


# FABULA ULTIMA

Questo documento contiene  
materiale in playtest.



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

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

Per maggiori informazioni:

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

[www.patreon.com/roosterema](http://www.patreon.com/roosterema)

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

## CHANGELOG

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

### Ultimo Aggiornamento: 23 Gennaio, 2024

- ♦ **Abilità Eroiche di Stile: Stile del Difensore Agile** ha subito ancora un paio di cambiamenti nella speranza di darle un'identità più particolare. **Stile del Difensore Profetico** ora concede tre utilizzi di **Divinazione** durante i conflitti. **Stile dello Shuriken Fuma** ora richiede esplicitamente un'arma a distanza e non viene interrotto dall'uso di **Fuoco Incrociato**. **Stile del Gunbreaker** non permette più l'uso di **Breccia** con armi a distanza.
- ♦ **Varianti al Manuale Base (versione 1.11): Incantalame** non offre più danno extra se l'arma è basata sulla Destrezza, offrendo invece il bonus al Test che non è più automatico (supponiamo che, se l'arma scelta non usa Destrezza, si tratta di un'arma VIG+VIG che non ha bisogno di ulteriore supporto, oppure di un'arma INT+INT o VOL+VOL che è terreno dei normali incantatori, che non usano Incantalame).

### Aggiornamento Precedente: 5 Dicembre, 2024

- ♦ **Abilità Eroiche di Stile: Stile del Difensore Agile** è stata ridimensionata. **Stile laido** è più precisa nelle sue limitazioni. **Stile del Palmo e del Passo** non è disponibile insieme a **Triplo Fendente** (poiché tramite **Adepto della Lama** era possibile finire con l'eseguire quattro colpi). **Stile Punitivo** è stato riscritto in modo più chiaro. Preciso che **Stile della Stregoneria Perforante** si applica solo in caso di bersaglio colpito. **Stile della Lancia Celeste** è stato modificato così da impedire l'abuso tramite Gioco di Squadra ed evitare che ci si possa "softlockare" a mezz'aria.
- ♦ **Varianti al Manuale Base (versione 1.10): Rubatempo** ha la perdita di PV un pelino più forte. **Incoraggiamento** non è più solo in conflitto. **Controllo Magitech** ora si applica anche agli **elementali**. Scambiata la posizione del beneficio a Difesa e di quello elementale nell'**Armamento Magitech** (la possibilità di creare armamenti di elementi diversi genera uno stile di gioco più interattivo, e quindi ha senso che appaia più presto); inoltre l'armamento specifica che occupa sempre entrambi gli slot mano. **Stretta della Scimmia** non include più le armi **da fuoco**.  
Le regole per **Pressione e Stremo** ora valgono solo per **élite** e **campioni** (erano troppo macchinose per funzionare sui **soldati**).  
Aggiunta la regola opzionale **Affinità basate sulle Categorie**.

### Aggiornamento Precedente: 7 Novembre, 2024

- ♦ **Abilità Eroiche di Stile: Stile del Gunbreaker** ha applicazioni leggermente più ristrette. **Stile del Palmo e del Passo**, che era stata accolta con enorme disapprovazione, è stata completamente ripensata. **Stile del Duellante** riduce i costi in PM di 5 anziché ignorarli, aggiungendo così un po' di variabilità ed evitando lo spam di Breccia nella sua versione playtest.

- ♦ **Varianti al Manuale Base (versione 1.9):** **Condanna** e **Incoraggiamento** sono stati ripensati per renderli più vicini agli originali e permettere una loro effettiva implementazione come potenziali errata, al di fuori di questo playtest. Il ramo **Armamento Magitech** ha ricevuto qualche modifica (bonus di +1 a Precisione, +2 al danno, e bonus variabile alle Difese che scala su **Tecnologie**). **Rubatempo** è stata similmente modificata, separandola dalla necessità di attaccare e rendendola un po' più vicina alla versione originaria, ma preservando un netto miglioramento della sua forza.  
Aggiunta una variante del **tonico**.  
Modificate le regole per le **posture di combattimento**.

### Aggiornamento Precedente: 9 Settembre, 2024

Da questo aggiornamento, **Arcanista Rivisitato** e **Revisioni al Manuale Base** vengono rinominate in **Varianti**, così da non dare la falsa idea che siano Errata. Mea culpa per la comunicazione poco chiara su questo argomento.

- ♦ **Abilità Eroiche di Stile:** **Stile del Collezionista** ha delle precisazioni aggiuntive. Aggiunto **Stile del Gunbreaker** (colpa di Tails, ancora una volta). Aggiunto **Stile del Palmo e del Passo**. **Stile della Lancia Celeste** infligge 5 danni aggiuntivi. **Stile Punitivo** non può essere usato due turni di fila, ma permette di coprire gli alleati e può estendere i contrattacchi agli attacchi a distanza o incantesimi offensivi.
- ♦ **Varianti al Manuale Base (versione 1.8):** Ridotto il danno extra di **Condanna**. Rimossa la riduzione al ritmo di crescita dei bonus di Precisione e Magia per i nemici, dato che ho fatto un po' di calcoli e determinato che, a quei livelli, i Giocatori che hanno adeguatamente compreso e elaborato le meccaniche di gioco sono comunque in grado di evitare il 30-40% dei colpi tra status, equipaggiamenti, incantesimi e altre abilità. **Breccia** è stata modificata leggermente, riducendo la forza dell'opzione di supporto e permettendo al danno fisico di colpire Vulnerabilità. **Colpo Basso** non fa più parte della lista, dato che ritengo la versione ufficiale adeguata anche a chi usa una sola arma (ci sono altri benefici nel farlo che compensano).  
Chiarito che i nemici **stremati** volanti sono costretti ad atterrare.

### Aggiornamento Precedente: 11 Agosto, 2024

- ♦ **Abilità Eroiche di Stile:** **Stile delle Sette Armi** diventa **Stile del Collezionista**. Aggiunto **Stile del Dono Oscuro**.
- ♦ **Arcanista, Rivisitato:** **Rigenerazione Arcana** ora dice "puoi" (non è obbligatoria).
- ♦ **Revisioni al Manuale Base (versione 1.7):** Aggiunte numerose opzioni per l'**Artefice**: c'è ora sia un rework di **Magitech** più moderato, sia l'opzione di separare del tutto il **magicannone** e le **magisfere**, trattandoli come due specializzazioni indipendenti, ciascuna con 3 step: **Armamento Magitech** e **Magisfere**. **Pioggia di Colpi** è stata modificata. **Rappresaglia** è di nuovo legata all'azione di **Guardia** e al coprire gli alleati, ma in un modo differente che spero incentivi l'alternare strategie differenti. Introdotto un sistema di **posture di combattimento** (vedi fine documento).

# ABILITÀ EROICHE DI STILE

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

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

## LISTA DI ABILITÀ EROICHE DI STILE

Abilità Eroica	Requisiti	Riassunto dell'effetto
Stile dell'Arma Nascosta	Colpo Basso	Approfitta se una <b>Vulnerabilità</b> nemica viene colpita.
Stile della Coda di Scorpione	Destrezza d10+	Potenzia la portata e la flessibilità dei <b>flagelli</b> .
Stile del Collezionista	Equipaggiare almeno un tipo di armi <b>marziali</b> .	Ottieni benefici utilizzando sempre armi differenti.
Stile Deviaproiettili	Destrezza e/o Intuito d10+	Nega e devia gli attacchi a <b>distanza</b> con le <b>spade</b> .
Stile del Difensore Agile	Schivata 2+ LA e Destrezza d10+	Diventi un personaggio difensivo basato su <b>Schivata</b> .
Stile del Difensore Profetico	Divinazione	Diventi un personaggio difensivo basato su <b>Intuito</b> .
Stile del Dono Oscuro	Fendente Oscuro	Cura gli alleati con <b>Fendente Oscuro</b> .
Stile del Duellante	Equipaggiare <b>armi marziali da mischia</b>	Combatti al meglio con una sola arma da <b>mischia</b> a una mano.

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

## LISTA DI ABILITÀ EROICHE DI STILE

Abilità Eroica	Requisiti	Riassunto dell'effetto
<b>Stile dell'Elemento Potenziato</b>	Conosci <b>2+ incantesimi</b> che infliggono danno	Cambia il danno degli <b>incantesimi</b> e li potenzia.
<b>Stile Esplosivo</b>	<b>Alchimia base</b>	Migliora le <b>pozioni</b> di danno.
<b>Stile del Gladiatore Detonante</b>	<b>Spezzaossa</b>	Infondi elementi nei nemici tramite <b>Spezzaossa</b> .
<b>Stile del Guerriero Vorticante</b>	<b>Destrezza e/o Vigore d10+</b>	Esegui doppi colpi con <b>spade</b> e armi <b>pesanti</b> a due mani.
<b>Stile del Gunbreaker</b>	<b>Maestro d'Armi e Tiratore</b>	Usa le Abilità da <b>mischia</b> con la forma a <b>distanza</b> delle armi trasformabili, e viceversa.
<b>Stile Iaidō</b>	<b>Maestria con Armi da Mischia 2+ LA</b>	Rinfodera la <b>spada</b> , poi colpisci con effetti speciali.
<b>Stile dell'Investigatore</b>	<b>Intuizione Fulminea</b>	Usa le tue intuizioni in battaglia.
<b>Stile della Lancia Celeste</b>	<b>Colpo in Picchiata</b>	Salta in alto prima di <b>Colpire in Picchiata</b> con una <b>lancia</b> .
<b>Stile del Mietitore</b>	<b>Alta Velocità e/o Rubatempo</b>	Attacca o lancia un incantesimo dopo aver sconfitto un nemico.
<b>Stile del Palmo e del Passo</b>	<b>Schivata e/o Spirito Indomabile</b>	Potenzia i <b>colpi senz'armi</b> e permette attacchi addizionali.
<b>Stile del Pistolero</b>	<b>Maestria con Armi a Distanza 2+ LA</b>	Scateni tre attacchi con una <b>pistola</b> a una mano.
<b>Stile del Pugno Caricato</b>	<b>Sopportazione</b>	Potenzia il primo attacco da <b>riッサ</b> dopo <b>Sopportazione</b> .
<b>Stile Punitivo</b>	<b>Contrattacco</b>	Potenzia <b>Contrattacco</b> .
<b>Stile del Ranger</b>	<b>Intraprendente</b>	Potenzia gli <b>archi</b> e attiva trappole a inizio conflitto.
<b>Stile dello Shuriken Fūma</b>	<b>Raffica</b>	Fai roteare le tue armi da <b>lancio</b> a <b>due mani</b> .

## LISTA DI ABILITÀ EROICHE DI STILE

Abilità Eroica	Requisiti	Riassunto dell'effetto
<b>Stile della Stregoneria Perforante</b>	<b>Cataclisma</b>	Concentra <b>Cataclisma</b> su un singolo bersaglio.
<b>Stile del Taumaturgo</b>	<b>Potere Curativo e Guarigione e/o Purificazione</b>	Considera le armi da <b>rissa</b> come <b>arcane</b> e lancia <b>Guarigione</b> o <b>Purificazione</b> dopo gli attacchi.
<b>Stile dell'Umile</b>	<b>Volontà d8+</b>	Potenzia armi <b>non marziali</b> , <b>bastoni</b> , e armi <b>improvvisate</b> .

## STILE DELL'ARMA NASCOSTA

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

Scegli uno status tra **confuso**, **debole**, **lento** e **sosso**.

Dopo che uno o più nemici a te visibili perdono Punti Vita a causa del danno inflitto da uno dei tuoi alleati, se almeno uno di loro era **Vulnerabile** al danno inflitto da quell'alleato, puoi scegliere uno di quei nemici. Se lo fai, quel nemico perde un ammontare di Punti Vita pari a **[metà del tuo livello + (il doppio del tuo Livello Abilità in Colpo Basso)]** e subisce lo status che hai scelto.

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

## STILE DELLA CODA DI SCORPIONE

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

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

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

## STILE DEL COLLEZIONISTA

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

Il tuo **zaino** può contenere un qualsiasi numero di **armi**.

Al termine del tuo turno durante una scena di conflitto, puoi eseguire gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento**.

Quando attacchi con un'arma durante un conflitto, se è la prima volta che esegui un attacco con quell'arma durante questo conflitto, ottieni un bonus di +5 al Test di Precisione e l'attacco infligge 5 danni extra (le due forme di un'arma personalizzata **trasformabile** sono considerate "la stessa arma" ai fini di questo effetto). Questo beneficio non si applica a **colpi senz'armi**, **magicannone** (vedi **Artefice**) e **scudi gemelli** (vedi **Guardiano**), ma si applica normalmente ai **moduli arma** (vedi **Pilota**).

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

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

Dopo che una creatura a te visibile esegue un attacco a **distanza**, puoi spendere un ammontare di Punti Mente pari a **【5 + il Risultato del suo Test di Precisione】** per far sì che l'attacco manchi automaticamente tutti i suoi bersagli. Se lo fai e il Risultato di quel Test di Precisione è un numero **pari**, puoi far sì che un nemico a te visibile perda un ammontare di Punti Vita pari al **Tiro Maggiore** di quel Test di Precisione.

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

## STILE DEL DIFENSORE AGILE

**Requisiti:** devi possedere **Livello Abilità 2 o superiore** in **Schivata** (vedi **Canaglia**), e avere una **taglia di dado base di Destrezza pari a d10 o superiore**.

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

- ♦ Puoi utilizzare l'Abilità **Protezione** (vedi **Guardiano**) anche se non la possiedi.
- ♦ Consideri il tuo Livello Abilità in **Schivata** come incrementato di 2 (massimo 5).
- ♦ Quando utilizzi **Protezione** durante il turno di un'altra creatura, tutto il danno che subisci viene ridotto di un ammontare pari a **[la tua taglia di dado attuale di Destrezza]** fino al termine di quel turno (prima di applicare le Affinità).

## STILE DEL DIFENSORE PROFETICO

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

Quando una fonte fa sì che uno o più alleati presenti nella scena perdano Punti Vita, se sei attualmente sotto l'effetto del tuo incantesimo **Divinazione**, puoi **consumare uno dei ritiri di dado** offerti dall'incantesimo. Se lo fai, subisci **tutte** quelle perdite di Punti Vita al posto dei tuoi alleati, come istanze separate (non puoi scegliere di subirne solo alcune); inoltre, ciascuna di queste perdite di Punti Vita è ridotta di 5 (per esempio, se una fonte fa sì che tu e due tuoi alleati perdiate 20 Punti Vita ciascuno, usare questa Abilità ti farebbe perdere 15 PV, poi 15 PV, e infine altri 15 PV). Se il tuo incantesimo di **Divinazione** non ha più ritiri di dado disponibili dopo aver utilizzato questa Abilità, esso termina.

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

## STILE DEL DONO OSCURO

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Fendente Oscuro** (vedi **Lama Oscura**).

Quando perdi Punti Vita a causa del tuo **Fendente Oscuro**, se farlo non ti riduce a 0 Punti Vita, ciascun alleato presente nella scena recupera un pari ammontare di Punti Vita. Questo ammontare aumenta di 5 Punti Vita se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 Punti Vita se sei di **livello 40 o superiore**.



## STILE DEL DUELLANTE

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

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

- ♦ Quando infliggi danno con un'arma che non è un **colpo senz'armi**, puoi raddoppiare il **Tiro Maggiore** del tuo Test di Precisione quando determini il danno inflitto. Se lo fai, non puoi usare di nuovo questa opzione fino all'inizio del tuo prossimo turno.
- ♦ Durante i conflitti, riduci di 5 il costo in PM delle Abilità **Breccia**, **Condanna**, **Incoraggiamento**, **Provocazione** e **Tempesta di Lame** (vedi **Furia**, **Maestro d'Armi** e **Oratore**).

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

## STILE DELL'ELEMENTO POTENZIATO

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

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

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

## STILE ESPLOSIVO

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

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

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

## STILE DEL GLADIATORE DETONANTE

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

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

Quando utilizzi l'Abilità **Spezzaossa** su una o più creature, puoi far sì che ciascuna di quelle creature diventi **infusa** fino al termine della scena.

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

## STILE DEL GUERRIERO VORTICANTE

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

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

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

## STILE DEL GUNBREAKER (ispirato da Tails su Discord!)

**Requisiti:** devi aver acquisito sia la Classe **Maestro d'Armi** che la Classe **Tiratore**.

Finché hai un'arma **personalizzata trasformabile** equipaggiata, se una delle sue forme è da **mischia** e l'altra è a **distanza**, puoi utilizzare le Abilità **Contrattacco** e **Spezzaossa** (vedi **Maestro d'Armi**) con la forma a **distanza**, e puoi utilizzare le Abilità **Colpo di Avvertimento** e **Fuoco Incrociato** (vedi **Tiratore**) con la forma da **mischia**; tuttavia, non puoi utilizzare sia **Colpo di Avvertimento** che **Spezzaossa** con lo stesso attacco. Inoltre, entrambe le forme sono considerate appartenere alla Categoria **da fuoco** ai fini di permettere il secondo effetto dell'Abilità **Occhio di Falco**.

Quando utilizzi l'Abilità **Spezzaossa** con un'arma a **distanza**, oppure quando utilizzi l'Abilità **Colpo di Avvertimento** con un'arma da **mischia**, il tuo Livello Abilità in esse è considerato incrementato di 2 (fino a un massimo di 6).

## STILE IAIDŌ

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

Quando partecipi a un conflitto e/o quando entri in **Crisi** per la prima volta durante un conflitto, se hai **una sola arma equipaggiata** ed essa è una **spada a due mani** oppure se hai **un solo modulo arma equipaggiato** (vedi **Pilota**) e quel modulo arma appartiene alla Categoria **spada**, puoi assumere la **posa iaidō**.

Quando il turno di un nemico a te visibile inizia, se sei nella tua **posa iaidō**, puoi abbandonarla. Se lo fai, esegui un **attacco gratuito** con un'arma della Categoria **spada** equipaggiata; questo attacco **deve** includere quel nemico tra i bersagli.

Quando esegui un attacco con un'arma della Categoria **spada**, se sei nella tua **posa iaidō**, puoi abbandonarla. Se lo fai, l'attacco infligge danni extra pari a **[il tuo Livello Abilità in Maestria con Armi da Mischia, moltiplicato per 5]** e tu scegli fino a un'opzione: riempi o svuota **1 sezione** di un Orologio se l'attacco colpisce **tutti** i bersagli; **oppure** l'attacco può bersagliare le creature che non possono essere bersagliate da attacchi in **mischia**; **oppure** ciascuna creatura colpita dall'attacco non può eseguire **attacchi gratuiti** fino al termine del turno attuale.

Abbandoni automaticamente la tua **posa iaidō** se non hai più la medesima **spada** equipaggiata o se hai **più di un'arma o modulo arma** equipaggiati.

## STILE DELL'INVESTIGATORE

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

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

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

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

## STILE DELLA LANCIA CELESTE

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

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

**Balzo Celeste**

**PM:** 10

**Bersaglio:** Incantatore

**Durata:** Scena

Diventi un tutt'uno con la forza e velocità del vento. Fino al termine di questo incantesimo, i tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature che possono essere bersagliate soltanto da attacchi a **distanza**, e nessun'altra creatura presente nella scena è in grado di vederti.

All'inizio del tuo turno, questo incantesimo termina; dopodiché, se hai almeno un'azione a disposizione in questo turno e sei in grado di eseguire l'azione di **Incantesimo**, **devi** usare la prima azione a tua disposizione per eseguire l'azione di **Incantesimo** e lanciare l'incantesimo **Colpo in Picchiata**, ignorandone il costo in Punti Mente. Se lo fai e l'arma che utilizzi è una **lancia**, l'**attacco gratuito** conferito da **Colpo in Picchiata** ottiene **multi (2)** e infligge 10 danni extra aggiuntivi.

Puoi lanciare questo incantesimo soltanto se hai una **lancia** equipaggiata, e soltanto se hai appreso l'incantesimo **Colpo in Picchiata**.

## STILE DEL MIETITORE

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

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

Dopo che riduci uno o più nemici a 0 Punti Vita, se almeno uno di loro viene sconfitto in questo modo, guarisci da **tutti** gli status e puoi scegliere un'opzione: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata, e quell'attacco infligge 5 danni extra; **oppure** esegui gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un **incantesimo offensivo** (⚡) dal costo totale in Punti Mente **pari o inferiore a 10** senza pagarne il costo. Questo attacco o incantesimo deve bersagliare **un solo nemico**; se utilizzi questa Abilità durante un conflitto, non puoi usarla nuovamente fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## STILE DEL PALMO E DEL PASSO

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Schivata** (vedi **Canaglia**) e/o l'Abilità **Spirito Indomabile** (vedi **Furia**), e devi non aver acquisito le Peculiarità **Belva Parlante** o **Mani Vuote** né l'Abilità **Acromorfosi** (vedi **Mutante**) o l'Abilità Eroica **Triplo Fendente** (vedi **Atlante High Fantasy**).

I tuoi **colpi senz'armi** infliggono danni extra pari a **【il doppio del tuo Livello Abilità in Spirito Indomabile】**, e i tuoi Test di Precisione con essi ricevono un bonus pari a **【il tuo Livello Abilità in Schivata】**.

Al termine del tuo turno durante un conflitto, se hai colpito **due o più volte** con attacchi usando armi da **rissa** in quel turno, o se hai colpito **due o più creature** con un attacco usando un'arma da **rissa** in quel turno, puoi eseguire un **attacco gratuito** con un'arma da **rissa** equipaggiata. Questo attacco deve bersagliare **una sola creatura**, e consideri il tuo **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno che infligge.

Finché possiedi questa Abilità Eroica, non puoi acquisire le Peculiarità **Belva Parlante** o **Mani Vuote** né l'Abilità **Acromorfosi** (vedi **Mutante**) o l'Abilità Eroica **Triplo Fendente** (vedi **Atlante High Fantasy**).

## STILE DEL PISTOLERO

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

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

Puoi usare questa Abilità solo se hai un'arma **da fuoco a una mano** equipaggiata nel tuo slot **mano principale**, se essa **non è un modulo arma** (vedi **Pilota**) il cui testo recita "Un **veicolo personale** con questo modulo abilitato non può avere altri **moduli arma** abilitati", e se il tuo slot **mano secondaria** è vuoto o contiene un **colpo senz'armi**.

## STILE DEL PUGNO CARICATO

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

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

## STILE PUNITIVO

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

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se non hai eseguito l'azione di **Guardia** nel tuo turno precedente di questa scena, scegli uno tra **attacchi a distanza** e **incantesimi offensivi** (⚡). Ottieni i seguenti benefici fino all'inizio del tuo prossimo turno:

- ♦ La tua Abilità **Contrattacco** si innesca contro qualsiasi attacco in **mischia** che ti **colpisce o manca**, anche se il Risultato del Test di Precisione è un numero dispari.
- ♦ Se hai scelto **attacchi a distanza**, la tua Abilità **Contrattacco** si innesca anche contro gli **attacchi a distanza** che ti **colpiscono o mancano**, a prescindere dal Risultato del Test di Precisione.
- ♦ Se hai scelto **incantesimi offensivi** (⚡), la tua Abilità **Contrattacco** si innesca anche contro gli **incantesimi offensivi** (⚡) che ti **colpiscono o mancano**, a prescindere dal Risultato del Test di Magia.
- ♦ Quando esegui un **attacco gratuito** tramite l'Abilità **Contrattacco**, se l'attacco o incantesimo che l'ha innescata ti ha **colpito**, infliggi 5 danni extra.

## STILE DEL RANGER

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

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

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

## STILE DELLO SHURIKEN FŪMA

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

Durante un conflitto, puoi usare un'azione per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma personalizzata a **distanza** da **lancio** a **due mani** equipaggiata. Se lo fai, quell'attacco ottiene la proprietà **multi (2)** (che può comunque essere portata a **3** tramite l'Abilità **Raffica**); se l'attacco colpisce una o più creature, puoi far **roteare** la tua arma equipaggiata.

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

La tua arma smette di **roteare** immediatamente se non è più equipaggiata, se esegui un altro attacco con essa, oppure se la scena termina.

## STILE DELLA STREGONERIA PERFORANTE

**Requisiti:** devi aver acquisito l'Abilità **Cataclisma** (vedi **Elementalista**).

Una volta per turno, quando utilizzi l'Abilità **Cataclisma** e incrementi di 10 o più Punti Mente il costo totale di un incantesimo offensivo (⚡) con un **bersaglio** di "Fino a tre creature", se quell'incantesimo bersaglia **una sola creatura**, puoi **raddoppiare** il danno extra conferito da **Cataclisma**. Se lo fai e l'incantesimo colpisce il suo bersaglio, puoi scegliere **fino a due** opzioni: il danno inflitto dall'incantesimo ignora le Resistenze; **oppure** se il bersaglio dell'incantesimo è una creatura **volante**, è costretta ad atterrare immediatamente; **oppure** il bersaglio dell'incantesimo subisce lo status **confuso**; **oppure** il bersaglio dell'incantesimo non può eseguire l'azione di **Guardia** durante il suo prossimo turno.



## STILE DEL TAUMATURGO

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

Finché hai una o più armi da **rissa** equipaggiate, puoi considerarle appartenenti anche alla Categoria **arcana** ai fini di Abilità e altri effetti che lo richiedano.

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

## STILE DELL'UMILE

**Requisiti:** devi avere una **taglia di dado base di Volontà pari a d8 o superiore**.

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

Finché hai **due o meno** armi equipaggiate, i tuoi attacchi con armi **non marziali** infliggono 5 danni extra e puoi considerare quelle armi appartenenti anche alle Categorie **lancia** e **spada** ai fini di Abilità che lo richiedano; questo beneficio non si applica a **colpi senz'armi, moduli arma** (vedi **Pilota**), **scudi gemelli** (**Guardiano**) e **magicannone** (**Artefice**).

Finché l'**unica** arma che hai equipaggiata è un **bastone** (vedi pag. 130 del **Manuale Base**), applichi tutti i benefici descritti qui sopra, ma puoi anche considerare quel **bastone** appartenente alle Categorie **pesante** e **da rissa** ai fini di Abilità che lo richiedano, e i tuoi attacchi con esso infliggono ulteriori 5 danni extra.

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

# ARCANISTA (bozza di variante)

ANCHE: Avatar, Evocatore, Prescelto

## BENEFICI GRATUITI DELL'ARCANISTA

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

## ABILITÀ DELL'ARCANISTA

### ARCANISMO RITUALE

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

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

### EVOCAZIONE RAPIDA

[+2]

Quando **evochi** un Arcanum nel tuo turno in un conflitto, scegli fino a due opzioni: riduci il suo costo in PM di **[LA × 5]**; e/o dopo aver evocato l'Arcanum, se sei **fuso** con esso, esegui immediatamente il suo **impulso**. Se scegli almeno un'opzione, **non puoi congedare volontariamente** quell'Arcanum fino all'inizio del tuo prossimo turno; se scegli entrambe, il suo effetto di **congedo** non è disponibile per questa evocazione.

### FORZA SPETTRALE

[+6]

Quando esegui un **impulso**, prima di risolverne gli effetti, puoi far sì che tutto il danno che infliggi ignori le Affinità fino al termine di questo turno. Se lo fai, la prossima volta che infliggi danno prima del termine di questo turno, infliggi **[LA + 4]** danni extra.

### RIGENERAZIONE ARCANICA

[+6]

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

### VINCOLA ED EVOCA

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

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

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

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

## FONDERSI CON UN ARCANUM

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

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

## CONGEDARE UN ARCANUM

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

Puoi anche **congedare volontariamente** l'Arcanum con cui sei attualmente fuso: farlo non richiede mai un'azione, ma durante un conflitto puoi farlo soltanto nel tuo turno, e mai durante la risoluzione di un effetto.

## EFFETTI DI IMPULSO E CONGEDO

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

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

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

## DOMINI

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

# NUOVI ESEMPI DI ARCANI

## ANTIKYTHERA

*Enigmatico custode dello spazio e del tempo.*

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

### FUSIONE

#### VELO CALEIDOSCOPICO

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

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

### IMPULSO

#### STELLE BINARIE

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

### CONGEDO

#### SOTTRAZIONE SPAZIOTemporALE

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

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

## ARCANA, VECCHI E NUOVI

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

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

## BANSHEE

*Il tetro tiranno, signore dei venti.*

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

### FUSIONE

#### CATASTROFE INCOMBENTE

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

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

### IMPULSO

#### LAME DELLO ZEFIRO

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

### CONGEDO

#### URAGANO STRIDENTE

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

## CALADRIUS

*Il maestro piumato della magia lenitiva.*

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

### FUSIONE

#### SGUARDO PROTETTIVO

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

### IMPULSO

#### LUCE SOLARE PURIFICATRICE

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

### CONGEDO

#### PIUME CURATRICI

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

## DAHAKA

*Lo strisciante principe delle dune desertiche.*

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

### FUSIONE

#### SCAGLIE CORIACEE

Hai Resistenza al danno da **terra** e sei immune allo status **avvelenato**.

I tuoi attacchi in **mischia** possono bersagliare le creature volanti.

### IMPULSO

#### MORSO INTORPIDENTE

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

### CONGEDO

#### FRANTUMAZIONE TETTONICA

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

## KUZUNOHA

*La fiera protettrice degli animali e delle streghe.*

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

### FUSIONE

#### MANTO DELLA VOLPE BIANCA

Hai Resistenza al danno da **fulmine**, e tutto il danno da **fulmine** inflitto da te e da ogni tuo alleato presente nella scena ignora le Resistenze.

Puoi comunicare con creature delle Specie **bestia**, **mostro** e **pianta**.

### IMPULSO

#### SIGILLO CREPITANTE

Scegli un'opzione: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo **offensivo** (⚡) con **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 20**. Se questo attacco o incantesimo infligge danno, puoi cambiarne il tipo in **fulmine**.

### CONGEDO

#### FULMINI RUGGENTI

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

## LILITH

*Colei che muove guerra contro le Sfere Celestiali.*

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

### FUSIONE

#### ALI DELL'EDEN

Hai Resistenza al danno da **luce** e **ombra**.

Non puoi mai avere più di 10 **Punti Gnosi**, e perdi tutti i **Punti Gnosi** quando questo Arcanum viene congedato.

### IMPULSO

#### ARTIGLI DELLA CADUTA

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

### CONGEDO

#### PARADISO PERDUTO

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

## LORELEI

*La serena e imperscrutabile regina fatata dei ghiacciai.*

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

### FUSIONE

#### QUIETE ARTICA

Hai Resistenza ai danni da **ghiaccio** e sei immune allo status **furente**.

Quando infliggi danno, puoi cambiarne il tipo in **ghiaccio**.

### IMPULSO

#### MELODIA INVERNALE

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

### CONGEDO

#### SDEGNO DEL GHIACCIAIO

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

## NIMUE

*Colei che brandisce novantanove spade.*

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

### FUSIONE

#### ARMAMENTI REALI

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

### IMPULSO

#### ARONDIGHT

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

### CONGEDO

#### LACERAZIONE GORDIANA

Una creatura a te visibile perde 30 Punti Vita, oppure 40 Punti Vita se sei di **livello 30 o superiore**. Poi, se quella creatura **non è un Cattivo** e i suoi Punti Vita attuali sono **pari o inferiori al tuo valore di Crisi**, riduci quella creatura a 0 Punti Vita.



## QILIN

*Il riservato araldo di saggezza e fortuna.*

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

### FUSIONE

### SERENITÀ ILLUMINATA

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

### IMPULSO

### PASSI DI PROSPERITÀ

Scegli un'opzione: un alleato a te visibile considera il suo **Intuito** incrementato di una taglia di dado (massimo **d12**) fino all'inizio del tuo prossimo turno; **oppure** esegui gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo **non offensivo** (⚡) con **costo totale in Punti Mente pari o inferiore a 10** senza pagarne il costo in PM.

### CONGEDO

### ORACOLO

Poni al Game Master una singola domanda. Il Game Master deve rispondere dicendo la verità e descrivendo la visione che questo Arcanum ti mostra.

Una volta usato, questo effetto di **congedo** non è disponibile fino all'alba successiva.

## SERAPH

*La custode dei cento cancelli.*

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

### FUSIONE

### BASTIONE GENTILE

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

### IMPULSO

### SAETTA DELL'ESORCISTA

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

### CONGEDO

### CREPUSCOLO DEL GIUDIZIO

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

## TUBALCAIN

*L'ardente guardiano della forgia.*

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

### FUSIONE

#### DONI DELL'INCUDINE

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

### IMPULSO

#### MARTELLLO DELLA FORGIA

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

### CONGEDO

#### ONDATA INCANDESCENTE

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

## VANAGANDR

*L'oscuro lupo della Fine dei Tempi.*

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

### FUSIONE

#### COLTRE FAMELICA

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

### IMPULSO

#### DIVORATORE DI UOMINI

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

### CONGEDO

#### DIVORATORE DI DEI

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

# ABILITÀ EROICHE

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

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

## RIVELAZIONE

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

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

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

# VARIANTI AL MANUALE BASE

Le prossime pagine contengono una lista di possibili versioni alternative che sto valutando per le regole, Classi, e Abilità contenute nel **Manuale Base**. Come sempre, queste **non** sono le versioni ufficiali di queste meccaniche; piuttosto, si tratta di una raccolta di idee, sperimentazioni e alternative risultanti da anni di feedback.

Fornire feedback e pareri su queste opzioni e revisioni aiuterà tanto me quanto Need Games a valutare future errata e pubblicazioni! Tuttavia, queste **non sono errata**: le errata ufficiali di Fabula Ultima si trovano su [https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1-W0CYBckyXjHTM\\_bl16qHuvX89YwkZZK](https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1-W0CYBckyXjHTM_bl16qHuvX89YwkZZK) !

## INIZIATIVA

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

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

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

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

## TONICO

*Pag. 104. L'effetto originale del tonico è decisamente troppo debole.*

L'effetto del **tonico** diventa: Una creatura guarisce da tutti gli status.

## EFFETTI (ALCHIMIA)

*Tecnologie da Artefice, pag. 185. Il primo effetto avrebbe dovuto scalare con i livelli.*

Il primo effetto dovrebbe recitare "Come l'effetto **3**, ma con danni da **veleno**".

## MAGITECH, OPZIONE A

*Pag. 187. Il ramo Magitech dell'Artefice ha sempre dato problemi. Questa opzione riequilibra i tre benefici, senza cambiamenti troppo radicali.*



### CONTROLLO MAGITECH (Base)

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per scegliere un nemico **costrutto** o **elementale** a te visibile che sia privo di intelligenza indipendente e afflitto da **uno o più status**. Se lo fai, quel nemico guarisce da tutti gli status, poi il GM ne rivela il **profilo completo** e puoi obbligarlo a eseguire immediatamente un'azione a tua scelta; durante quell'azione, esso è considerato alleato del tuo gruppo.



### MAGICANNONE (Avanzato)

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare un **magicannone** (vedi sotto) e distruggere qualsiasi **magicannone** da te creato in precedenza. Se lo fai e i tuoi **slot mano** sono liberi, puoi immediatamente equipaggiare il **magicannone** ed eseguire un **attacco gratuito** con esso. Ogni volta che crei un magicannone, scegli quale tipo di danno infligge (**aria**, **fisico**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** oppure **terra**).

ARMA	PRECISIONE	DANNO
<b>Magicannone</b>	<b>[DES + INT] +1</b>	<b>[TM + 10]</b>
<b>Da fuoco</b> ♦ Due mani ♦ Distanza ♦ Non può avere Qualità.		



### MAGISFERE (Superiore)

Sviluppi una **magisfera** per ciascuno di **tre incantesimi** tra quelli presenti nelle liste di **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**; possono provenire dalla stessa lista o da liste differenti, e non sei considerato "conoscerli" o "averli appresi" ai fini delle regole.

Sviluppi una **magisfera** addizionale quando raggiungi il **livello 20**, e un'altra quando raggiungi il **livello 40** (vale anche se il tuo personaggio ha già raggiunto quei livelli).

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

## MAGITECH, OPZIONE B

Pag. 215. Questa alternativa divide *Magicannone* e *Magisfere* in rami separati.

Se giocate con l'Abilità Eroica *Techno Fantasy* **Magicannone Quantico**, diventa **Armamento Quantico** e richiede beneficio avanzato in **armamento magitech**.

## ARMAMENTO MAGITECH



### ARMAMENTO BASE

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per creare un **armamento magitech** (vedi sotto) e distruggere qualsiasi **armamento magitech** che hai creato in precedenza. Ogniqualvolta crei un **armamento magitech**, scegli una Categoria per esso, scegli se è un'arma da **mischia** oppure a **distanza**, e scegli la sua formula di Precisione tra **[DES + INT] +1** e **[INT + VIG] +1**. Gli **armamenti magitech** sono **sempre** armi a due mani e non possono beneficiare dell'Abilità Eroica **Stretta della Scimmia** (vedi **Manuale Base**; in sostanza, occupano sempre due slot mano).

ARMA	PRECISIONE	DANNO
<b>Armamento Magitech</b>	<b>vedi sopra</b>	<b>[TM + 12] fisico</b>
Una Categoria a tua scelta tra <b>arcana</b> , <b>da fuoco</b> , <b>da rissa</b> , <b>lancia</b> , <b>pesante</b> , o <b>spada</b> ♦ Due mani ♦ <b>Mischia</b> oppure <b>distanza</b> ♦ Non può avere Qualità (ma vedi <b>Armamento Superiore</b> , sotto).		



### ARMAMENTO AVANZATO

Quando crei un **armamento magitech** usando il beneficio **Armamento Base**, se hai entrambi gli **slot mano** liberi, puoi immediatamente equipaggiare quell'**armamento magitech** ed eseguire un **attacco gratuito** con esso.

Inoltre, quando crei un **armamento magitech**, puoi far sì che infligga danno da **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio** o **terra** anziché **fisico**.



### ARMAMENTO SUPERIORE

Se hai il tuo **armamento magitech** equipaggiato, puoi usare un'azione per scegliere un'arma nel tuo **zaino**. Se lo fai, quell'arma viene distrutta e tutti i tuoi **armamenti magitech** ne ottengono la Qualità (se presente) finché non usi di nuovo questo effetto (ciò include anche eventuali **armamenti magitech** da te creati in futuro).

Inoltre, finché hai il tuo **armamento magitech** equipaggiato, ottieni un bonus pari a **[metà del tuo Livello Abilità in Tecnologie]** alla tua Difesa e Difesa Magica.

## MAGISFERE



### MAGISFERE BASE

Scegli **due incantesimi differenti** con un **bersaglio** di "Fino a tre creature" tra quelli nelle liste di **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**; questi due incantesimi possono provenire dalla medesima lista o da liste diverse (per esempio, puoi scegliere **Lux** dallo **Spiritista** e **Velo Elementale** dall'**Elementalista**). Sviluppi una **magisfera** per ogni incantesimo scelto in questo modo (non sei considerato "conoscerli" o "averli appresi" ai fini delle regole).

Puoi eseguire l'azione di **Inventario** e spendere 2 Punti Inventario per eseguire gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciando un incantesimo per cui hai sviluppato una **magisfera**. L'incantesimo segue le normali regole (inclusi il costo in Punti Mente e il Test di Magia), e il Test di Magia per gli incantesimi lanciati tramite le **magisfere** è **[INT + VOL]**.



### MAGISFERE AVANZATE

Scegli **due incantesimi differenti** dalla lista di **incantesimi da PNG** (vedi pag. 310); non puoi scegliere **Devastazione**. Sviluppi una **magisfera** per ciascun incantesimo scelto in questo modo (non sei considerato "conoscerli" o "averli appresi" ai fini delle regole), e devi personalizzarli come richiesto (per esempio, se scegli **Soffio Maligno**, potresti scegliere **ghiaccio** e **lento** e dargli il nome di **granata congelante**).



### MAGISFERE SUPERIORI

Scegli **due incantesimi differenti** tra quelli nelle liste di **Elementalista**, **Entropista** e **Spiritista**, e/o la lista di **incantesimi da PNG**; questi due incantesimi possono provenire dalla medesima lista o da liste diverse (per esempio, potresti scegliere **Accelerazione** dall'**Entropista** e **Status ad Area** dagli **incantesimi da PNG**). Non puoi scegliere l'incantesimo **Devastazione**. Sviluppi una **magisfera** per ogni incantesimo scelto in questo modo (non sei considerato "conoscerli" o "averli imparati" ai fini delle regole), e devi personalizzare eventuali **incantesimi da PNG** scelti in questo modo come richiesto.

## RUBASPIRITO

[+5]

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

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

## INCANTALAME

[+3]

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

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

## COLPO IN PICCHIATA

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

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

## VORTICE > FENDITURA E VORTICE

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

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



## RUBATEMPO

[+4]

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

Durante un conflitto, puoi usare un'azione e spendere fino a **[LA × 5]** Punti Mente per interferire con il flusso temporale. Per ogni 5 Punti Mente spesi in questo modo, scegli un'opzione (non puoi scegliere più volte la stessa opzione): una creatura a te visibile subisce lo status **lento**; **oppure** una creatura a te visibile guarisce dallo status **lento**; **oppure** un nemico a te visibile afflitto dallo status **lento** perde **[10 + (LA × 5)]** Punti Vita; **oppure** un alleato a te visibile può eseguire gratuitamente l'azione di **Equipaggiamento**; **oppure** un alleato a te visibile che deve ancora svolgere il suo turno in questo round può svolgerlo subito dopo il tuo.

## ACCELERAZIONE

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

<b>Accelerazione</b>	20	Una creatura	Scena
----------------------	----	--------------	-------

Al termine del suo turno, il bersaglio può scegliere un'opzione: esegue un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; **oppure** esegue gratuitamente l'azione di **Incantesimo**, lanciandone uno dal **costo totale in PM pari o inferiore a 10** (pagando i PM). Dopo che la stessa creatura beneficia di questo effetto per due volte, questo incantesimo termina.

## ARMA OSCURA

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

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

## FURTO SPIRITUALE

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

La perdita di PM provocata è ora **[TM + 20]**, non **[TM + 15]**.

## OMEGA

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

Il costo di questo incantesimo è ora di **15 PM**.

## FORTEZZA

[+4]

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

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

## GUARDIA DEL CORPO > RAPPRESAGLIA

[+5]

*Abilità da Guardiano, pag. 203. Guardia del Corpo era noiosa e portava alla routine: questa nuova abilità incoraggia ad alternare azioni differenti e permette di padroneggiare la classe a chi non usa armature marziali o scudi.*

Quando infliggi danno durante il tuo turno, se nel tuo turno precedente hai eseguito l'azione di **Guardia** e scelto di **coprire** un alleato, infliggi **[LA]** danni extra.

## BENEFICI GRATUITI DELLA LAMA OSCURA

*Pagina 205. Un maggiore accesso alle **armi marziali a distanza** è buona cosa, e **Fendente Oscuro** non ha mai richiesto armi da mischia nello specifico.*

Il secondo beneficio gratuito diventa "Puoi equipaggiare le **armature marziali**, e scegli un'opzione: puoi equipaggiare le **armi da mischia marziali**; oppure puoi equipaggiare le **armi a distanza marziali**."

## AGONIA

[+5]

*Abilità da Lama Oscura, pag. 205. L'ammontare di PV e PM recuperati della versione attuale va rapidamente fuori controllo quando il personaggio combatte con due o tre armi. Limitare l'effetto a una volta per turno, e ai soli nemici, lo rende più ragionevole e in linea con l'aspettativa del design originario, rimuovendo anche la tentazione di trovare cavilli per trarre benefici dal colpire gli alleati.*

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

## BRECCIA

[+4]

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

Puoi usare un'azione e spendere 10 Punti Mente per eseguire un **attacco gratuito** con un'arma da **mischia** equipaggiata; questo attacco **deve** bersagliare una sola creatura. Se ha successo, scegli un'opzione: l'attacco non infligge danno, ma fino all'inizio del tuo prossimo turno i tuoi alleati infliggono **[LA + 4]** danni extra al suo bersaglio; **oppure** l'attacco infligge **[LA × 5]** danni extra e tutto il suo danno ignora le Resistenze, ma ignora anche le Vulnerabilità a meno che il tipo di danno inflitto sia **fisico**.

*Se state giocando con l'Abilità Eroica High Fantasy **Impatto Distruttivo**, il suo effetto diventa "Quando utilizzi l'Abilità **Breccia**, se attacchi con un'arma da **mischia** appartenente alla Categoria **pesante**, puoi considerare il tuo Livello Abilità in **Breccia** incrementato di 2 punti (fino a un massimo di 6)."*

## CONDANNA

[+6]

*Abilità da Oratore, pag. 209. Alcuni cambiamenti per rendere più significativa l'Abilità, che ora fornisce anche danni aggiuntivi. LA massimo 6.*

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per effettuare un Test Contrapposto di **[INT + VOL]** contro un nemico in grado di sentirti e comprenderti. Se hai successo, il bersaglio perde **[LA × 5]** Punti Mente, subisce uno status a tua scelta tra **confuso** e **scoeso**, e subisce **[LA]** danni extra da tutte le fonti fino all'inizio del tuo prossimo turno. Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai tuoi Test di **[INT + VOL]** per questa Abilità.

## INCORAGGIAMENTO

[+6]

*Abilità da Oratore, pag. 209. Un potenziamento generale considerate le poche sinergie.*

Puoi usare un'azione e spendere 5 Punti Mente per scegliere un alleato che può sentirti e comprenderti. Quell'alleato recupera **[10 + (LA × 5)]** Punti Vita e sceglie **Destrezza**, **Intuito**, **Vigore** o **Volontà**. Fino all'inizio del tuo prossimo turno, esso considera la Caratteristica scelta incrementata di una taglia di dado (massimo **d12**).

## POTERE CURATIVO

[+2]

*Abilità da Spiritista, pag. 211. L'effetto di recupero era troppo inefficace all'inizio.*

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

## CONCENTRAZIONE

[+6]

*Abilità da Sapiente, pag. 211. Questa versione semplifica i calcoli.*

L'incremento di PM diventa **[LA × 5]**, il bonus ai Test Aperti di **[INT + INT]** rimane pari a **[LA]**, e il Livello Abilità massimo ora è **6**.

## ARMA SPIRITUALE

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

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

## AURA E BARRIERA

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

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

## VELO SPIRITUALE

*Nuovo incantesimo da Spiritista, pag. 215.*

### Velo Spirituale

5 × B

Fino a tre creature

Scena

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

## FUOCO INCROCIATO

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

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

## OCCHIO DI FALCO

**[+5]**

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

Quando esegui l'azione di **Guardia**, se scegli di **non** coprire un'altra creatura, puoi spendere 10 Punti Mente per scegliere un'opzione: il prossimo attacco a **distanza** che esegui prima del termine del tuo prossimo turno infligge **[5 + (LA × 5)]** danni extra, e tutto il danno inflitto da quell'attacco ignora Resistenze e Vulnerabilità; **oppure** esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata della Categoria **arco** o **da fuoco**, considerando il **Tiro Maggiore** pari a 0 quando calcoli il danno inflitto.

## AMBIDESTRISMO

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

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

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

## AVVERSITÀ

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

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

## BASTIONE

*Abilità Eroica, pag. 234. Questa Abilità non reggeva il confronto con **Incrollabile**.*

Una volta per conflitto, all'inizio del round, se hai un'**armatura marziale** o uno **scudo** equipaggiato, puoi spendere 20 Punti Mente. Se lo fai, tu e ogni alleato presente nella scena ottenete Resistenza a tutti i tipi di danno e non potete subire status fino al termine del round (ciò **non** vi permette di guarire da eventuali status già presenti).

## COMETA

*Abilità Eroica, pag. 234. In generale, sto cercando di passare ad effetti globali che non permettono di non danneggiare/causare perdite a specifici nemici. Meno controllo, così che alcuni avversari possano effettivamente reagire a queste strategie.*

Il testo dell'incantesimo diventa:

Cometa	50	Speciale	Istantanea
--------	----	----------	------------

Scegli un'opzione: infliggi 60 danni a un nemico a te visibile; **oppure** infliggi 40 danni a ciascun nemico a te visibile. Il danno inflitto aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.

Il danno inflitto da questo incantesimo non ha tipo, e pertanto ignora le Affinità.

## IMMUNITÀ A STATUS > IMPARO IN FRETTA

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

Una volta per scena di conflitto, quando un altro PG a te visibile esegue l'azione di **Abilità** o **Incantesimo** per lanciare un incantesimo o attivare un'Abilità o Abilità Eroica, se non hai appreso o acquisito quell'incantesimo o Abilità, puoi apprendere o acquisire **temporaneamente** quell'incantesimo o Abilità fino al termine della scena.

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

## MATEMAGIA

*Abilità Eroica, pag. 237. Il funzionamento dell'originale era veramente poco chiaro.*

Quando lanci un incantesimo con **bersaglio** "Una creatura", puoi scegliere una Caratteristica (**Destrezza, Intuito, Vigore o Volontà**) e una taglia di dado (**d6, d8, d10 o d12**). Se lo fai, il **bersaglio** dell'incantesimo diventa "Ciascuna creatura presente nella scena la cui taglia di dado **attuale** in quella Caratteristica corrisponde alla tua scelta" e **il suo costo totale in Punti Mente è raddoppiato**. Inoltre, ogni menzione di "il bersaglio" nel testo dell'incantesimo diventa "ciascun bersaglio"; oppure diventa "uno o più bersagli" se l'incantesimo è **Anomalia, Antimagia, Pietà o Riflesso**. Quando l'incantesimo termina su uno o più bersagli, termina automaticamente su **tutti** i suoi bersagli.

Se lanci un incantesimo offensivo (⚡) in questo modo, effettui un singolo Test di Magia e lo confronti con la Difesa Magica di ciascun bersaglio.

*Nota: questa versione prevede che si utilizzi la versione rivista di Accelerazione.*

## MIGLIORIA

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

Quando **riposi**, puoi scegliere un qualsiasi numero di **armi, armature e/o scudi** tra quelli posseduti dal tuo gruppo. Per ogni oggetto scelto in questo modo, puoi **aggiungervi una Qualità** (se non ne ha nessuna) o **sostituire la sua attuale Qualità** con un'altra. Queste nuove Qualità devono venire dalla lista di Qualità standard disponibili per gli oggetti di quel tipo, e devono avere un modificatore di costo **pari o inferiore a +1000 zenit**. Al termine del **riposo**, devi pagare un ammontare di zenit pari alla somma totale di quei modificatori di costo, ridotta di **[il tuo Livello Abilità in Visionario, moltiplicato per 100]**. Se lo fai, quegli oggetti verranno modificati come desiderato. La lista standard di **Qualità delle armi** si trova a pag. 269, mentre la lista standard di **Qualità di armature e scudi** si trova a pag. 280.

## PIOGGIA DI COLPI

*Abilità Eroica, pag. 238. Resa più affidabile e flessibile.*

Quando esegui un attacco in **mischia** dotato della proprietà **multi**, ottieni un bonus pari al valore di **multi** di quell'attacco al tuo Test di Precisione, e l'attacco infligge 5 danni extra; se bersaglia **soltanto una creatura**, infligge 5 ulteriori danni extra.

## STRETTA DELLA SCIMMIA

*Abilità Eroica, pag. 241. La versione ufficiale è, sostanzialmente, "strettamente peggio" di prendere semplicemente Colpi Potenziati. I casi in cui è effettivamente superiore sono molto rari.*

Puoi equipaggiare armi a due mani appartenenti alle Categorie **flagello**, **lancia**, **pesante** e **spada** in un solo slot mano.

Inoltre, il **primo** attacco che esegui con un'arma a due mani durante ciascun turno infligge 5 danni extra, e tutto il suo danno ignora le Resistenze.

## VULCANO > ULTIMAGIA

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

**Vulcano** si chiama ora **Ultimagia**, e permette di scegliere un tipo di danno tra **aria**, **fulmine**, **fuoco**, **ghiaccio**, e **terra** quando la si ottiene. L'incantesimo ottenuto diventa:

Ultimagia	40	Speciale	Istantanea
Scegli un'opzione: infliggi 50 danni del tipo scelto a un nemico a te visibile; <b>oppure</b> infliggi 30 danni del tipo scelto a ciascun nemico a te visibile. Il danno inflitto aumenta di 5 se sei di <b>livello 20 o superiore</b> , oppure di 10 se sei di <b>livello 40 o superiore</b> . Il danno inflitto da questo incantesimo ignora Immunità e Resistenze.			

## PRECISIONE DELLE ARMI RARE

*Progettare armi rare, pag. 268. Il fatto che le armi con un +1 intrinseco alla precisione non potessero potenziarlo le svalutava considerevolmente rispetto alle altre.*

Il terzo punto elenco nel **passaggio 3** dovrebbe recitare: "Puoi aggiungere un bonus di +1 al Test di Precisione dell'arma, o incrementare di 1 punto il suo bonus se già presente. Se lo fai, incrementa il suo costo di **100 zenit**; ciò non può portare il bonus a essere maggiore di +2."



## DANNO AGGIUNTIVO DELLE ARMI RARE

*Progettare armi rare, pag. 268. L'aumento di 4 danni al costo di 200 zenit era brusco e, per quanto semplice, accessibile troppo presto.*

Il quarto punto elenco nel **passaggio 3** va rimosso.

Viene aggiunto un **passaggio 5**, che recita: "Infine, il modificatore al danno inflitto dall'arma aumenta di **2** punti per ogni 1000 zenit di costo (per esempio, un'arma rara dal costo di 1500 zenit basata su un **pugnale d'acciaio** infligge **[TM + 6]** danni)."

Inoltre, viene rimossa la regola in fondo alla pagina che rende automaticamente marziali le armi con un modificatore al danno di **+10 o superiore**.

*Per convertire armi rare già esistenti, riducete di 200 zenit il costo di ogni arma rara il cui danno era superiore a quello dell'arma base, poi riducetene il danno di 4 punti e infine incrementatelo di un ammontare pari a  $[(\text{costo dell'arma}/1000) \times 2]$ .*

*Se a un'arma viene conferita una nuova Qualità, per esempio tramite l'Abilità Eroica Miglioria, ricordatevi di aggiornare il prezzo e quindi il bonus al danno.*

## PROGETTARE I PNG

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

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

## DEVASTAZIONE

---

*Incantesimi da PNG, pag. 310. L'effetto viene uniformato a quelli degli Arcana e di Cometa e Ultimagia.*

Il testo dell'incantesimo ora recita: "Infliggi 30 danni da **(scegliere il tipo)** a ciascun nemico a te visibile." anziché "Il PNG sceglie un qualsiasi numero di creature a lui visibili: ciascuna di esse subisce 30 danni da **(scegliere il tipo)**".

## VELOCIZZARE

---

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

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

## STUDIARE UN PNG

---

*Pagina 319. Queste modifiche rendono meno indispensabile il Sapiente.*

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



## SUPERIORITÀ IN BATTAGLIA

*Questa regola opzionale presentava già alcuni problemi nelle regole base, ma è diventata sempre meno funzionale con la crescita del gioco. Va rielaborata.*

Questa regola opzionale aggiunge un ulteriore livello di strategia alle battaglie e premia un uso intelligente e non impulsivo di attacchi elementali e Affinità.

Se utilizzate questa regola, i Personaggi Giocanti (e **soltanto** loro) hanno accesso a una risorsa speciale chiamata **Punti Superiorità**, che permette loro di raggiungere uno stato speciale chiamato **potenziamento**.

- ♦ Quando un PG infligge danno a uno o più nemici, se **almeno uno di quei nemici è Vulnerabile** al danno inflitto e nessuno di loro è **Immune** a quel danno o capace di **Assorbirlo**, il gruppo ottiene **1 Punto Superiorità**. Un PG può generare Punti Superiorità in questo modo solo nel proprio turno, e **solo una volta** per turno.
- ♦ Quando un PG infligge danno a uno o più nemici, se **almeno uno di loro è Immune o capace di Assorbire** quel danno, il gruppo **perde tutti i Punti Superiorità** accumulati ed eventuali personaggi **potenziati** smettono di esserlo. Inoltre, qualsiasi creatura nella fazione dei Personaggi Giocanti che non abbia ancora svolto il suo turno nel round attuale **perde la capacità di farlo**; qualsiasi effetto basato sul turno **non** termina, inizia, né si ricarica, ma se quelle creature erano in **Guardia** e/o stavano **coprendo** qualcun altro, questi benefici si interrompono. Se ciò accade durante il turno di un PG, quel turno termina immediatamente.

Al termine di ciascun round, tutti i personaggi **potenziati** smettono di esserlo; poi, se il gruppo ha un numero di **Punti Superiorità pari o superiori al numero di PG** attualmente coinvolti nel conflitto (ignorando i PG che hanno lasciato la scena, si sono arresi o si sono sacrificati), il gruppo **perde tutti i Punti Superiorità** e ciascun PG presente nel conflitto diventa **potenziato**.

- ♦ Nel suo turno, un personaggio **potenziato** può eseguire un'azione aggiuntiva; se lo fa, smette di essere **potenziato**.
- ♦ I personaggi **potenziati** smettono di esserlo al termine della scena.

Per utilizzare al meglio questa regola opzionale, il Game Master dovrebbe **combinare nemici differenti con Affinità speculari**, utilizzare frequentemente avversari dotati di **Immunità** e **Assorbimento**, nonché fornire a ogni boss la capacità di **cambiare le proprie Affinità** almeno una volta nel corso del conflitto.



## PRESSIONE E STREMO

*Questa nuova regola opzionale introduce un sistema di break/stagger.*

Usando questa regola opzionale, le Vulnerabilità non aumentano immediatamente la perdita di Punti Vita contro i nemici più potenti; invece possono essere sfruttate per metterli sotto **pressione** fino a **stremarli** rendendoli Vulnerabili alla maggior parte dei tipi di danno e costringendoli a non agire per il resto del round.

Se usate questa regola, ogni nemico **élite** o **campione** affrontato in battaglia entra in scena con un **Orologio di Pressione** vuoto e con un numero variabile di **punti di pressione**: Categorie di armi che sono particolarmente efficaci contro di esso (le Categorie sono **arcana**, **arco**, **flagello**, **da fuoco**, **lancia**, **da lancio**, **pesante**, **pugnale**, **spada** e **da rissa**).

- ◆ Un **élite** ha un **Orologio di Pressione** di 4 sezioni e ha **due punti di pressione**.
- ◆ Un **campione** ha un **Orologio di Pressione** con un numero di sezioni pari a **[2 + il doppio dei soldati che sostituisce]**, e ha **quattro punti di pressione**.

Le regole per gli **Orologi di Pressione** sono descritte di seguito.

### RIEMPIRE UN OROLOGIO DI PRESSIONE

Un **Orologio di Pressione** può essere riempito come da normali regole (**Opportunità**, azioni di **Obiettivo** e altro), oppure tramite effetti che influenzano **esplicitamente** gli **Orologi di Pressione**. Inoltre, può essere riempito nei seguenti modi:

- ◆ Quando un nemico **non stremato** perde Punti Vita a causa di un danno al cui tipo è **Vulnerabile**, quel nemico **non** perde il doppio dei normali Punti Vita come descritto a pag. 92 del **Manuale Base**; invece, il suo **Orologio di Pressione** si riempie di **1** sezione, oppure di **2** sezioni se la perdita di Punti Vita che quel nemico ha subito è **pari o superiore a [10 + metà del suo livello]**. Per esempio, l'Orologio di un nemico di livello 25 si riempirà di 2 sezioni se perde **22 o più** punti vita dal colpo.
- ◆ Quando un nemico **non stremato** perde Punti Vita a causa di un danno inflitto da un attacco con un'arma, se almeno una Categoria di quell'arma rientra tra i **punti di pressione** di quel nemico, il suo **Orologio di Pressione** si riempie di **1** sezione.

Questi due effetti **non sono cumulativi**; se un attacco si qualifica per entrambi, applicate **soltanto** il primo (ignorare quindi i **punti di pressione**).

## SVUOTARE UN OROLOGIO DI PRESSIONE

L'**Orologio di Pressione** di un nemico può essere svuotato **soltanto** al termine del round in cui è stato **stremato** (vedi sotto), oppure tramite effetti che influenzano **esplicitamente** gli **Orologi di Pressione**. Attenzione, però, a non renderli frustranti.

## NEMICI STREMATI

Un nemico diventa **stremato** non appena il suo **Orologio di Pressione** diventa pieno. Un nemico **stremato** subisce le seguenti penalità:

- ♦ Non può **svolgere turni**; eventuali turni rimanenti in questo round vengono semplicemente sprecati. Se un nemico diventa **stremato** nel corso del proprio turno, quel turno termina **immediatamente**.
- ♦ Considera le sue Affinità **neutre (-)** e le sue **Resistenze (RS)** come se fossero delle **Vulnerabilità**, e tutte le sue Vulnerabilità (sia quelle preesistenti, sia quelle ottenute a causa dello **stremo**) funzionano come di norma, **raddoppiando** la perdita di Punti Vita subita.
- ♦ Eventuali effetti basati sul turno di questo nemico **non** terminano, iniziano, né si ricaricano. Tuttavia, se il nemico era in **Guardia** e/o stava **coprendo** qualcuno, la sua **Guardia** si interrompe e tutti i benefici legati ad essa terminano; se il nemico è **volante**, deve atterrare immediatamente (tornerà in volo al termine del round).

Al termine di ciascun round, ogni nemico **stremato** svuota tutte le sezioni del suo **Orologio di Pressione** e smette di essere **stremato**; per questo, può essere saggio aspettare il momento propizio e stremare i nemici all'inizio del round successivo.

## CONSIGLI AGGIUNTIVI

Se usate questa regola opzionale, valutate le seguenti opzioni:

- ♦ I **punti di pressione** possono essere rivelati come accade per le Affinità: qualsiasi opzione di gioco riveli le Affinità, come un Test Aperto oppure l'Abilità **Valutazione Rapida** del **Sapiente**, può anche essere usata per scoprire i **punti di pressione**.
- ♦ Potete creare **oggetti rari** speciali le cui Qualità permettono a chi li brandisce di riempire un numero maggiore di sezioni degli **Orologi di Pressione**, oppure che offrono benefici speciali contro i bersagli **stremati**.



## POSTURE DI COMBATTIMENTO

*Questa nuova regola opzionale introduce un sistema che ricorda i ranghi fronte e retro, ma senza riferirsi alla posizione del personaggio nello spazio, quindi lasciando i Giocatori liberi di descrivere qualsiasi azione.*

Questa regola opzionale permette ai Giocatori di proteggere meglio i membri più fragili del gruppo, ed è consigliata se numerosi personaggi hanno un basso valore di Punti Vita massimi, se gli eroi non hanno strumenti per negare o ridurre il danno nemico, o semplicemente se il gruppo preferisce uno stile di gioco più rilassato.

All'inizio di ciascun conflitto e all'inizio di ciascun round, tutte le creature che fanno parte della fazione dei Personaggi Giocanti devono decidere se la loro **postura** sarà **aggressiva** o **difensiva** (i Giocatori fanno questa scelta insieme per conto di qualsiasi PNG alleato che stia partecipando al loro fianco).

- ◆ **Postura aggressiva.** Le creature in questa postura seguono le normali regole. Inoltre, i nemici devono includere quante più creature **aggressive** possibile tra i bersagli dei loro **attacchi** e **incantesimi offensivi** (⚡); tuttavia, se una creatura **aggressiva** possiede un effetto di manipolazione della scelta dei bersagli (come **Provocazione** della Furia o **Danza del Pavone** del Danzatore), questi effetti hanno **priorità** su questa regola (il nemico darà comunque priorità a chi possiede questi effetti tra i bersagli **aggressivi** a sua disposizione).
- ◆ **Postura difensiva.** Quando una creatura in questa postura infligge o subisce danno, l'ammontare di danno è **dimezzato** (prima di applicare le Affinità).

Le creature devono aspettare l'inizio del round successivo se vogliono cambiare la propria **postura**, ma possono anche essere **costrette** a farlo:

Se in qualsiasi momento durante un conflitto il numero di creature in **postura difensiva** diventa **superiore** a quello delle creature in **postura aggressiva**, tutte le creature in **postura difensiva** devono immediatamente passare in **postura aggressiva**.

Può essere una buona idea utilizzare monete o segnalini per tenere traccia delle posture delle creature; infine, potrebbe essere interessante creare capacità nemiche speciali e Qualità di oggetti che interagiscono con le posture in maniera dinamica.

**Esempi:** un'abilità che rende **aggressivi** i nemici **difensivi**, un'arma che infligge danni addizionali in base a quanti alleati sono **aggressivi**, un attacco che ignora i nemici **aggressivi**, un avversario che cambia attacchi in base alle posture nemiche.



## AFFINITÀ BASATE SULLE CATEGORIE

*Questa nuova regola opzionale aggiunge valore al collezionare armi di vari tipi. NON utilizzatela insieme a Pressione e Stremo.*

Questa regola opzionale incentiva la varietà nell'uso di armi da parte degli eroi, e fa sì che collezionare armi di varie Categorie sia tanto importante quanto raccoglierne che infliggano danno di vari tipi.

Se usate questa regola opzionale, la creazione degli avversari cambia in questi modi:

- ♦ Ogni nemico è Vulnerabile al danno di qualsiasi tipo che sia inflitto da armi che appartengono ad almeno una di **fino a tre diverse Categorie**.
- ♦ Per ogni Categoria a cui è Vulnerabile un nemico, scegli un'opzione: quel nemico è Resistente al danno di qualsiasi tipo inflitto da armi che appartengono ad almeno una di due Categorie a cui non è Vulnerabile o Immune; **oppure** quel nemico è Immune al danno di qualsiasi tipo inflitto da armi che appartengono a una Categoria a cui non è Vulnerabile o Resistente.

**Esempio:** un nemico melmoso e gelatinoso potrebbe essere Vulnerabile al danno inflitto da **archi**, **lance** e **pugnali**, Resistente al danno inflitto da **flagelli** e armi **da lancio**, e Immune al danno inflitto da armi **da rissa** e **pesanti**.

Queste Affinità si combinano con le normali Affinità seguendo le regole descritte a pagina **92** del **Manuale Base**: per esempio, se un nemico Vulnerabile agli **archi** e Resistente al **fuoco** viene colpito da un arco che infligge danni da **fuoco**, verrà considerato avere Affinità neutra verso quel danno.

Se questa regola è ottima per i gruppi che amano collezionare una grande varietà di armi e cambiarle spesso, può anche essere frustrante per i Giocatori che hanno in mente una specifica estetica per il proprio eroe (come un lanciere esperto, oppure un grande pistolero). Usate questa regola solo se tutti sono entusiasti.