡).

Modulo Scavatore

Questo veicolo può scavare attraverso il terreno ed è dotato di potenti fari.

Modulo Sedile (solo Destriero e Mecha)

Questo veicolo può trasportare un ulteriore passeggero di proporzioni umane.

Modulo Sensore

Finché sei alla guida di questo veicolo, ottieni un bonus di +2 ai Test Aperti effettuati per esaminare creature, oggetti e luoghi nelle vicinanze.

Modulo Turbo

Finché sei alla guida di questo veicolo, ottieni un bonus di +2 ai Test Contrapposti che si basano su **velocità** e **manovre rapide**.

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

Abbuffata	Gourmet	Combina quattro ingredienti in una delizia .
Anima Chimerica	Chimerista, Mutante	I tuoi incantesimi offrono benefici in base alla Specie.
Cacciatore Silenzioso	Canaglia, Tiratore	Migliora Alta Velocità con archi e armi da lancio , e non inneschi reazioni con queste armi.
Cloromanzia Superiore	Floralista	Copia gli effetti dei magisemi e controlla la vegetazione.
Cuordirovo	Floralista, Lama Oscura	I tuoi rovi ti proteggono e reagiscono agli attacchi nemici.
Dosaggio Esperto	Artefice, Gourmet, Mercante, Sapiente	Delizie, pozioni e incantesimi curano oltre i PV e PM massimi.
Fianco a Fianco	Viandante	Migliori la tua sinergia con il Compagno Fedele .
Forza delle Cinque Sorgenti	Invocatore	Le tue invocazioni incrementano le Caratteristiche.
Per un Futuro Migliore	Mercante	Spendi Punti Commercio invece dei Punti Fabula e migliora gli insediamenti con le donazioni.
Piegamagie	Elementalista, Invocatore, Simbolista	Reagisci agli incantesimi nemici con le invocazioni .
Pisolino	Guardiano, Mercante, Viandante	Sonnecchia durante i conflitti per recuperare le energie.
Pollice Verde	Floralista	Accelera o rallenta la crescita dei magisemi .

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

Rifrazione dell'Auramante	Arcanista, Spiritista	Potenzia gli utilizzi di Aura e Barriera .
Saggi Consigli	Oratore, Sapiente	I tuoi Test di Supporto offrono benefici speciali al leader .
Schianto Audace	Comandante, Furia, Maestro d'Armi	Potenzia Spezzaossa utilizzando gli scudi .
Sorgente Interiore	Invocatore	Porti sempre una sorgente a tua scelta dentro di te.
Su con la Vita!	Cantore, Oratore	Potenzia Mi Fido di Te .
Tranquillità Effimera	Canaglia, Danzatore, Spiritista	Potenzia gli utilizzi di Allucinazione e Torpore .

ABBUFFATA

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

Quando usi la tua Abilità di **Cucina**, puoi spendere 1 Punto Fabula per 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 colpisci una o più creature con un attacco usando un'arma che appartiene alla Categoria **arco, da lancio** o **lancia**, **non inneschi** alcuna Abilità di **Reazione** (vedi pag. 309 del **Manuale Base**) né alcuna **regola speciale** (vedi pag. 323 del **Manuale Base**) che verrebbe normalmente innescata dal tuo attacco. Il Game Master ha l'ultima parola su quali reazioni e regole speciali rientrino in questo effetto, ma dovrebbe essere il più generoso possibile.

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 "All'inizio del tuo turno", puoi usare un'azione e spendere 20 Punti Mente per produrre quell'effetto. Non si applica agli effetti che cambiano il tipo di danno inflitto (come quello della **magnolia lunare**).

Inoltre, se hai acquisito l'Abilità **Aroma Floreale**, puoi eseguire Rituali della disciplina di **Ritualismo** per animare e controllare la vegetazione presente nella scena. Questi Rituali possono anche influenzare creature di Rango **soldato** della Specie **pianta**.

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**.

Quando un nemico fa sì che tu perda Punti Vita, 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).

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 prossimo Test che effettui durante questa scena; **oppure** la prossima volta che tu o il tuo compagno infliggete danno durante questa scena, 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).

PER 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.

Quando ottieni zenit tramite l'Abilità **Arte del Commercio** dopo aver riposato in un insediamento, puoi invece decidere di non ottenere quegli zenit e **donarli** a quell'insediamento; questa donazione innesca **Il Vero Tesoro** (ricevi quindi 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
500 o più	Le persone ospitano volentieri te e fino a cinque alleati: potete riposare gratuitamente, senza spendere zenit.
1000 o più	Quando tu o un tuo alleato dovete pagare un costo in zenit, qualunque sia la ragione, quel costo è ridotto del 25%.
1500 o più	I tiri di viaggio effettuati dal tuo gruppo in quest'area non possono mai utilizzare un dado superiore al d8 .
2000 o più	Quando un Cattivo che si trova in quest'area spende Punti Ultima, deve spendere 1 Punto Ultima addizionale.

PIEGAMAGIE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Elementalista**, **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 **subisci danno**, oppure dopo che **vieni colpito da un attacco o incantesimo offensivo** (⚡).

POLLICE VERDE

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

Al termine del tuo turno, se nel tuo **giardino** è presente un **magiseme**, puoi spendere 10 Punti Mente per manipolarne la crescita. Se lo fai, scegli 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). Non puoi scegliere la medesima opzione due volte di seguito nello stesso conflitto.

Inoltre, ottieni un bonus pari a **[il numero di sezioni piene del tuo Orologio di Crescita]** alla tua Difesa Magica.

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**.

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, puoi scegliere un'opzione: infliggi danni da **luce** pari a **[metà del tuo livello]** a quel nemico; **oppure** il danno subito da ciascuno di quegli alleati viene ridotto di 5 (**prima** di applicare eventuali Affinità); **oppure** recuperi 5 Punti Mente per ogni alleato danneggiato in questo modo.

Dopo aver risolto un'opzione dalla lista qui sopra, ottieni **1 Punto Rifrazione**; poi, se hai **3 o più Punti Rifrazione**, perdi tutti i **Punti Rifrazione** che hai accumulato e **tutti gli incantesimi Aura e/o Barriera** da te lanciati terminano immediatamente.

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 utilizzare **[INT + 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 addizionale di quell'Orologio.

SCHIANTO AUDACE

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

Quando colpisci una o più creature con un attacco in **mischia** e scegli di non infliggere danno per ottenere i benefici dell'Abilità **Spezzaossa**, se hai uno **scudo** equipaggiato, puoi scegliere **due** opzioni invece di una (per esempio, potresti infliggere gli status **confuso** e **debole** a tutti i bersagli colpiti, oppure infliggere uno status a ciascun bersaglio e ridurne anche i PM). Se **scegli una sola opzione** e hai uno **scudo** equipaggiato, l'attacco infligge danni normalmente (questo danno **non innesca** un altro utilizzo di **Spezzaossa**); se l'attacco bersaglia una sola creatura e utilizza un'arma **a una mano** della Categoria **lancia**, **pugnale** o **spada**, infligge 5 danni extra.

SORGENTE INTERIORE

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

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 rientrino 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.

SU CON LA VITA!

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Cantore** (vedi **Atlante High 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.

TRANQUILLITÀ EFFIMERA

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Canaglia**, **Danzatore** e **Spiritista**, e aver imparato l'incantesimo **Allucinazione** e/o l'incantesimo **Torpore**.

Quando lanci l'incantesimo **Allucinazione** o l'incantesimo **Torpore**, puoi applicare **entrambi** gli status a ciascun bersaglio colpito invece di doverne scegliere uno.

Se hai un'arma della categoria **arcana**, **arco**, **flagello**, **lancia**, **pugnale** o **spada** equipaggiata, puoi usare un'azione per scegliere un nemico a te visibile che sia in **Crisi** e sia 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]**.

ABILITÀ EROICHE TECHNO 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

Acromorfosi Superiore	Mutante	Ottieni benefici in base alla Categoria dei colpi senz'armi .
Campo Psicico	Esper	Estendi alcuni dei tuoi doni psichici agli alleati.
Ecdisi Superiore	Mutante	Ecdisi ti permette di rimuovere status e incantesimi.
Fendente Onirico	Esper, Lama Oscura	Fendente Oscuro riduce PM e causa la perdita di azioni con le spade .
Magicannone Quantico	Artefice	Potenzia il magicannone e usalo per attacchi esplosivi.
Mimeoclepsi	Chimerista	Apprendi incantesimi tramite la Genoclepsi del Mutante .
Nebulizzazione	Artefice	Le tue pozioni diventano più potenti con l'uso ripetuto.
Nervo Scoperto	Cantore, Oratore	Usa Condanna per infliggere furente e ottieni benefici contro i bersagli furenti .
O la Va o la Spacca	Furia, Lama Oscura	Raddoppia il TM di un attacco al rischio di danneggiare l'arma.
Rallentatore	Canaglia, Entropista	Ottieni svariati benefici da Rubatempo e Schivata .
Scansione Rapida	Sapiente	Esamina molteplici creature.
Scarica Cerebrale	Esper	Svuota il tuo Orologio Cerebrale e infliggi danno.

LISTA DELLE NUOVE ABILITÀ EROICHE

Abilità Eroiche che richiedono padronanza di una Classe

Sincronizzazione Dinamica	Pilota	Ti sincronizzi con un altro pilota o passeggero per unire le forze.
Soldato Arcano	Maestro d'Armi, Tiratore	Attacchi un bersaglio, poi lanci un incantesimo contro di esso.
Sovraccarico	Pilota	Esegui un'azione addizionale, poi lasci il veicolo.
Strega d'Acciaio	Pilota	Ottieni effetti extra se lanci incantesimi sul tuo veicolo.
Teriomorfosi Superiore	Mutante	Agisci dopo la Teriomorfosi .
Trappola Esca	Tiratore	Occhio di Falco genera un diversivo con attacco punitivo.

ACROMORFOSI SUPERIORE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Mutante** e aver acquisito l'Abilità **Acromorfosi**.

Ottieni i seguenti benefici in base alla Categoria attuale dei tuoi **colpi senz'armi**.

- ♦ **Arcana, da lancio, pugnale, da rissa:** i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** considerano la Difesa di ciascun bersaglio come pari alla sua taglia di dado attuale di **Intuito**.
- ♦ **Arco, spada:** i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** che bersagliano **due o più creature** infliggono 5 danni extra.
- ♦ **Da fuoco, pesante:** i tuoi **colpi senz'armi** infliggono 5 danni extra ai **costrutti**, e infliggono 5 danni extra alle creature non **costrutto** che hanno almeno uno **scudo** e/o un'**armatura marziale** equipaggiata.
- ♦ **Flagello, lancia:** ottieni un bonus di +2 alla Difesa, e i tuoi attacchi con i **colpi senz'armi** possono bersagliare le creature **volanti**.

Se i tuoi **colpi senz'armi** sono considerati appartenere a **più di una Categoria** (per esempio tramite l'Abilità Eroica **Adepto della Lama**, a pag. XXX dell'**Atlante High Fantasy**), ottieni **tutti** i benefici delle Categorie corrispondenti.

CAMPO PSICHICO

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

I tuoi doni psichici con **evento** "Quando **infliggi danno**" possono essere utilizzati anche "Quando un alleato in grado di sentirti **infligge danno**".

L'effetto del tuo dono di **scudo psichico**, se lo possiedi, viene sostituito da "Tu e ciascun alleato in grado di sentirti potete considerare i vostri punteggi di Difesa e Difesa Magica come pari a **[la tua taglia di dado attuale di Volontà + (il numero di sezioni piene del tuo Orologio Cerebrale, moltiplicato per 2)]** contro quel Test (potete comunque utilizzare i vostri normali punteggi se migliori)."

ECDISI SUPERIORE

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

Quando usi l'Abilità **Ecdisi**, puoi anche scegliere una o entrambe queste opzioni: guarisci da tutti gli status; **e/o** se sei sotto l'effetto di uno o più incantesimi con **durata** "Scena", invece non sei più sotto l'effetto di quegli incantesimi.

FENDENTE ONIRICO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Esper** e **Lama Oscuro**.

Quando colpisci una o più creature con l'**attacco gratuito** della tua Abilità **Fendente Oscuro** usando un'arma appartenente alla Categoria **spada**, ciascuna di quelle creature perde un ammontare di Punti Mente pari a **[il numero ottenuto sul dado di Vigore per Fendente Oscuro]**. Poi, se **[il numero ottenuto sul dado di Vigore per Fendente Oscuro]** è **pari o superiore a 8**, puoi scegliere una delle creature colpite dall'attacco: se quella creatura è il tuo **focus** o hai un **Legame** verso di essa, quella creatura eseguirà un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).

MAGICANNONE QUANTICO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice** e aver acquisito il beneficio **avanzato** di **Magitech** dell'Abilità **Tecnologie**.

I tuoi attacchi con il magicannone infliggono 5 danni extra.

Quando esegui l'azione di **Attacco** con il tuo magicannone, puoi scegliere un'opzione: distruggi il magicannone e ne crei ed equipaggi **immediatamente e gratuitamente** uno nuovo (ignora il costo in PI), utilizzando questo nuovo magicannone per il tuo attacco; **oppure** l'attacco ottiene **multi (3)**; **oppure** esegui due attacchi separati invece di uno solo, utilizzando le regole per **combattere con due armi** (vedi **Manuale Base**, pag. 69).

MIMEOCLEPSI

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Chimerista**, e aver acquisito l'Abilità **Genoclepsi** della Classe **Mutante**.

Quando usi l'Abilità **Genoclepsi** su un PNG, se la sua Specie è tra quelle da cui puoi apprendere incantesimi tramite l'Abilità **Magimimesi** (pag. XXX del **Manuale Base**), il Game Master deve rivelarti tutti gli **incantesimi** conosciuti da quel PNG. Poi, se quel PNG conosce uno o più incantesimi, puoi **imparare uno di essi** come incantesimo da Chimerista.

NEBULIZZAZIONE

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Artefice** e aver acquisito il beneficio **avanzato** di **Alchimia** dell'Abilità **Tecnologie**.

Quando crei una **pozione**, ottieni **1 Punto Nebulizzazione**, o **2 Punti Nebulizzazione** se quella pozione è stata creata utilizzando l'Abilità **Tecnologie: Alchimia**.

Le pozioni e le schegge elementali da te create infliggono danni extra pari al **doppio** dei tuoi attuali Punti Nebulizzazione.

Le pozioni da te create che causano il recupero di Punti Vita e/o Punti Mente causano un recupero di Punti Vita e/o Punti Mente addizionali pari a **[i tuoi attuali Punti Nebulizzazione, moltiplicati per 5]**.

Non puoi mai avere più di **5 Punti Nebulizzazione** accumulati, e li perdi tutti al termine di ciascuna scena.

NERVO SCOPERTO

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

Quando utilizzi con successo l'Abilità **Condanna** su un nemico di cui conosci **uno o più Tratti**, recuperi un ammontare di Punti Mente pari a **metà** dei PM persi dal bersaglio e puoi far sì che esso subisca lo status **furente** invece dei normali status.

Quando effettui un **Test Contrapposto** contro una creatura afflitta dallo status **furente**, oppure un **Test di Precisione o Magia** per un attacco o incantesimo offensivo (⚡) che bersaglia almeno una creatura afflitta dallo status **furente**, generi un **successo critico** se entrambi i dadi mostrano lo stesso numero (e non è un **fallimento critico**).

O LA VA O LA SPACCO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Furia** e **Lama Oscura**.

Quando attacchi con un'arma, puoi dichiarare **O la Va o la Spacco** prima del Test di Precisione. Se lo fai, il **Tiro Maggiore (TM)** del Test è **raddoppiato** ai fini del calcolo del danno e si applicano le seguenti penalità se il Risultato è un numero **pari**:

- ♦ Se l'arma utilizzata è un'arma personalizzata **trasformabile** (pag. XXX), essa **cambia immediatamente forma** e **non può più cambiare forma** fino al termine della scena.
- ♦ Se non è un'arma personalizzata **trasformabile**, oppure se è un'arma personalizzata **trasformabile** che non può cambiare forma (vedi sopra), essa **viene riposta nel tuo zaino** e **non può più essere equipaggiata** fino al termine della scena; puoi però eseguire **immediatamente e gratuitamente** l'azione di **Equipaggiamento**.

Questa Abilità Eroica non si applica ad attacchi con **colpi senz'armi**, **armi improvvisate**, **moduli arma** (vedi pag. XXX) o **scudi gemelli** (vedi **Manuale Base**, pag. XXX).

RALLENTATORE

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Canaglia** ed **Entropista**, e aver acquisito una o più Abilità tra **Rubatempo** e **Schivata**.

Ottieni un bonus al tuo modificatore di Iniziativa pari a **[il tuo Livello Abilità in Rubatempo + il tuo Livello Abilità in Schivata]**.

Finché non hai **armature marziali** né **scudi** equipaggiati, tutto il danno che subisci viene ridotto di un ammontare pari a **[il tuo Livello Abilità in Schivata]** (prima di applicare Affinità) e infliggi danni extra pari a **[il tuo Livello Abilità in Rubatempo]**.

SCANSIONE RAPIDA

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

Quando esegui l'azione di **Studio** durante un conflitto, puoi analizzare i **profili di tutti i nemici** a te visibili. Se lo fai, effettui un singolo Test Aperto di **[INT + INT]** e applichi il Risultato **separatamente** a ciascun nemico (vedi pag. 319 del **Manuale Base**). Tuttavia, questo Test **non può** innescare la tua Abilità **Intuizione Fulminea** (se la possiedi).

SCARICA CEREBRALE

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

Se il tuo **Orologio Cerebrale** è **pieno**, puoi usare un'azione per svuotare tutte le sezioni del tuo Orologio Cerebrale. Se lo fai, puoi scegliere un'opzione: infliggi 20 danni **fisici** a ciascun nemico presente nella scena; **oppure** infliggi 30 danni **fisici** a un nemico a te visibile presente nella scena. Questo ammontare aumenta di 10 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 20 se sei di **livello 40 o superiore**.

SINCRONIZZAZIONE DINAMICA

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

All'inizio del tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere un'opzione: ti **sincronizzi** con un altro PG nella scena che è alla guida del proprio **veicolo personale**; **oppure** ti **sincronizzi** con un altro PG tra i passeggeri del tuo **veicolo personale**. Descrivete in che modo unite le forze! Tu e il personaggio scelto ottenete i seguenti benefici reciproci finché la sincronizzazione è attiva:

- ♦ Quando effettui un Test, puoi utilizzare le taglie di dado di Caratteristica attuali dell'altro PG anziché le tue (per uno o entrambi i dadi).
- ♦ Quando infliggi danno, infliggi danni extra pari a **[la forza del tuo Legame verso l'altro PG, più la forza del suo Legame verso di te]**.
- ♦ Puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un **modulo arma attivo o inattivo** del **veicolo personale** a bordo del quale si trova l'altro PG.
- ♦ Quando il tuo turno termina, se l'altro PG non ha ancora svolto il proprio turno durante questo round, può svolgerlo **immediatamente** dopo il tuo.

La sincronizzazione si interrompe al termine della scena, oppure se tu e/o l'altro PG morite, perdete i sensi, lasciate la scena, vi **sincronizzate** con qualcun altro o non vi trovate più a bordo di un **veicolo personale**.

SOLDATO ARCANO

Requisiti: devi aver padroneggiato una o più Classi tra **Maestro d'Armi** e **Tiratore**, e devi conoscere almeno **due** incantesimi offensivi (⚡).

Puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; questo attacco deve bersagliare **un singolo nemico**. Se l'attacco ha successo, consideri il tuo **Tiro Maggiore (TM)** pari a 0 quando calcoli il danno che infligge. Dopo che l'attacco è stato risolto, se ha avuto successo, puoi immediatamente e gratuitamente eseguire l'azione di **Incantesimo**: l'incantesimo che lanci in questo modo **deve essere un incantesimo offensivo** (⚡) **con un costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 20**, e può bersagliare **soltanto** il nemico che hai attaccato (devi comunque spendere i Punti Mente appropriati ed effettuare il Test di Magia). Consideri il tuo **Tiro Maggiore (TM)** pari a 0 quando determini il danno e gli altri effetti causati dall'incantesimo.

SOVRACCARICO ESPLOSIVO

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Pilota** e aver acquisito l'Abilità **Tecnologia di Compressione**.

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

Quando vieni ridotto a 0 Punti Vita per la prima volta in una scena, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi invece rimanere con esattamente 1 Punto Vita. Se lo fai, tu e qualsiasi passeggero **lasciate** il tuo **veicolo personale**, che **svanisce** dal mondo di gioco. Dopodiché, puoi infliggere un ammontare di danni pari al tuo valore di **Crisi** a una singola creatura a te visibile; questi danni sono del tipo scelto nella lista qui sopra. Se il tuo **veicolo personale** svanisce dal mondo di gioco in questo modo, il prossimo utilizzo di **Tecnologia di Compressione** ha un costo aggiuntivo di 1 Punto Fabula.

STREGA D'ACCIAIO

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

Dopo che lanci il **primo** incantesimo del tuo turno durante un conflitto, se sei alla guida del tuo **veicolo personale**, puoi scegliere un'opzione (dopo che l'incantesimo è stato risolto): scegli un modulo attivo e rendilo **inattivo**, poi scegli un modulo inattivo e rendilo **attivo**; **oppure** il prossimo incantesimo che infligge danno da te lanciato prima del termine della scena attuale infligge 5 danni extra; **oppure** il prossimo incantesimo da te lanciato prima del termine della scena attuale che causa il recupero di Punti Vita causa il recupero di 10 Punti Vita aggiuntivi.

TERIOMORFOSI SUPERIORE

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

Quando utilizzi l'Abilità **Teriomorfosi** durante un conflitto, se ciò **non** è avvenuto tramite l'Abilità **Genoclepsi**, puoi manifestare gli effetti di **fino a tre Terioforme** tra quelle che hai imparato (anziché due) e puoi eseguire immediatamente un'azione aggiuntiva. Questa azione aggiuntiva **non può** essere utilizzata per l'Abilità **Teriomorfosi**.

TRAPPOLA ESCA

Requisiti: devi aver padroneggiato la Classe **Tiratore** e aver acquisito l'Abilità **Occhio di Falco**.

Quando usi l'Abilità **Occhio di Falco** e scegli la **prima opzione**, se non c'è una **trappola esca** nella scena, puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, crei una **trappola esca** con Punti Vita pari a **[metà del tuo livello + (il tuo Livello Abilità in Occhio di Falco, moltiplicato per 5)]**.

Quando un nemico in grado di vedere la tua **trappola esca** infligge danno a una o più creature, la tua **trappola esca** subisce automaticamente danno **al posto di una di quelle creature**, scelta **in modo casuale** (la tua **trappola esca** è sempre considerata avere Affinità neutrale verso tutti i tipi di danno, e non può ottenere altre Affinità).

Quando un nemico riduce la tua **trappola esca** a 0 PV, essa viene automaticamente distrutta e tu tiri **1d10**: se il numero ottenuto è **pari o inferiore a [3 + il tuo Livello Abilità in Occhio di Falco]**, puoi immediatamente eseguire un **attacco gratuito** con un'arma della Categoria **arco** o **da fuoco** equipaggiata. Questo attacco può bersagliare **soltanto** quel nemico, riceve un bonus al Test di Precisione pari a **[il tuo Livello Abilità in Occhio di Falco]**, e tutto il danno che infligge ignora Immunità e Resistenze.

La tua **trappola esca** non può recuperare Punti Vita in alcun modo, e svanisce automaticamente al termine della scena. Ricordati di descrivere che aspetto ha!

NOTE AGGIUNTIVE

REGOLA OPZIONALE: BATTAGLIE SULLA SCALA DEI VEICOLI

Le seguenti regole opzionali forniscono maggiore profondità meccanica alle battaglie che coinvolgono mezzi di trasporto e/o creature le cui dimensioni sono paragonabili a quelle di un veicolo.

LE TRE TAGLIE

Le creature e i mezzi di trasporto sono suddivisi in tre ampie **taglie**:

- ♦ La **taglia piccola** include i singoli personaggi e gran parte delle creature, nonché i **Piloti** (pag. XXX) alla guida di veicoli con struttura **esoscheletro** (pag. XXX).
- ♦ La **taglia media** include buona parte dei veicoli di terra, imbarcazioni, carri armati, caccia militari e stellari, nonché i **Piloti** alla guida di **destrieri** o **mecha** (pag. XXX; nota che gli altri **passaggeri** del veicolo sono comunque considerati di taglia **piccola**). Fanno parte di questa taglia anche creature massicce come draghi e giganti.
- ♦ La **taglia grande** include galeoni, portaerei, aeronavi, astronavi, fortezze semoventi e alcune rare creature colossali come balene spaziali o titani; si tratta di entità che nelle normali campagne non vengono combattute in maniera diretta dai PG.

Le entità superiori alla taglia **grande** (come un'astronave di dimensioni planetarie) vanno trattate come **ambienti** e non partecipano al conflitto (ma se ne può affrontare una loro *porzione*, per esempio un cannone antimateria di taglia **grande**).

INTERAZIONI

Durante il combattimento, le tre taglie interagiscono come di seguito:

- ♦ Le entità **piccole** interagiscono normalmente con quelle **piccole** e **medie**; tuttavia, possono influenzare quelle **grandi** solo tramite appositi **Orologi**, **Progetti** o **Rituali**.
- ♦ Le entità **medie** interagiscono normalmente con **qualsiasi taglia**.
- ♦ Le entità **grandi** interagiscono normalmente con quelle **medie** e **grandi**; tuttavia, se un'entità **grande** fa sì che un'entità **piccola** perda Punti Vita, quell'entità **piccola** viene immediatamente ridotta a 0 Punti Vita.

In genere non è previsto che le entità **piccole** e **grandi** interagiscano in maniera diretta, dato che le prime verrebbero facilmente annientate dalle seconde.

I VEICOLI COME PNG

Se c'è bisogno di creare un profilo completo per un veicolo nemico, lo si può semplicemente progettare come una creatura di Specie **costrutto**.

- ♦ Se il mezzo è manovrato da un **Cattivo**, va considerato a tutti gli effetti come una **forma** di quel **Cattivo** e ha accesso alla sua riserva di Punti Ultima, nonché a tutte le regole speciali dei **Cattivi** (vedi **Manuale Base**, pag. 100 e seguenti).
- ♦ Se i passeggeri del veicolo nemico possono continuare a lottare dopo che il mezzo è stato distrutto, vanno considerati come una **seconda fase** della battaglia e dotati di un profilo separato.
- ♦ In una battaglia dove i PG sono a bordo di veicoli e affrontano truppe di proporzioni umane, descrivere quelle truppe come **sciami** (vedi pag. 297 del **Manuale Base**) è un modo semplice ma efficace di esprimere le proporzioni della battaglia; lo stesso metodo si presta molto bene a conflitti in cui gli eroi combattono a bordo del proprio **veicolo di gruppo** (vedi sotto) contro stormi di avversari o di caccia nemici.

Come sempre, l'obiettivo di questi espedienti è di evitare complicazioni superflue, approfittando delle convenzioni tipiche dello stile JRPG per gestire una grande varietà di scene e situazioni attraverso le medesime regole.

REGOLA OPZIONALE: IL VEICOLO DI GRUPPO

Quest'ultima regola opzionale è più complessa, ed è disponibile per i gruppi di PG che abbiano a disposizione un mezzo di trasporto di taglia **media** o **grande** adatto alla battaglia. Sfruttando questa opzione, gli eroi potranno affrontare i conflitti con veicoli nemici e avversari di simile stazza a bordo del proprio **veicolo di gruppo**.

Esempi: un feroce inseguimento attraverso un campo di asteroidi con stormi di caccia federali alle calcagna; uno scontro con una fortezza militare volante; l'ultima battaglia contro il **Cattivo Supremo**, che si è fuso con una mastodontica forma di vita aliena.

Tutte le regole descritte di seguito si applicano **soltanto** durante i conflitti; al di fuori di essi, il veicolo di gruppo possiede **soltanto** le caratteristiche legate ai **viaggi** (vedi pag. 125 del **Manuale Base** e pag. XXX di questo volume).

Questa regola andrebbe utilizzata soltanto se si prevede che **almeno un terzo** delle battaglie venga combattuto a bordo del veicolo di gruppo; inoltre, è particolarmente adatta se uno dei PG possiede la Peculiarità **Trasporto Rubato** (pag. XXX).

CREARE UN VEICOLO DI GRUPPO

Il profilo del veicolo di gruppo va creato in maniera collaborativa dai Giocatori e dal Game Master secondo regole specifiche:

- ◆ Viene creato come un **costrutto** di Rango **soldato** il cui **livello** è pari al **livello più alto** tra quelli dei PG presenti nel gruppo quando viene ottenuto.
- ◆ Ogniquale volta il gruppo **riposa** in un porto, cantiere navale o altro luogo dove è possibile fare manutenzione, il **livello** del veicolo si aggiorna (diventando pari al **livello più alto** tra quelli dei PG presenti nel gruppo) e il suo profilo può essere **modificato e riscritto liberamente** dai Giocatori e dal GM, sempre in maniera collaborativa. Descrivete in che modo viene personalizzato!
- ◆ Può avere un massimo di **3 attacchi base**, e possiede **3 Abilità in più** rispetto a un normale **costrutto** del suo livello. Tuttavia, non può ottenere nessuna Abilità di Classe e nemmeno le Abilità da PNG **Equipaggiabile** e **Iniziativa Extra**.
- ◆ Infligge **5 danni extra** con **attacchi** e **incantesimi**. Inoltre, man mano che il suo livello aumenta, il veicolo riceve gli incrementi di Caratteristica e i bonus ai Test e ai danni descritti nei passaggi **4** e **8** alle pagine **302** e **303** del **Manuale Base**.
- ◆ Dovrebbe avere a disposizione **almeno 3 tipi di danno differenti** tra attacchi, incantesimi e altre capacità. Questo aspetto è fondamentale perché il Game Master abbia sufficiente libertà creativa nel creare gli avversari.
- ◆ Non possiede un punteggio di **Iniziativa**.

Ricordatevi di dare al veicolo un **nome memorabile**: da questo momento in poi, è diventato a tutti gli effetti un membro del cast!

IL VEICOLO DI GRUPPO DURANTE I CONFLITTI

Quando un conflitto è incentrato sui mezzi di trasporto e/o coinvolge avversari di taglia **media** o **grande**, il Game Master può dichiarare che il veicolo di gruppo è **disponibile** per quella specifica battaglia (se narrativamente accessibile).

Se il gruppo decide di utilizzare questa opzione, si applicano tutte le regole descritte nella prossima pagina. Perché il gioco proceda senza intoppi, il conflitto dovrebbe includere **soltanto i PG e i loro nemici**; eventuali PNG alleati dovrebbero limitarsi al ruolo scenico di **comparse** oppure unirsi alla battaglia a bordo del proprio veicolo, che svolge il proprio turno separatamente dal veicolo di gruppo.

- ◆ Quando si determinano i partecipanti, ciascun PG deve dichiarare se parteciperà come **membro dell'equipaggio** del veicolo di gruppo, oppure se parteciperà come **PG individuale** situato **all'esterno** del veicolo di gruppo (questa seconda opzione è pensata per i **Piloti** dotati di un **Veicolo Personale** di taglia adeguata).
- ◆ Il veicolo **non** partecipa al Test di Iniziativa, ma i **membri dell'equipaggio** sì.
- ◆ Quando un membro dell'equipaggio svolgerebbe il proprio turno, **invece** è il veicolo di gruppo a ottenere un turno, durante il quale le sue azioni e le sue scelte vengono decise dal Giocatore che controlla quel membro dell'equipaggio. Se il veicolo è influenzato da **effetti legati al turno** (pag. **77** del **Manuale Base**), questi si basano sui turni del veicolo (non di uno specifico membro dell'equipaggio).
- ◆ Il veicolo di gruppo inizia ciascun conflitto con **Punti Vita massimi** pari a **[i Punti Vita massimi indicati dal suo profilo, moltiplicati per il numero di membri dell'equipaggio]**, un punteggio di **Crisi** pari a metà dei propri PV massimi, **Punti Vita** e **Punti Mente attuali** pari ai valori **massimi**, e privo di qualsiasi **status**.
- ◆ Se il veicolo di gruppo viene ridotto a 0 Punti Vita, si **arrende** in automatico e diventa **inattivo** fino al termine del conflitto; il Game Master può applicare le conseguenze della **Resa** al veicolo stesso o al suo equipaggio, come preferisce.

Ciascun PG che partecipi come membro dell'equipaggio **non** va considerato "presente nella scena" e ha accesso alle proprie capacità **soltanto** come indicato di seguito:

- ◆ Quando il veicolo effettua un Test, **qualsiasi** membro dell'equipaggio può spendere Punti Fabula per **invocare Legami** e/o **Tratti** (inclusi i **Tratti** del veicolo stesso).
- ◆ Il veicolo può eseguire qualsiasi **Rituale** a disposizione dei membri dell'equipaggio; inoltre, quando il veicolo lancia un **incantesimo** durante il proprio turno, ha accesso agli incantesimi conosciuti dal membro dell'equipaggio che lo sta controllando.
- ◆ Durante il proprio turno, il veicolo può spendere i Punti Mente del membro dell'equipaggio che lo sta controllando **invece** dei propri PM.
- ◆ Il veicolo può eseguire l'azione di **Inventario** durante il proprio turno, spendendo i Punti Inventario del membro dell'equipaggio che lo sta controllando. Ha accesso ai seguenti oggetti: **rimedio**, **elisir**, **tonico** e **scheggia elementale**.
- ◆ Quando il veicolo esegue l'azione di **Studio** durante il proprio turno, il membro dell'equipaggio che lo controlla può applicare eventuali capacità ed effetti che offrano benefici per i Test Aperti e i Test per esaminare creature, luoghi o oggetti.