

Alae Noctis

Libro III Tomo delle Abilità Avanzate



Versione 1.3

a cura di

Alae Noctis GRV Associazione Culturale

Sommario

Sommario	2
INTRODUZIONE	3
ABILITA' IDENTIFICATIVE AVANZATE	3
GUERRIERI	4
COMBATTENTI TOTEMICI	13
ABILITA' GENERICHE	13
TOTEM DELL'ORSO	16
TOTEM DEL LUPO	19
TOTEM DEL CINGHIALE	23
GUERRIERI SACRI E SACERDOTI	27
ABILITA' GENERICHE	27
GUERRIERI SACRI	34
GUERRIERO SACRO DI ZUNAY	34
GUERRIERO SACRO DI BYLERIO	38
GUERRIERO SACRO DI ARENYA	42
GUERRIERO SACRO DELLA MASCHERA	46
SACERDOTI	49
SACERDOTI DI AKBAN	49
SACERDOTI DI SELLEY	53
SACERDOTI DI FAHARAKH	55
SACERDOTI DI TRAKUMA	57
DRUIDI	60
ABILITA' GENERICHE	60
DRUIDO DEL CAMMINO ANIMALE	64
DRUIDO DEL CAMMINO VEGETALE	67
ABILITA' ELEMENTALI	70
BARDI	72
MAGHI	77
ABILITA' DI BACKGROUND	84
CERCATORI	84
DIVINATORI	87
NECROMANTE	90
CACCIATORI	95
ABILITA' GENERICHE	99

INTRODUZIONE

Caro avventuriero, in questo tomo troverai elencate le abilità presenti nella nostra ambientazione. Per acquisire le varie abilità, oltre a possedere gli exp necessari che si guadagnano ad ogni live e ad essere del rank specifico, servono alcuni prerequisiti che sono specificati nelle varie descrizioni.

Le abilità presentate in questo Tomo saranno divise in Abilità Identificative Avanzate, Abilità di Background Avanzate ed Abilità Generiche Avanzate.

L'acquisizione di una o più di queste abilità è concessa soltanto dopo aver partecipato ad almeno 1 evento di gioco.

Ricordiamo che anche per l'acquisizione di nuovi incantesimi si dovrà pagare una certa quantità di exp (variabile da incantesimo ad incantesimo)

Fai riferimento al Libro II, per maggiori dettagli.

Attenzione alcune abilità specifiche potrebbero essere insegnate da alcuni PNG o apprese in altri modi durante lo svolgimento degli eventi.

Per acquistare le abilità si deve accedere nell'AREA *Profilo Utente* sul sito www.alaenocis.it, e selezionare il link *Acquisisci Abilità*. Ovviamente le abilità avanzate compariranno solo se hai giocato con quel personaggio almeno un evento e se sei del rank giusto.

Ti auguriamo buona lettura e soprattutto ...

... Che le Ali della Notte ti avvolgano in una nuova entusiasmante avventura!

ABILITA' IDENTIFICATIVE AVANZATE

Mano a mano che un personaggio acquisisce esperienza le sue competenze aumentano. Egli riesce quindi ad ottenere nuovi poteri, capacità di combattimento e nuove abilità. Le prime abilità che probabilmente andranno ad aumentare sono quelle della propria identità che andranno ad inquadrare ulteriormente il cammino del personaggio garantendo maggiore esperienza nell'assolvere ai propri compiti.



GUERRIERI

RANK 1

STILE ARMA AD UNA MANO 1

Costo = 200 exp

Questa abilità permette al personaggio di dichiarare 3 colpi FUMBLE a combattimento **con le armi ad 1 mano**. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Usare armi ad una mano

STILE ARMA A DUE MANI 1

Costo = 200 exp

Questa abilità permette al personaggio di dichiarare 3 colpi STRIKEDOWN a combattimento **con le armi a 2 mani**. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Usare armi a due mani

STILE ARMA LEGGERA 1

Costo = 200 exp

Questa abilità permette al personaggio di dichiarare 3 colpi BLEED a combattimento **con le armi corte**. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

STILE ARMA DA TIRO 1

Costo = 200 exp

Questa abilità permette al personaggio di dichiarare 3 colpi DOUBLE a combattimento **con le armi da tiro**.

Prerequisito: Usare armi da tiro

RANK 2

DURO A MORIRE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere 1 minuto in più al suo normale periodo di grazia, **e quindi i suoi Punti Soul aumentano di 1**. I bonus conferiti da ogni abilità sono cumulativi, ma non influiscono sul periodo di grazia **causato dalla chiamata MORTAL** nel caso in cui il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

TESTA DURA

Costo = 75 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata SUBDUE per 3 volte al giorno.

SENTINELLA

Costo = 75 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata CONFUSE per 3 volte al giorno.



RANK 3

ADDESTRAMENTO DA BATTAGLIA MIGLIORATO

Costo = 50 exp

Questa abilità concede 1 ulteriore IRON WILL al giorno.

STILE ARMA AD UNA MANO 2

Costo = 200 exp

Questa abilità permette al personaggio di dichiarare 3 colpi DOUBLE a combattimento **con le armi ad 1 mano**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 6 colpi speciali, **di cui** 3 colpi FUMBLE e 3 colpi DOUBLE da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a una mano 1

STILE ARMA A DUE MANI 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi TRIPLE a combattimento **con le armi a 2 mani**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 6 colpi speciali, **di cui** 3 colpi STRIKEDOWN e 3 colpi TRIPLE da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a due mani 1

STILE ARMA LEGGERA 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi THROUGH a combattimento **con le armi corte**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 6 colpi speciali, **di cui** 3 colpi BLEED e 3 colpi THROUGH da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma leggera 1

STILE ARMA DA TIRO 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi BLEED a combattimento **con le armi da tiro**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 6 colpi speciali 3 colpi DOUBLE e 3 colpi BLEED da poter alternare a suo piacimento.

Prerequisito: Stile arma da tiro 1

MAESTRIA NEL BUCKLER 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di utilizzare un buckler anche come scudo e di dichiarare 1 volta a combattimento FUMBLE parando o colpendo con il buckler. Attenzione: per colpire con il buckler è sufficiente toccare la vittima con il buckler.

Prerequisito: Usare buckler

MAESTRIA NEGLI SCUDI MEDI 1

Costo = 125

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 2 volte a combattimento FUMBLE parando o colpendo con lo scudo. Attenzione: per colpire con lo scudo è sufficiente toccare la vittima con lo scudo.

Prerequisito: Usare scudi medi

MAESTRIA NEGLI SCUDI GRANDI 1

Costo = 150 exp



Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST ad una chiamata CRUSH diretta sullo scudo grande che si sta portando per 1 volta al giorno.

Prerequisito: Usare scudi grandi

MAESTRIA NELLE ARMATURE LEGGERE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 1 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura leggera. Inoltre permette di avere 1 PA alocazionale a combattimento.

Prerequisito: Usare armature leggere

MAESTRIA NELLE ARMATURE MEDIE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 1 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura media. Inoltre permette di avere 1 PA Alocazionale a combattimento.

Prerequisito: Usare armature medie

MAESTRIA NELLE ARMATURE PESANTI 1

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 1 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura pesante. Inoltre permette di dichiarare 1 RESIST ad una chiamata THROUGH subita al giorno.

In questo caso, il colpo non potrà ignorare l'armatura e la danneggerà come di norma.

Prerequisito: Usare armature pesanti

RANK 4

DURO A MORIRE 2

Costo = 125 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere 1 minuto in più alla durata del suo Periodo di Grazia e i suoi Punti Soul aumentano di 1. I bonus conferiti da ogni abilità sono cumulativi, ma non influiscono sul tempo di grazia causato da una chiamata MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

Prerequisito: Duro a morire 1

EQUILIBRIO FELINO 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata STRIKEDOWN per 3 volte al giorno.

RESISTENZA AL DOLORE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata PAIN per 3 volte al giorno.

INFATICABILE 1

Costo = 150 exp

Il personaggio dimezza la durata dell'effetto SICKNESS che lo affligge.

CAPPA E SPADA

Costo = 200 exp

Grazie a questa abilità il personaggio considera i danni DOUBLE come se fossero un singolo danno del tipo specificato. Questa abilità non può essere usata se indossi un'armatura pesante o se impugni uno scudo di qualsiasi misura. Per poter utilizzare questa abilità, il giocatore deve indossare un mantello.

Prerequisito: Stile arma a una mano 2



STILE MIGLIORATO 1

Costo = 125 exp

Questa abilità consente al personaggio di selezionare uno stile di combattimento tra quelli che possiede e dichiarare 1 colpo speciale aggiuntivo di uno a scelta tra quelli permessi a combattimento.

Prerequisito: Stile arma a una mano, Stile arma a due mani, Stile arma leggera o Stile arma da tiro

RANK 5

STILE ARMA AD UNA MANO 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi STRIKEDOWN a combattimento **con le armi ad 1 mano**. Il guerriero avrà quindi a disposizione 9 colpi speciali **di cui:** 3 colpi FUMBLE, 3 colpi DOUBLE e 3 colpi STRIKEDOWN da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a una mano 2

STILE ARMA A DUE MANI 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi CRUSH a combattimento **con le armi a 2 mani**. Il guerriero avrà quindi a disposizione 9 colpi speciali **di cui:** 3 colpi STRIKEDOWN, 3 colpi TRIPLE e 3 colpi CRUSH da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a due mani 2

STILE ARMA LEGGERA 3

Costo= 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi FUMBLE a combattimento **con le armi corte**. Il guerriero avrà quindi a disposizione 9 colpi speciali **di cui:** 3 colpi BLEED, 3 colpi THROUGH e 3 colpi FUMBLE da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma leggera 2

STILE ARMA DA TIRO 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi TRIPLE a combattimento **con le armi da tiro**. Il guerriero avrà quindi a disposizione 9 colpi speciali **di cui:** 3 colpi DOUBLE, 3 colpi BLEED e 3 colpi TRIPLE da poter alternare a suo piacimento.

Prerequisito: Stile arma da tiro 2

MAESTRIA NEGLI SCUDI MEDI 2

Costo = 150exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST ad una chiamata CRUSH diretta sullo scudo medio che si sta portando per 1 volta al giorno. Questa abilità si somma con Maestria negli scudi medi 1.

Prerequisito: Maestria negli scudi medi 1

MAESTRIA NEGLI SCUDI GRANDI 2

Costo = 175 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST ad una chiamata CRUSH diretta sullo scudo grande che si sta portando per 1 volta aggiuntiva al giorno (per un totale di 2). Inoltre permette di dichiarare RESIST per 1 volta al giorno ad una chiamata TRAMPLE. Questa abilità si somma con Maestria negli scudi grandi 1



Prerequisito: Maestria negli scudi grandi 1

RANK 6

ADDESTRAMENTO DA BATTAGLIA SUPERIORE

Costo = 75 exp

Questa abilità concede 1 ulteriore IRON WILL al giorno.

Prerequisito: Addestramento da battaglia migliorato

DURO A MORIRE 3

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere 1 minuto in più alla durata del suo Periodo di Grazia e i suoi Punti Soul aumentano di 1. I bonus conferiti da ogni abilità sono cumulativi, ma non influiscono sul tempo di grazia causato da una chiamata MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

Prerequisito: Duro a morire 2

DURO DA UCCIDERE

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di raddoppiare la durata del Periodo di Grazia dato dalla chiamata MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso viene portato da 30 a 60 secondi.

EQUILIBRIO FELINO 2

Costo = 100 exp

Questa abilità sostituisce Equilibrio Felino 1 e consente di dichiarare RESIST alla chiamata STRIKEDOWN o MAGICAL STRIKEDOWN 4 volte al giorno.

Prerequisito: Equilibrio felino 1

SENTINELLA 2

Costo = 125 exp

Questa abilità sostituisce sentinella 1 e consente di dichiarare RESIST alla chiamata CONFUSE o MAGICAL CONFUSE 4 volte al giorno.

Prerequisito: Sentinella 1

NERVI SALDI 1

Costo = 50 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata FEAR per 3 volte al giorno.

INFATICABILE 2

Costo = 150 exp

Grazie a questa abilità il personaggio dimezza ulteriormente la durata dell'effetto MAGICAL SICKNESS.

Prerequisito: Infaticabile 1

RESISTENZA AL DOLORE 2

Costo = 125 exp

Questa abilità sostituisce Resistenza al Dolore 1 e consente di dichiarare RESIST alla chiamata PAIN o MAGICAL PAIN 4 volte al giorno.

Prerequisito: Resistenza al dolore 1

STILE MIGLIORATO 2

Costo = 150 exp



Questa abilità consente al personaggio di selezionare un altro stile di combattimento tra quelli che possiede e dichiarare 1 colpo speciale aggiuntivo di uno a scelta tra quelli permessi a combattimento.
Prerequisito: Stile migliorato 1

MAESTRIA NELLE ARMATURE LEGGERE 2

Costo = 150 exp

questa abilità consente al personaggio di acquisire 1 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura leggera. Inoltre permette di avere 1 PA alocazionale **ulteriore** a combattimento. Questa abilità si somma con Maestria nelle Armature Leggere 1, **garantendo in tutto 2 PA Alocazionali a combattimento.**

Prerequisito: Maestria nelle armature leggere 1

MAESTRIA NELLE ARMATURE MEDIE 2

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 1 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura media. Inoltre permette di dichiarare RESIST ad una chiamata THROUGH al giorno. **In questo caso, il colpo non potrà ignorare l'armatura e la danneggerà come di norma.** Questa abilità si somma con Maestria nelle Armature Medie 1.

Prerequisito: Maestria nelle armature Medie 1

MAESTRIA NELLE ARMATURE PESANTI 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 2 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura leggera e permette di dichiarare RESIST ad una chiamata THROUGH per 1 volta al giorno **addizionale.** Questa abilità si somma con Maestria nelle **Armature Pesanti** 1.

Prerequisito: Maestria nelle armature pesanti 1

RANK 7

SVILUPPO FISICO 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere **1** punto ferita in più a tutte le sue locazioni.

STILE ARMA AD UNA MANO 4

Costo 275 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi TRIPLE a combattimento **con le armi ad 1 mano.** Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali **di cui:** 3 colpi FUMBLE, 3 colpi DOUBLE, 3 colpi STRIKEDOWN e 3 colpi TRIPLE da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a una mano 3

STILE ARMA A DUE MANI 4

Costo = 275 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi TRAMPLE a combattimento **con le armi a 2 mani.** Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali **di cui:** 3 colpi STRIKEDOWN, 3 colpi TRIPLE, 3 colpi CRUSH e 3 colpi TRAMPLE da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a due mani 3

STILE ARMA LEGGERA 4

Costo = 275 exp



Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi **DOUBLE THROUGH** a combattimento **con le armi corte**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali **di cui:** 3 colpi BLEED, 3 colpi THROUGH, 3 colpi FUMBLE e 3 colpi **DOUBLE THROUGH** da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma leggera 3

STILE ARMA DA TIRO 4

Costo = 275 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare 3 colpi **DOUBLE THROUGH** a combattimento **con le armi da tiro**. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali **di cui:** 3 colpi **DOUBLE**, 3 colpi BLEED, 3 colpi **TRIPLE** e 3 colpi **DOUBLE THROUGH** da poter alternare a suo piacimento.

Prerequisito: Stile arma da tiro 3

MAESTRIA NEGLI SCUDI GRANDI 3

Costo = 200

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare **RESIST** ad una chiamata di **danno** ad Area o Mass (ES: AREA FIRE, oppure MASS FIRE), che non sia anche di tipo **ARTEFACT**, per 1 volta al giorno. Questa abilità si somma con Maestria negli scudi grandi 2. **NOTA BENE:** Per usare questa abilità lo scudo deve necessariamente essere impugnato al momento in cui si dichiara **RESIST**, ruolando la parata.

Prerequisito: Maestria negli scudi grandi 2

RANK 8

VOLONTÀ TITANICA 1

Costo = 100 exp

Il personaggio può ora convertire uno dei suoi **IRON WILL** in **COUNTERSPELL** una volta al giorno.

Prerequisito: addestramento da battaglia migliorato e addestramento da battaglia superiore

DURO A MORIRE 4

Costo = 175 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere 1 minuto in più alla durata del suo Periodo di Grazia **e i suoi Punti Soul aumentano di 1**. I bonus conferiti da ogni abilità sono cumulativi, ma non influiscono sul tempo di grazia causato da **MORTAL** nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

Prerequisito: Duro a morire 3

NERVI SALDI 2

Costo = 75 exp

Questa abilità sostituisce nervi saldi 1 e consente di dichiarare **RESIST** alla chiamata **FEAR** o **MAGICAL FEAR** 4 volte al giorno.

Prerequisito: Nervi saldi 1

STILE MIGLIORATO 3

Costo = 175 exp

Questa abilità consente al personaggio di selezionare un ulteriore stile di combattimento tra quelli che possiede e dichiarare 1 colpo speciale aggiuntivo di uno a scelta tra quelli permessi a combattimento.

Prerequisito: Stile migliorato 2

GRIDO DI GUERRA

Costo = 200 exp



Questa abilità consente al personaggio di correre con l'arma sguainata verso i nemici e dichiarare MASS FEAR per 1 volta al giorno. Attenzione: il giocatore non si deve lanciare o impattare fisicamente contro gli avversari, deve essere esclusivamente un'interpretazione.

RESISTENZA AL FURORE

Costo = 50 exp

Grazie a questa abilità, un personaggio che subisca un effetto MAGICAL BERSERK può decidere di trattarlo come se si trattasse invece di un effetto FURY.

RANK 9

MAESTRIA NELLE ARMATURE MEDIE 3

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 2 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura leggera e permette di dichiarare RESIST ad una chiamata THROUGH per 1 volta al giorno addizionale. Questa abilità si somma con Maestria nelle Armature Medie 2.

Prerequisito: Maestria nelle armature medie 2

MAESTRIA NELLE ARMATURE PESANTI 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire 3 PA a tutte le locazioni coperte dall'armatura e permette di dichiarare RESIST ad una chiamata CRUSH sull'armatura per 1 volta al giorno, annullandone il danno sull'armatura, ma non gli altri effetti. Questa abilità si somma con Maestria nelle Armature Pesanti 2.

Prerequisito: Maestria nelle armature pesanti 2

MAESTRIA IN COMBATTIMENTO

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di parare la chiamata TRAMPLE come un normale STRIKEDOWN dichiarando "RESIST TRAMPLE". Se il personaggio viene colpito dovrà invece subire la chiamata.

Prerequisito: Equilibrio felino 2

RANK 10

VOLONTA' TITANICA 2

Costo = 125 exp

Il personaggio può ora convertire uno dei suoi IRON WILL in COUNTERSPELL 2 volte al giorno.

Prerequisito: Volontà titanica 1

STILE ARMA AD UNA MANO 5

Costo = 300 exp

Con questa abilità il personaggio potrà dichiarare 2 volte al giorno un colpo HALT con le armi ad 1 mano. Questi colpi possono essere portati consecutivamente. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali di cui: 3 colpi FUMBLE, 3 colpi DOUBLE, 3 colpi STRIKEDOWN, 3 colpi TRIPLE e 2 colpi HALT al giorno da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a una mano 4

STILE ARMA A DUE MANI 5

Costo = 300 exp



Con questa abilità il personaggio potrà dichiarare 2 volte al giorno un colpo AREA TRIPLE roteando in aria la propria arma a 2 mani per 2 secondi per poi colpire il terreno. Questi colpi possono essere portati consecutivamente. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali di cui: 3 colpi STRIKEDOWN, 3 colpi TRIPLE, 3 colpi CRUSH, 3 colpi TRAMPLE e 2 colpi AREA TRIPLE al giorno da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma a due mani 4

STILE ARMA LEGGERA 5

Costo = 300 exp

Con questa abilità il personaggio potrà dichiarare 2 volte al giorno un TRIPLE THROUGH con le armi corte. Questi colpi possono essere portati consecutivamente. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali di cui: 3 colpi BLEED, 3 colpi THROUGH, 3 colpi FUMBLE, 3 colpi DOUBLE THROUGH e 2 colpi TRIPLE THROUGH al giorno da poter alternare a suo piacimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente ma devono sempre essere alternati da un colpo normale.

Prerequisito: Stile arma leggera 4

STILE ARMA DA TIRO 5

Costo = 300 exp

Con questa abilità il personaggio potrà dichiarare 2 volte al giorno un colpo MORTAL con le armi da tiro. Il personaggio avrà quindi a disposizione 12 colpi speciali di cui: 3 colpi DOUBLE, 3 colpi BLEED, 3 colpi TRIPLE, 3 colpi DOUBLE THROUGH e 2 colpi MORTAL al giorno da poter alternare a suo piacimento.

Prerequisito: Stile arma da tiro 4



COMBATTENTI TOTEMICI

ABILITA' GENERICHE

RANK 1

FETICCIO NATURALE 1

Costo = 150 exp

Dal cadavere di una creatura di tipo BEAST, Living o FAIRY, il personaggio può estrarre un pezzo da conservare ed usare come Feticcio tramite un piccolo rito di almeno 3 minuti. Questo gli consente di creare un porta fortuna che gli consentirà di dichiarare RESIST alla prima chiamata di tipo Natural che subirà, consumando di conseguenza il feticcio. Il personaggio può avere solo un feticcio attivo alla volta e se non lo utilizza, esso scade a fine giornata decomponendosi. Il giocatore deve avere un oggetto fisico per simulare il feticcio da mettere intorno al collo o al polso, con relativo cartellino e toglierlo quando consumato. Il personaggio è automaticamente in grado di capire se una creatura è utile al fine di creare un feticcio, ma non può determinare con esattezza il tipo di creatura e nemmeno altre cose su di essa senza le relative capacità.

NUTRIMENTO

Costo = 75 exp

Interpretando a dovere il modo Totemico di nutrirsi degli animali, dopo uno dei pasti più importanti durante la giornata pranzo o cena, il personaggio recupera 1 PF per ogni locazione. Ai fini dell'interpretazione è accettato mangiare con le mani ed in modo feroce, anche strafogandosi, perfino senza piatto e posate quando possibile.

RANK 2

RITO DI SANGUE CURATIVO 1

Costo = 125 exp

Dopo che il personaggio ha terminato la sua Ira Totemica, può intraprendere uno speciale rito in grado di risanare le sue ferite utilizzando il "sangue sparso" dei nemici sul campo di battaglia. Non serve che siano presenti i corpi degli sconfitti o meno, basta che il rito si svolga dove è avvenuto uno scontro a cui il personaggio abbia partecipato. Il personaggio dovrà simulare la raccolta e l'utilizzo del sangue su di se, sulle proprie ferite, bevendolo o qualunque altra cosa scelga il giocatore ma che rimanga in tema. Il rito dovrà durare almeno 1 minuto, alla fine del quale il personaggio potrà recuperare 1 PF ad ogni sua locazione. Al rito possono partecipare più combattenti contemporaneamente per rafforzarlo. Per ogni personaggio che partecipa attivamente, la durata della procedura aumenta di 1 minuto ed alla fine del rito tutti avranno recuperato 2 PF ad ogni locazione invece di 1. Si può usare questo rito anche per curare un altro compagno ferito e che non partecipi attivamente. Ogni personaggio può effettuare o partecipare attivamente ad 1 solo rito dopo ogni Ira utilizzata. Se durante il rito sono presenti uno o più corpi di nemici, è possibile estrarre anche un feticcio per ogni Combattente che partecipa attivamente. Tuttavia ogni Combattente che vuole ottenere il feticcio deve avere la relativa capacità. I corpi devono essere del tipo giusto per estrarre i feticci ed il tempo necessario ad estrarre un feticcio si somma al tempo totale di questo rito (ma solo una volta, indipendentemente da quanti feticci si estraggono).

TERRITORIO

Costo = 200 exp

Ogni personaggio può creare un territorio da utilizzare per riposare nei momenti tranquilli. Determinare un territorio è una procedura che richiede almeno 5 minuti per interpretare la ricerca della zona giusta e la sua effettiva selezione e rivendicazione, tutto a libera interpretazione del PG. Ogni zona deve poi essere Massimo di 3mX3m ed essere delineata con qualcosa di identificativo.

Ogni territorio concede al combattente ed agli altri combattenti del suo stesso Totem che possiedano questa abilità, dei benefici che dipendono dal tipo di Totem stesso:

- Totem dell'Orso: Scegliendo un albero di riferimento in una zona esterna, il personaggio può riposarsi per almeno 1 minuto lì vicino e recuperare 1 PF ad una delle sue locazioni.
 - Totem del Lupo: Scegliendo una qualsiasi zona all'aperto lontana almeno 30 passi da una struttura, il personaggio può riposarsi per almeno 1 minuto per prepararsi al prossimo scontro, ottenendo 1 utilizzo in più di una qualsiasi delle sue chiamate a combattimento di cui abbia un uso limitato, da utilizzare nel successivo scontro.
 - Totem del Cinghiale: Scegliendo un zona terrosa o con del pietrisco all'aperto, il personaggio può riposarsi per almeno 1 minuto ed ottenere +1 PA alocazionale per il successivo combattimento.
- Ogni personaggio può usufruire del riposo dato dal territorio un numero di volte pari alla metà del proprio Rank arrotondato per difetto.

RANK 3

RITO DI GUERRA 1

Costo = 150 exp

Attraverso un ballo o un rito tribale (a scelta interpretativa dei PG) di almeno 3 minuti di durata, uno o più Combattenti Totemici, che possiedono questa abilità, possono incanalare uno spirito del loro totem animale. Lo spirito rafforza il combattente, garantendogli +1 PF temporaneo ad ogni locazione che dura fino alla fine della successiva Ira che il personaggio attiverà. Questi PF extra possono essere curati normalmente. Per ogni combattente oltre il primo che partecipa, la durata del rito si allunga di 1 minuto ed i PF temporanei che ogni combattente ottiene sono 2 invece di 1. Se ad esempio 3 combattenti eseguono il rito, esso durerà 5 minuti ed ognuno di loro otterrà 2 PF temporanei. Ogni personaggio può usufruire di questa capacità solo una volta al giorno. Può comunque aiutare un altro personaggio per potenziare il suo rito, ma non otterrà alcun beneficio se ha già usufruito di questa capacità.

FETICCIO NATURALE 2

Costo = 175 exp

Ora il personaggio può RESISTERE anche alle chiamate MAGICAL ma non alle chiamate Special.
Prerequisito: Feticcio naturale 1

RANK 4

ROBUSTEZZA CORPOREA 1

Costo = 300 exp

Il personaggio ottiene 1 PF permanente ad ogni locazione, **1 Punto Soul aggiuntivo** ed aumenta di 1 minuto il proprio tempo di grazia. Attenzione: il tempo di grazia ottenuto in questo modo non influisce sul tempo di grazia causato da MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

FURIA DURATURA

Costo = **50 exp**

La durata dell'Ira Totemica del personaggio aumenta di 5 minuti.

RANK 5

RITO DI SANGUE CURATIVO 2

Costo = 175 exp

Con questo rito, si possono curare malattie e veleni naturali. Si possono rimuovere malattie di un rank pari alla metà di quello dell'officiante arrotondato per difetto più 1 per ogni partecipante al rito con l'abilità Rito di Sangue 1. In ogni caso il massimo rank che è possibile rimuovere è pari al rank di

chi officia il rito più 1. Il tempo minimo necessario per usare questa capacità è di 1 minuto, più 10 secondi per ogni partecipante oltre il primo. L'officiante non può officiare entrambe le cerimonie di rito di sangue curativo 1 e 2 ma deve scegliere fra uno dei due.

Prerequisito: Rito di sangue curativo 1

RECUPERO ACCELERATO

Costo = 75 exp

Il personaggio può attendere solo 30 minuti fra l'utilizzo di una delle sue Ire Totemiche e la successiva.

Prerequisito: Furia duratura

RANK 6

RITO DI GUERRA 2

Costo = 200 exp

Attraverso un ballo tribale o un rito (a scelta interpretativa dei PG) di almeno 3 minuti di durata, uno o più Combattenti Totemici, che possiedono questa abilità, possono incanalare uno spirito del loro totem animale. Oltre ai benefici del Rito di Guerra 1, ora il personaggio ottiene anche 1 PF alocazionale addizionale durante l'attivazione della successiva Ira Totemica. Sempre come per Rito di Sangue 1, se due o più Combattenti Totemici partecipano al rito, i benefici aumentano ed i PF Alocazionali di ogni combattente diventano 2. Un Combattente che possiede solo Rito di Guerra 1 può partecipare a questo rito aiutando gli altri combattenti ma otterrà solo i benefici di Rito di Guerra 1.

Prerequisito: Rito di guerra 1

RANK 7

ROBUSTEZZA CORPOREA 2

Costo = 350 exp

Il personaggio ottiene 1 ulteriore PF ad ogni locazione, **1 Punto Soul aggiuntivo** e **quindi un ulteriore minuto di tempo di grazia**. Inoltre durante il primo minuto di tempo di grazia **con il Torso a Zero**, rimarrà cosciente potendo chiedere aiuto. Non potrà attaccare nessuno, attivare oggetti, bere pozioni, fare magie di nessun tipo e nemmeno muoversi da dove si trova. Potrà però, possedendo l'abilità di fasciare ferite ed almeno un braccio utilizzabile, fasciarsi le ferite da solo stabilizzandosi prima di perdere i sensi allo scadere del primo minuto. Se è la testa la locazione a Zero, il personaggio perderà subito i sensi.

Prerequisito: Robustezza corporea 2

RANK 8

RITO DI SANGUE CURATIVO 3

Costo = 175 exp

Questa abilità funziona come RITO DI SANGUE CURATIVO 2 tranne per quanto segue: ora è possibile rimuovere anche veleni e malattie di tipo MGICAL. Un personaggio che possiede solo Rito di Sangue Curativo 2 può partecipare al rito per aumentare il rank dell'officiante come già descritto nella precedente abilità. In alternativa si può utilizzare questa capacità per curare 1 danno alla locazione SOUL, ma per farlo l'officiante necessita di almeno altri due combattenti che posseggano l'abilità Rito di Sangue Curativo 2 ed il rito in questo caso deve durare almeno 5 minuti.

Prerequisito: Rito di guerra curativo 2

RANK 9

RITO DI GUERRA 3



Costo = 250 exp

Questa abilità funziona come RITO DI GUERRA 2, solo che ora ad ogni locazione si ottengono 2 PF ed i PF alocazionali extra durante la successiva ira aumentano a 2. Con due o più Combattenti Totemici che partecipano al rito i benefici aumentano a 3 PF ad ogni locazione e 3 PF alocazionali extra durante la successiva Ira Totemica.

Prerequisito: Rito di Guerra 2

RANK 10

APOTEOSI TOTEMICA

Costo = 275 exp

Il legame fra il personaggio ed il suo Totem è così forte che sono una cosa sola. Durante la sua Ira Totemica, tutti i colpi speciali a combattimento che può effettuare hanno un utilizzo aggiuntivo. Inoltre una volta al giorno, quando finirebbe incapacitato a causa di ferite al torso o alla testa (portati a zero PF) durante una delle sue Ire Totemiche, può dichiarare FURY invece di perdere i sensi, ma a quel punto non potrà più smettere di combattere fino alla durata della sua Ira Totemica o fino a quando non ci saranno più nemici da combattere. Il Tempo trascorso nello stato di Fury conterà ai fini del tempo di Grazia del personaggio. Se il tempo sarà stato superato, il personaggio cadrà morto al termine della sua Ira Totemica.

TOTEM DELL'ORSO

RANK 2

ZAMPATA DELL'ORSO 1

Costo = 125 exp

Il personaggio può dichiarare DOUBLE STRIKEDOWN, attaccando con la sua arma a 2 mani, o solo STRIKEDOWN simulando la zampata dell'orso con un braccio e toccando il suo avversario. Può utilizzare questa capacità 3 volte a combattimento.

FEROCIA INTIMORENTE

Costo = 175 exp

1 volta al giorno, simulando il ruggito dell'orso contro un nemico, il personaggio può dichiarare FEAR entro 9 m.

RANK 3

IRA DELL'ORSO 2

Costo = 200 exp

I PF alocazionali che il personaggio ottiene durante l'ira salgono a 5 ed ottiene l'abilità Carica Brutale: Caricando un nemico con almeno 3 metri di corsa, il personaggio può dichiarare la chiamata CRUSH portando un attacco. Può utilizzare questa capacità 3 volta per Ira.

FORZA BRUTA 1

Costo = 125 exp

1 volta al giorno, afferrando un oggetto non magico e simulando di romperlo, si può dichiarare SHATTER su di esso richiamando il potere del Totem dell'Orso. Questa abilità non può essere utilizzata durante un combattimento in quanto necessita di concentrazione per richiamare la forza del Totem.

CUORE INDOMITO 1

Costo = 75 exp



Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata FEAR per 3 volte al giorno.

RANK 4

PELLE CORIACEA 1

Costo = 150 exp

Ricorrendo alla resistenza degli orsi di montagna, il personaggio ottiene la capacità di dichiarare RESIST alla chiamata CRUSH per 1 volta al giorno.

PRESA DELL'ORSO

Costo = 125 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata FUMBLE per 3 volte al giorno.

RANK 5

ZAMPATA DELL'ORSO 2

Costo = 125 exp

Questa abilità consente al personaggio di decidere se utilizzare la chiamata STRIKEDOWN o REPEL quando utilizza questa capacità.

Prerequisito: Zampata dell'orso 1

IRA DELL'ORSO 3

Costo = 200 exp

Ora i PF allocazionali che il personaggio ottiene sono 6 ed ottiene la seguente capacità:

Furia Travolgente. Colpendo il terreno con la sua arma totemica, con un pungo o simulando un salto molto pesante, può dichiarare AREA STRIKEDOWN per 3 volte per Ira Totemica.

Prerequisito: Ira dell'orso 2

MOLE DELL'ORSO 1

Costo = 150 exp

1 volta al giorno, quando il personaggio attiva una delle sue Ire Totemiche, può ottenere 2 PF allocazionali extra per la durata dell'ira.

Prerequisito: Pelle coriacea 1

RANK 6

CUORE INDOMITO 2

Costo = 100 exp

Utilizzando l'abilità Cuore Indomito 1 adesso il personaggio può dichiarare RESIST anche alla chiamata MAGICAL FEAR.

Prerequisito: Cuore indomito 1

FORZA BRUTA 2

Costo = 175 exp

Questa abilità sostituisce Forza Bruta 1, adesso l'abilità può essere utilizzata 3 volte al giorno, una delle quali può essere usato su un oggetto magico, dichiarando MAGICAL SHATTER.

Prerequisito: Forza bruta 1

RANK 7

PELLE CORIACEA 2

Costo = 200 exp



Questa abilità sostituisce Pelle Coriacea 1. Ricorrendo alla resistenza degli orsi di montagna, il personaggio ottiene la capacità di dichiarare RESIST alla chiamata CRUSH per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Pelle coriacea 1

IRA DELL'ORSO 4

Costo = 250 exp

I PF alocazionali del personaggio salgono a 7 e può convertire uno dei suoi IRON WILL in COUNTERSPELL. Inoltre ottiene le seguenti capacità:

- Furia Scatenata: 1 volta a combattimento, durante una delle sue Ire Totemiche, può dichiarare AREA TRIPLE.

- Orso di Ghiaccio: richiamando gli spiriti di alta montagna, 3 volte per Ira, può convertire 1 dei suoi attacchi DOUBLE o TRIPLE in DOUBLE ICE o TRIPLE ICE.

Prerequisito: Ira dell'orso 3

RANK 8

FEROCIA TERRORIZZANTE

Costo = 175 exp

1 volta al giorno, simulando il ruggito dell'orso contro un nemico, il personaggio può dichiarare HALT entro 9 m.

Prerequisito: Ferocia intimidente

ZAMPATA DELL'ORSO 3

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di decidere se utilizzare la chiamata STRIKEDOWN, REPEL o TRAMPLE.

Prerequisito: Zampata dell'orso 2

RANK 9

FORZA BRUTA 3

Costo = 175 exp

Questa abilità sostituisce Forza Bruta 2, Questa abilità consente al personaggio di dichiarare MAGICAL SHATTER su qualsiasi oggetto, anche artefatti per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Forza brutta 2

IRA DELL'ORSO 5

Costo = 300 exp

I PF alocazionali del personaggio salgono a 8 e tutti i suoi IRON WILL ora sono COUNTERSPELL. Tutti i Colpi del personaggio durante la sua Ira sono considerati TRIPLE ed ottiene la seguente abilità:

- Furia Distruttrice: 1 volta al giorno, durante una delle sue Ire Totemiche, il personaggio può dichiarare AREA CRUSH.

Prerequisito: Ira dell'orso 4

RANK 10

PELLE CORIACEA 3

Costo = 250 exp

Durante ogni Ira Totemica, il personaggio ottiene 1 RESIST a CRUSH addizionale.

Prerequisito: Pelle coriacea 2

MOLE DELL'ORSO 2

Costo = 200 exp



I PF guadagnati con la capacità Mole dell'Orso 1 salgono a 4. Inoltre, durante la sua Ira Totemica, il personaggio è IMMUNE alle chiamate Ice, dichiarando No EFFECT. Questa immunità non funziona se il personaggio è debole all'elemento Ice, ma guadagna invece 1 RESIST addizionale contro di esso.
Prerequisito: Mole dell'orso 1

TOTEM DEL LUPO

RANK 2

BRANCO 1

Costo = 150 exp

Un personaggio che possiede questa abilità può definirsi Capobranco e guidare i suoi fratelli, appartenenti al Totem del Lupo, in battaglia. Per una volta al giorno, il Capobranco può utilizzare la sua capacità di Ira Totemica per concedere tale potere ai suoi alleati ed instaurare un legame con loro che gli consente di guidarli durante la lotta. Tutti i membri del branco entrano dunque in Ira e non potranno interromperla fino a che non sia il Capobranco a farlo. Il Capobranco sacrifica 2 dei suoi PF addizionali concessi dalla sua Ira Totemica, mantenendo tutti gli altri benefici, ed ottiene la capacità di poter effettuare 1 chiamata CONTROL verso ogni membro del suo branco. Può utilizzare questa capacità solo fino a che dura la sua Ira e solo 1 volta su ogni membro del branco. Ogni membro del suo branco ottiene inoltre 1 PF alocazionale addizionale fino a che questa capacità resta attiva. Eleggere un Capobranco, o farsi eleggere tale, richiede che gli altri Combattenti Totemici siano d'accordo ed accettino il loro nuovo capo. Una volta che il branco viene creato, i membri si marchiano con un segno distintivo, sia essa una pittura che una semplice fascia del medesimo colore su un braccio, a scelta dei giocatori e con approvazione dei master. Inoltre deve essere scelto un grido di battaglia che identifichi e renda chiaro a tutti i membri che la capacità è stata attivata, così come ne serva uno che indichi la sua fine. Infine, qualsiasi membro che perda di vista il suo Capobranco per più di 20 secondi perderà i benefici di questa capacità e la sua Ira Totemica terminerà.

FIUTO 1

Costo = 175 exp

Funziona come l'abilità seguire tracce, ma il personaggio può utilizzare l'influenza del suo Totem per affinare i suoi sensi e seguire gli odori particolarmente pungenti (ci saranno dei cartellini appositi di colore Arancione che identificheranno ora anche gli odori). Questa abilità funziona per il resto come Seguire Tracce. Inoltre il personaggio può individuare gli animali entro 9m, ma se non possiede le abilità adatte non potrà toglierli o interagirci in altro modo.

RANK 3

IRA DEL LUPO 2

Costo = 150 exp

I PF alocazionali che il personaggio ottiene durante l'ira salgono a 3 ed ottiene la seguente capacità:
- Denti del Lupo: Il personaggio ottiene 3 chiamate DOUBLE durante la sua Ira Totemica, questa abilità si cumula con Ira del Lupo 1, concedendo quindi di effettuare 6 chiamate, 3 STRIKEDOWN e 3 DOUBLE. I colpi devono essere sempre alternati con colpi normali come di norma.

Prerequisito: Ira del lupo 1

INVISIBILITA' NOTTURNA 1

Costo = 200 Exp

Una volta per notte (dopo il calar del sole, a notte fonda), il personaggio può richiamare il suo Spirito Totemico, ottenendo la capacità di muoversi nelle ombre senza essere notato, come fanno i lupi a caccia. Il personaggio può diventare invisibile, ma deve trovarsi in un ambiente esterno e può camminare solo lentamente. Può inoltre impugnare un'arma nella mano libera per trenta secondi, prima che l'invisibilità svanisca (eccezione alla regola), ed attaccare con essa, ma se lo fa pone

termine all'invisibilità immediatamente. Una volta estratta l'arma, l'invisibilità termina dopo 30 secondi anche se l'arma viene rinfoderata senza attaccare nessuno. Se il colpo viene inferto alle spalle di un bersaglio mentre si è ancora invisibili, si può dichiarare DOUBLE al colpo. Questa invisibilità dura al MASSIMO 10 minuti.

AGILITA' ANIMALE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata STRIKEDOWN per 3 volte al giorno.

RANK 4

MORSO RAPIDO 1

Costo = 125 exp

Per 3 volte a combattimento, il personaggio può dichiarare FUMBLE colpendo con un'arma da mischia Totemica. Il personaggio non deve necessariamente essere in Ira Totemica per poter utilizzare questa abilità, tuttavia durante l'Ira non potrà effettuare più colpi speciali di quelli conferiti dalla capacità di Ira Totemica. Esempio: Ira Totemica 2 conferisce 6 chiamate speciali, 3 STRIKEDOWN e 3 DOUBLE. Con questa capacità il personaggio potrà effettuare quindi 6 chiamate totali di cui al massimo 3 STRIKEDOWN, 3 DOUBLE o 3 FUMBLE, in qualsiasi combinazione di esse, alternando i colpi come di norma. I colpi concessi da questa abilità utilizzati prima di attivare l'Ira Totemica, durante lo stesso combattimento, non consumano utilizzi di colpi speciali concessi dall'Ira, ma il personaggio non potrà riutilizzare i colpi FUMBLE già spesi.

FIUTO 2

Costo = 175 exp

Interpretando il fatto di annusare il suo bersaglio per 5 secondi, il personaggio può effettuare la chiamata DETECT Living o DETECT BEAST su di lui. Inoltre annusando l'aria per 5 secondi può percepire le creature invisibili che si trovano entro 9 metri da lui.

Prerequisito: Fiuto 1

RANK 5

IRA DEL LUPO 3

Costo = 175 exp

I PF allocazionali che il personaggio ottiene sono 4 ed ottiene la seguente capacità:

- Sbranare la Preda: Ora il personaggio potrà effettuare fino a 3 chiamate BLEED durante la sua Ira Totemica, concedendo quindi di effettuare 9 chiamate, 3 STRIKEDOWN, 3 DOUBLE e 3 BLEED. I colpi devono essere sempre alternati con colpi normali come di norma.

Prerequisito: Ira del lupo 2

BRANCO 2

Costo = 175 exp

Se un personaggio dotato di questa abilità attacca un nemico insieme ad uno o più membri del proprio branco, può utilizzare tutte le chiamate speciali derivanti dalla sua Ira Totemica senza necessità di intervallarle con colpi normali.

Prerequisito: Branco 1

RANK 6

FIUTO 3

Costo = 50 exp



Questa abilità consente di aggiungere 1 Categoria Bersaglio(vedi pag. 56 del manuale del giocatore)di creature all'elenco di quelle che può individuare con l'abilità Fiuto 2, a patto che le abbia effettivamente incontrate.

Prerequisito: Fiuto 2

INVISIBILITA' NOTTURNA 2

Costo = 300 exp

Il personaggio può ora utilizzare questa capacità 2 volte per notte e camminare a passo normale. Ogni utilizzo dura un massimo di 10 minuti e devono trascorrere almeno 30 secondi tra un utilizzo e l'altro. In alternativa il personaggio può prolungare la sua prima invisibilità di 5 minuti consumando il suo secondo utilizzo. Ora oltre alla chiamata DOUBLE, il personaggio può scegliere di dichiarare PAIN se colpisce un nemico da invisibile ed alle spalle.

Prerequisito: Invisibilità notturna 1

AGILITA' ANIMALE 2

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata MAGICAL STRIKEDOWN o MAGICAL FUMBLE per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Agilità animale 1

RANK 7

IRA DEL LUPO 4

Costo = 200 exp

I PF allocazionali che il personaggio ottiene salgono a 5, adesso può convertire uno dei suoi IRON WILL in COUNTERSPELL. Inoltre ottiene le seguenti capacità:

- Affondare i Denti: Ora il personaggio potrà effettuare fino a 3 chiamate TRIPLE durante la sua Ira Totemica, concedendo quindi di effettuare 12 chiamate, 3 STRIKEDOWN, 3 DOUBLE, 3 BLEED e 3 TRIPLE. I colpi devono essere sempre alternati con colpi normali come di norma.

- Lupo della Tundra: Affidandosi agli spiriti dei lupi delle fredde e ventose tundre, 3 volte al giorno può convertire una delle sue chiamate DOUBLE o TRIPLE in DOUBLE AIR o TRIPLE AIR.

Prerequisito: Ira del lupo 3

MORSO RAPIDO 2

Costo = 175 exp

Per 3 volte a combattimento, il personaggio può utilizzare la chiamata THROUGH in alternativa alla chiamata FUMBLE.

Prerequisito: Morso rapido 1

RANK 8

FIUTO 4

Costo = 50 exp

Questa abilità consente di aggiungere 1 Categoria Bersaglio(vedi pag. 56 del manuale del giocatore)di creature all'elenco di quelle che può individuare con l'abilità Fiuto 2, a patto che le abbia effettivamente incontrate.

Prerequisito: Fiuto 3

BRANCO 3

Costo = 200 exp

Il Capobranco può scegliere un bersaglio ed ululare contro di lui con almeno altri due Combattenti Totemici del Branco che possiedono l'abilità Branco 2. Dopo aver ululato tutti forte per almeno 5

secondi, il Capobranco può dichiarare contro il bersaglio Terror. Se oltre al Capobranco, almeno altri 2 Combattenti Totemici possiedono questa abilità, allora si può dichiarare MAGICAL Terror.

Prerequisito: Branco 2

SENSI VIGILI

Costo = 150 exp

Il personaggio è estremamente sveglio ed attento, è immune e dichiara quindi NO EFFECT contro le chiamate SLEEP. In aggiunta questa abilità consente di dichiarare RESIST alla chiamata MAGICAL SLEEP per 3 volte al giorno.

RANK 9

IRA DEL LUPO 5

Costo = 250 exp

I PF allocazionali del personaggio salgono a 6, tutti i suoi IRON WILL sono ora convertibili in COUNTERSPELL. Inoltre ottiene la seguente capacità:

- Azzannare alla Gola: 2 volta al giorno, durante una delle sue Ire Totemiche, il personaggio può dichiarare HALT colpendo con la sua arma.

Prerequisito: Ira del lupo 4

INVISIBILITA' NOTTURNA 3

Costo = 300 exp

Ora il Combattente può utilizzare questa capacità 3 volte per notte, attendendo 30 secondi fra un uso ed il successivo. Consumando un uso addizionale può estendere la durata della sua invisibilità di altri 5 minuti, come per Invisibilità Notturna 2. Consumando anche il terzo uso di questa capacità, estende la sua invisibilità di ulteriori 5 minuti, ottenendo un'unica invisibilità della durata totale di 20 minuti. Ora il personaggio può perfino correre durante la sua invisibilità. Se attacca un nemico alle spalle da Invisibile può dichiarare DOUBLE PAIN.

Prerequisito: Invisibilità notturna 2

RANK 10

FIUTO 5

Costo = 50 exp

Questa abilità consente di aggiungere 1 Categoria Bersaglio (vedi pag. 56 del manuale del giocatore) di creature all'elenco di quelle che può individuare con l'abilità Fiuto 2, a patto che le abbia effettivamente incontrate.

Prerequisito: Fiuto 4

MORSO RAPIDO 3

Costo = 175 exp

Attaccando un nemico con un altro membro del branco, può dichiarare THROUGH ogni volta che riesce a colpirlo alle spalle.

Prerequisito: Morso rapido 2

KILLER OSCURO

Costo = 200 exp

Solo una volta per notte, se riesce a colpire un nemico alle spalle mentre è invisibile grazie all'abilità Invisibilità Notturna 3, può dichiarare MORTAL.

Prerequisito: Invisibilità notturna 3

TOTEM DEL CINGHIALE

RANK 2

DIFESA AD OLTRANZA 1

Costo = 200 exp

Il personaggio può selezionare un'area di Massimo 3mX3m e dichiararla sotto la sua protezione. Fino a che rimane dentro quest'area, il personaggio è un bastione difficile da superare, ottenendo i seguenti benefici:

- 3 RESIST contro la chiamata REPEL
- 1 RESIST contro la chiamata CRUSH **se è diretta contro lo scudo che si sta imbracciando**
- 1 PA temporaneo e riparabile ad ogni locazione

Può rimanere in quest'area per un massimo di 10 minuti, ma se la lascia i benefici scompaiono e la capacità termina. Può usare questa capacità solo 1 volta al giorno.

SCORZA DURA 1

Costo = 200 exp

Due volte per Ira, se il personaggio dichiara RESIST ad una chiamata da arma diretta a lui (non equipaggiamento o scudo) **può dichiarare invece REFLEX.**

RANK 3

IRA DEL CINGHIALE 2

Costo = 150 exp

Ora i PF allocazionali che il Personaggio ottiene sono 3 e guadagna la seguente capacità

- Zanne del Cinghiale: Può dichiarare fino a 3 DOUBLE con l'arma ad ogni Ira Totemica.

Prerequisito: Ira del cinghiale 1

PROTETTORE 1

Costo = 125 exp

Una volta per Ira, il personaggio può selezionare una persona come suo protetto. Il protetto deve poggiare una mano sulla schiena del Combattente, e non perdere mai il contatto anche mentre si spostano o questa capacità terminerà (afferrare un indumento o simile è consentito). Fino a che restano in contatto, il protetto guadagna 2 PA allocazionali temporanei.

TOZZO E PIAZZATO

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata STRIKEDOWN per 3 volte al giorno.

RANK 4

BALUARDO 1

Costo = 150 exp

Infondendo lo spirito del suo Totem Animale nel suo scudo e posandolo a terra, il personaggio crea una piccola Barriera che protegge in un'AREA di MASSIMO 2mx2m tutto ciò che è all'interno al momento della sua creazione. La barriera non lascia passare nessun oggetto fisico o creatura al di fuori del Combattente e degli oggetti che trasporta. Gli Alleati all'interno non possono uscire fino a che la barriera perdura. La barriera ha un Rank pari a quello del personaggio, una durata di 10 minuti o fino a che il personaggio non recupera il suo scudo. Durante questo lasso di tempo il personaggio non può imbracciare altri scudi o usare armi nel braccio che normalmente regge il suo scudo. Chiunque provi ad entrare nella barriera, a parte il personaggio, subisce la chiamata REPEL. RESISTere a questa chiamata non consente comunque di passare. Il Personaggio impiega minimo 30 secondi ad erigere la barriera (o più a seconda della sua libera interpretazione) e deve delinearne il confine in

qualche modo, oltre a posizionare un cartellino barriera sopra il suo scudo (i cartellini barriera sono liberamente scaricabili dal sito <http://www.alaenocis.it>).

SCORZA DURA 2

Costo = 200 exp

Una volta per Ira, se il personaggio dichiara RESIST ad una chiamata EARTH diretta contro lui (NON equipaggiamento o scudo) può dichiarare invece REFLEX.

Prerequisito: Scorza dura 1

RANK 5

IRA DEL CINGHIALE 3

Costo = 175 exp

Ora i PF alocazionali che il personaggio ottiene sono 4 e guadagna la seguente capacità

- Carapace Spesso: Fino a 3 volte per Ira, se para un colpo di arma con lo scudo può dichiarare FUMBLE contro l'attaccante.

Prerequisito: Ira del cinghiale 2

DIFESA AD OLTRANZA 2

Costo = 175 exp

I RESIST contro le chiamate CRUSH derivanti dall'abilità "Difesa ad oltranza" salgono a 2, in aggiunta è possibile dichiarare fino a 3 colpi TRIPLE con l'arma impugnata.

Prerequisito: Difesa ad oltranza 1

RANK 6

PROTETTORE 2

Costo = 150 exp

Ora i PA alocazionali che il protetto guadagna salgono a 3. Il protetto può inoltre dichiarare RESIST al primo colpo da mischia che riceve, se non dichiara RESIST su quel colpo non sarà più in grado di farlo.

Prerequisito: Protettore 1

SCORZA DURA 3

Costo = 200 exp

Tre volte per Ira, se il personaggio dichiara RESIST ad una chiamata EARTH diretta contro lui (NON equipaggiamento o scudo) può dichiarare invece REFLEX.

Prerequisito: Scorza dura 2

RANK 7

IRA DEL CINGHIALE 4

Costo = 200 exp

Ora i PF alocazionali che il personaggio ottiene sono 5 e può convertire uno dei suoi IRON WILL in COUNTERSPELL. Inoltre guadagna le seguenti capacità:

- Assalto Feroce: Tre volte per Ira il personaggio può dichiarare TRAMPLE simulando un colpo con lo scudo.

- Cinghiale di Pietra: Attingendo allo spirito del suo Totem Animale, il personaggio infonde nei suoi colpi il potere della terra convertendo, tre volte per Ira, una delle sue chiamate chiamate DOUBLE o TRIPLE in DOUBLE EARTH o TRIPLE EARTH.

Prerequisito: Ira del cinghiale 3



BALUARDO 2

Costo = 175 exp

La Barriera creata ora dal personaggio è più potente e più ampia, con una durata massima di 20 minuti. Può proteggere un'area di 3mX3m ed il personaggio può decidere di selezionare un compagno oltre a lui che possa attraversare la barriera a piacimento. Fare questa scelta, questo costa al personaggio 1 PF ad ogni locazione che non potrà recuperare in alcun modo fino a che la barriera persiste. Inoltre adesso, chiunque tenti di attraversare la barriera subirà la chiamata REPEL EARTH. Resistere a questa chiamata non consente comunque di passare.

Prerequisito: Baluardo 1

RANK 8

DIFESA AD OLTRANZA 3

Costo = 300 exp

Ora lo scudo del personaggio può RESISTere per 3 volte alla chiamata CRUSH. Il personaggio guadagna inoltre 2 PA temporanei ad ogni locazione e può dichiarare un qualsiasi numero di chiamate REPEL utilizzando lo scudo, ma non più di uno ogni 10 secondi, fino a che questa capacità persiste. La durata MASSIMA di questa capacità è estesa a 20 minuti.

Prerequisito: Difesa ad oltranza 2

TOZZO E PIAZZATO 2

Costo = 150 exp

Il personaggio è ancora più difficile da sbilanciare ed ottiene 3 RESIST contro le chiamate STRIKEDOWN o TRAMPLE al giorno. Inoltre può rimanere in piedi e muoversi lentamente (non più di un passo ogni 2 secondi) durante un EARTHQUAKE.

Prerequisito: Tozzo e piazzato 1

RANK 9

IRA DEL CINGHIALE 5

Costo = 250 exp

I PF alocazionali che il personaggio ottiene durante la sua Ira Totemica aumentano a 6 e tutti i suoi IRON WILL ora sono trasformabili in COUNTERSPELL. Inoltre ottiene la seguente abilità

- Corazza di Roccia: Incanalando il potere e la RESISTenza del suo Totem nel suo scudo, il personaggio, parando un colpo d'arma con lo scudo può dichiarare RESIST SHATTER, frantumando così l'arma del suo avversario. Può usare questa capacità solo 1 volta al giorno durante la sua Ira Totemica.

Prerequisito: Ira del cinghiale 4

PROTETTORE 3

Costo = 150 exp

I PA alocazionali temporanei conferiti al protetto salgono a 4. Il personaggio, inoltre, può farsi carico delle sue sofferenze. Per 1 volta durante l'utilizzo di questa capacità, il protetto può dichiarare RESIST contro una qualsiasi chiamata che altrimenti subirebbe e redirigere successivamente tale chiamata contro il personaggio. Se la chiamata era diretta ad una locazione specifica, allora il protetto dovrà redirigerla verso quella specifica locazione, come ad esempio di un attacco armato o un incantesimo che colpiscono una parte del corpo. Contro questo effetto, ovviamente, il totem del cinghiale non può utilizzare nessuna delle sue abilità di resistenza.

Prerequisito: Protettore 2

RANK 10

RESISTENZA ASSOLUTA

Costo = 200 exp

Ora durante la sua Ira Totemica, il personaggio subirà sempre 1 danno in meno da qualsiasi chiamata di danno che derivi da un attacco armato e diventa IMMUNE alle chiamate EARTH, alle quali dichiarerà No EFFECT. Questa immunità non funziona se il personaggio è debole all'elemento EARTH, ma in questo caso guadagnerà 1 RESIST addizionale contro di esso.

Prerequisito: Ira del cinghiale 5

BALUARDO IMPERITURO

Costo = 250 exp

La barriera del Personaggio ora dura 30 minuti e può decidere di farla attraversare da un qualsiasi numero di alleati da lui selezionati, al costo di 1 PF ad ogni locazione per ognuno di essi. Chiunque tenti di attraversare tale barriera, subirà la chiamata REPEL DOUBLE EARTH. RESISTere a questa chiamata non consente comunque di passare. In Alternativa, il Personaggio può decidere di creare la barriera definitiva, sacrificando se stesso al fine di proteggere un qualcosa per lui estremamente importante. Una barriera così creata ha una durata permanente ed un Rank pari a quello del Personaggio. Chiunque tenti di attraversarla subisce la chiamata REPEL DOUBLE EARTH THROUGH a tutte le locazioni. RESISTere a questa chiamata non consente comunque di passare. Il personaggio, in accordo con i Master, può specificare alcune condizioni per rendere la barriera superabile. Queste condizioni possono essere ad esempio l'appartenenza ad uno dei clan Totemici, il sesso o la razza di un individuo, il possedere un determinato oggetto o il fare una determinata azione prima di tentare di attraversarla, o tutto quello che Master e giocatore concordano. E' Necessario avvertire un po' prima i Master se si ha intenzione di utilizzare questa capacità, o comunque decidere in anticipo eventuali condizioni per poterla poi utilizzare al momento opportuno. Una volta attivata questa capacità, che richiede un rito di circa 10 minuti, il personaggio vedrà scendere tutte le sue locazioni, compresa quella SOUL, a zero morendo istantaneamente. Il suo equipaggiamento rimarrà nella barriera, ora ampia 6mX6m, mentre il suo corpo scomparirà e la sua Pietra dell'Anima verrà assorbita dallo scudo che ora focalizza la barriera stessa.

Prerequisito: Baluardo 2

GUERRIERI SACRI E SACERDOTI

ABILITA' GENERICHE

RANK 1

DONO DELLA PURIFICAZIONE 1

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 2 spendendo 2 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

DONO DELLA SANIFICAZIONE 1

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 2 spendendo 2 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

LUCE SACRA 1

Costo = 50 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS UNDEAD derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

EPURAZIONE 1

Costo = 50 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS LICAN derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

RANK 2

FLUSSO DIVINO 1

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.
Prerequisito: Potere divino 1

FLUSSO SACRO 1

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.
Prerequisito: Potere sacro 1

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 1

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 1; può inoltre spendere 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo per aumentare ulteriormente il rank della chiamata di 1. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 1



RANK 3

POTERE DIVINO 2

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di secondo cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 4 incantesimi di primo o secondo cerchio.

Prerequisito: Potere divino 1

POTERE SACRO 2

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimo di secondo cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 2 incantesimi di primo o secondo cerchio.

Prerequisito: Potere sacro 1

DONO DELLA PURIFICAZIONE 2

Costo = 50 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DISEASE derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 1

DONO DELLA SANIFICAZIONE 2

Costo = 50 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE VENOM derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 1

LUCE SACRA 2

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS UNDEAD derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Luce sacra 1

EPURAZIONE 2

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS LICAN derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Epurazione 1

RANK 4

FLUSSO DIVINO 2

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso divino 1

FLUSSO SACRO 2



Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso sacro 1

RITO ABBREVIATO

Costo = 75 exp

Il tempo di lancio degli incantesimi di guarigione è dimezzato, serviranno ad esempio 5 secondi di contatto anziché 10 per curare un Punto Ferita con un incantesimo della tipologia Guarigione.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 2

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DECAY derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 1

RANK 5

POTERE DIVINO 3

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimo di terzo cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 3 incantesimi di secondo o terzo cerchio.

Prerequisito: Potere divino 2

POTERE SACRO 3

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimo di terzo cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 2 incantesimi di secondo o terzo cerchio.

Prerequisito: Potere sacro 2

DONO DELLA PURIFICAZIONE 3

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 2

DONO DELLA SANIFICAZIONE 3

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 2

LUCE SACRA 3

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS UNDEAD derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Luce sacra 2



EPURAZIONE 3

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS LICAN derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Epurazione 2

RANK 6

FLUSSO DIVINO 3

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso divino 2

FLUSSO SACRO 3

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso sacro 2

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 3

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: dono della purificazione non morta 2

FOCUS PRIMARIO

Costo = 250 exp

Quando acquisisce questa abilità, il personaggio deve scegliere una tipologia di incantesimi nei quali intende acquisire il Focus (per tipo di incantesimi si intende la classificazione illustrata sul tomo del giocatore nella sezione inerente l'uso dei poteri). Questa abilità consente di utilizzare al sacerdote di utilizzare tutti gli incantesimi dal primo al terzo cerchio appartenenti alla tipologia selezionata al costo di un 1 mana in meno, fino ad un minimo di uno. Tali incantesimi si considerano comunque del livello originale. Il Guerriero Sacro e il Sacerdote possono scegliere tra: incantesimi attivi, fisici, mentali, colpi magici, guarigione, individuazione, speciali o congedo.

Attenzione: questa abilità non è cumulativa con altre abilità che concedono di ridurre l'utilizzo del mana per lanciare incantesimi.

INCANTESIMI CON LE ARMI

Costo = 150 exp

Questa abilità permette al personaggio di utilizzare le proprie armi per colpire il bersaglio al posto della mano negli incantesimi a "tocco". Permette inoltre di lanciare incantesimi che richiedano l'uso delle mani, impugnando un'arma.

RANK 7

POTERE DIVINO 4

Costo = 225 exp

Questa abilità permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quarto cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 2 incantesimi.

Prerequisito: Potere divino 3

POTERE SACRO 4



Costo = 225 exp

Questa abilità permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quarto cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 1 incantesimo.

Prerequisito: Potere sacro 3

CUSTODE DELLA FEDE

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio lancia un Incantesimo Attivo può utilizzare un mana addizionale per prolungare la durata dell'incantesimo di un'ora qualora l'incantesimo sia stato lanciato su di un fedele del suo culto (incluso sé stesso); la durata degli incantesimi attivi che abbiano come bersaglio personaggi non fedeli al culto del PG, sarà invece raddoppiata, ma non potrà comunque superare il tempo complessivo di un'ora.

DONO DELLA PURIFICAZIONE 4

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DISEASE derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 3

DONO DELLA SANIFICAZIONE 4

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE VENOM derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 3

LUCE SACRA 4

Costo = 125 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS UNDEAD derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Luce sacra 3

EPURAZIONE 4

Costo = 125 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS LICAN derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Epurazione 3

RANK 8

FLUSSO DIVINO 4

Costo = 200 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso divino 3

FLUSSO SACRO 4

Costo = 200 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso sacro 3

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 4

Costo = 100 exp



Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DECAY derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 3

RANK 9

POTERE DIVINO 5

Costo = 275 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quinto cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 1 incantesimo.

Prerequisito: Potere divino 4

POTERE SACRO 5

Costo = 275 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quinto cerchio della propria divinità, apprendendo immediatamente 1 incantesimo.

Prerequisito: Potere sacro 4

CONCENTRAZIONE MASSIMA

Costo = 75 exp

Permette ad un personaggio di tenere attivo su se stesso un "incantesimo attivo" aggiuntivo in più rispetto ai normali due. In ogni caso non si possono superare 4 incantesimi attivi.

DONO DELLA PURIFICAZIONE 5

Costo = 125 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 4

DONO DELLA SANIFICAZIONE 5

Costo = 125 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 4

LUCE SACRA 5

Costo = 150 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS UNDEAD derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Luce sacra 4

EPURAZIONE 5

Costo = 150 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate DISMISS LICAN derivanti da incantesimi spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Epurazione 4

RANK 10



FLUSSO DIVINO 5

Costo = 250 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso divino 4

FLUSSO SACRO 5

Costo = 250 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

Prerequisito: Flusso sacro 4

INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Costo = 200 exp

Grazie a questa abilità, il PG non viene interrotto se colpito con un'arma o se costretto a parare durante la recitazione di un incantesimo dopo aver terminato di pronunciare la formula, alla fine di essa egli dovrà immediatamente dichiarare ad alta voce la parola "INARRESTABILE" per far comprendere all'avversario che, a differenza di ciò che avverrebbe normalmente, l'incantesimo ha avuto comunque effetto.

N.B. In ogni caso l'incantatore subirà tutti i danni ricevuti; pertanto, se egli fosse ad esempio, ridotto a 0 punti ferita al torso, non potrà finire di pronunciare la formula. In ogni caso il giocatore non può combattere se sta lanciando un incantesimo.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 5

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 4



GUERRIERI SACRI

GUERRIERO SACRO DI ZUNAY

RANK 1

ADDESTRAMENTO DEL MONACO 1

Costo = 150 exp

Il corpo del monaco inizia a diventare un'arma da combattimento. Tre volte a combattimento, simulando un colpo con un palmo o un bastone può dichiarare REPEL contro un nemico. E' sufficiente toccare l'avversario.

DIFESA AGILE 1

Costo = 150 exp

Il **personaggio** ha temprato il suo corpo e si è addestrato alla difesa. Per 3 volte a combattimento può dichiarare RESIST contro qualsiasi attacco in mischia normale che colpisca un suo braccio o una sua gamba. Questo simula la capacità del monaco di deviare il colpo e il personaggio può provare attivamente a parare così gli attacchi.

RANK 2

MEDITAZIONE SPIRITUALE

Costo = 150 exp

Meditando e concentrandosi per 5 minuti il **personaggio** può recuperare parte del suo Potere Divino, recuperando 1 mana. Può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a metà del suo Rank arrotondato per difetto.

RANK 3

INCANALARE SPIRITO

Costo = 125 exp

Il **personaggio** ha il pieno controllo delle energie che scorrono in lui. Consumando 1 punto mana, può attivare nuovamente una capacità ad uso limitato a combattimento che ha già consumato per quello scontro. **Questa capacità permette di riattivare un singolo uso per ogni mana così speso ed è possibile recuperare sia colpi speciali che resistenze.**

DIFESA AGILE 2

Costo = 175 exp

Il personaggio ha temprato il suo corpo e si è addestrato alla difesa. Per 4 volte a combattimento può dichiarare RESIST contro qualsiasi attacco in mischia, normale o che utilizzi le chiamate THROUGH o DOUBLE, che colpisca un suo braccio o una sua gamba. Questo simula la capacità del monaco di deviare il colpo e il personaggio può provare attivamente a parare così gli attacchi. Questa abilità sostituisce l'abilità "Difesa Agile 1".

Prerequisito: Difesa agile 1

CORPO D'ACCIAIO

Costo = 100 exp

Il **personaggio** ha temprato il suo corpo ed ora i colpi deboli non lo scalfiscono. Dichiarare No EFFECT contro ogni chiamata SUBDUE.

RANK 4

ADDESTRAMENTO DEL MONACO 2

Costo = 175 exp



Funziona come Addestramento del Monaco 1 ma i colpi speciali a combattimento di questa abilità ora sono 4 ed il **personaggio** può usare le chiamate REPEL o DOUBLE.

Prerequisito: Addestramento del Monaco 1

RILASCIARE SPIRITO 1

Costo = 125 exp

Consumando 2 mana, il **personaggio** può rilasciare parte del proprio spirito per colpire i nemici entro 9m infliggendo un danno **MASS DOUBLE**. Lanciare un colpo in questo modo richiede almeno 3 secondi per interpretare la raccolta di energia e rilasciarla con il colpo.

RANK 5

CORPO E SPIRITO DELL'ASCETA 1

Costo = 300 exp

Il personaggio ottiene 1 PF permanente ad ogni locazione, 1 Punto Soul aggiuntivo e quindi aumenta di 1 minuto il proprio tempo di grazia. Attenzione: il tempo di grazia ottenuto in questo modo non influisce sul tempo di grazia causato da MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

DIFESA AGILE 3

Costo = 150 exp

Il personaggio ha temprato il suo corpo e si è addestrato alla difesa. Per 5 volte a combattimento può dichiarare RESIST contro qualsiasi attacco in mischia o contro le frecce, che causi 1 danno normale o che utilizzi le chiamate THROUGH, DOUBLE o TRIPLE, che colpisca un suo braccio o una sua gamba. Questo simula la capacità del monaco di deviare il colpo e il personaggio può provare attivamente a parare così gli attacchi. Questa abilità sostituisce l'abilità "Difesa Agile 2".

Prerequisito: Difesa Agile 2

RANK 6

RILASCIARE SPIRITO 2

Costo = 150 exp

Consumando 3 dei suoi mana, il **personaggio** può rilasciare parte del proprio spirito per colpire i nemici entro 9m infliggendo un danno **MASS TRIPLE**. Lanciare un colpo in questo modo richiede almeno 5 secondi per interpretare la raccolta di energia e rilasciarla con il colpo.

Prerequisito: Rilasciare Spirito 1

CORPO TEMPRATO

Costo = 75 exp

Grazie al suo rigido addestramento il corpo del **personaggio** resiste alle temperature avverse e può dichiarare RESIST contro le chiamate Ice o Fire per 3 volte al giorno.

RANK 7

ADDESTRAMENTO DEL MONACO 3

Costo = 200 exp

Funziona come Addestramento del Monaco 2 ma i colpi speciali a combattimento di questa abilità ora sono 5 ed il **personaggio** può usare le chiamate REPEL, DOUBLE o THROUGH.

Prerequisito: Addestramento del Monaco 2

ARTIGIANATO STRAORDINARIO

Costo = 125 exp



Se il personaggio possiede delle abilità di creazione riduce della metà tutti i tempi necessari a creare un oggetto.

DIFESA AGILE 4

Costo = 175 exp

Utilizzando la capacità di deviare le frecce concessa dall'abilità "Difesa Agile 3", il personaggio può afferrare la freccia. Se riesce a farlo può colpire in mischia un nemico con la freccia entro i successivi 2 secondi. Se riesce può dichiarare un colpo TRIPLE.

Prerequisito: Difesa Agile 3

RANK 8

RILASCIARE SPIRITO 3

Costo = 200 exp

Consumando 6 mana, il personaggio rilascia parte del proprio spirito per colpire i nemici entro 9m infliggendo un danno MASS CRUSH. Lanciare un colpo in questo modo richiede almeno 10 secondi per interpretare la raccolta di energia e rilasciarla con il colpo.

Prerequisito: Rilasciare Spirito 2

MIGLIORAMENTO IMPROVVISO

Costo = 200 exp

Concentrandosi ed incanalando la propria forza spirituale su un bersaglio, con una procedura di almeno 1 minuto, il personaggio lo stimola momentaneamente a migliorarsi. Per i 5 minuti successivi, un'abilità posseduta dal bersaglio a sua scelta, che abbia più livelli di miglioramento, migliora fino al livello successivo. Ad esempio se utilizzata su un altro personaggio con l'abilità Rilasciare Spirito 2, per 5 minuti questo avrebbe l'accesso all'abilità Rilasciare Spirito 3. Questa abilità può essere usata solo 1 volta la giorno e mai su se stessi.

RANK 9

CORPO E SPIRITO DELL'ASCETA 2

Costo = 300 exp

Il personaggio ottiene 1 PF permanente ad ogni locazione, 1 Punto Soul aggiuntivo e quindi aumenta di 1 minuto il proprio tempo di grazia. Attenzione: il tempo di grazia ottenuto in questo modo non influisce sul tempo di grazia causato da MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

Prerequisito: Corpo e Spirito dell'Asceta 1

LIBERARE IL POTENZIALE

Costo = 300 exp

Premendo un apposito punto di pressione sul suo petto o su quello di un alleato, il personaggio potenzia enormemente la struttura fisica del corpo. Per 15 secondi si diventa immuni ai seguenti attacchi delle armi (danno base, DOUBLE, TRIPLE, CRUSH e BLEED). Se ai danni si aggiunge una specifica, ad esempio DOUBLE EARTH, allora il personaggio non resisterà a tale colpo. Può usare questa abilità solo una volta al giorno.

RANK 10

EVOLUZIONE

Costo = 350 exp

Il personaggio è divenuto la massima rappresentazione dell'evoluzione fisica. Ora ogni suo colpo in mischia con i palmi o con il bastone infligge danno DOUBLE. I suoi PF aumentano di 1 per ogni locazione ed ottiene 1 ulteriore minuto di tempo di grazia addizionale, non utilizzabile nel caso sia



ferito dalla chiamata MORTAL a testo o torso. Infine per 1 volta al giorno può dichiarare RESIST contro un qualsiasi effetto o incantesimo di sua scelta.



GUERRIERO SACRO DI BYLERIO

RANK 1

FIAMMA DEL VALORE 1

Costo = 125 exp

Invocando il potere del dio del Valore, il personaggio infiamma la propria arma (deve interpretare l'incanto in qualche modo) e per i prossimi 6 colpi in mischia che infligge dichiara FIRE, con armi ad 1 mano, o DOUBLE FIRE con armi a due mani. Se l'arma possiede già la capacità di infliggere danni FIRE da altre fonti, allora potrà alternare i colpi FIRE a colpi DOUBLE FIRE o colpi DOUBLE FIRE a colpi TRIPLE FIRE nel caso di armi a 2 mani. Questa capacità dura al massimo 1 minuto o fino a che il personaggio non la interrompe (interpretando l'interruzione del potere).

CUORE ARDENTE 1

Costo = 75 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata FEAR per 3 volte al giorno.

RANK 2

ADDESTRAMENTO DEL GUERRIERO SACRO

Costo = 200 exp

Con questa abilità il personaggio acquisisce la capacità di dichiarare fino a 3 chiamate FUMBLE a combattimento se utilizza armi ad 1 mano, oppure fino a 3 chiamate STRIKEDOWN a combattimento se utilizza armi a 2 mani. Può anche utilizzare una combinazione delle chiamate a disposizione purché non si superi il limite di 3 a combattimento.

SALUTE SACRA 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DISEASE rank 1 per 3 volte al giorno.

RANK 3

SFIDA SACRA

Costo = 150 exp

Una volta al giorno, il Guerriero Sacro può sfidare un nemico in nome di Bylerio per combatterlo fino alla morte. Contro il suo bersaglio, il Guerriero ottiene la capacità di infliggere tutti colpi DOUBLE con un'arma ad una mano o TRIPLE con un'arma a 2 mani, senza dover alternare i colpi, e subisce 2 danni in meno da qualsiasi attacco armato che non provenga dall'oggetto della sua sfida. Incantesimi, danni magici, da elemento ed attacchi particolari continuano a funzionare normalmente. Può attaccare solo il suo bersaglio fino a che questa capacità dura, ma può comunque difendersi normalmente da attacchi ed incantesimi. Se il Guerriero Sacro attacca un nemico diverso da quello sfidato, la capacità e tutti i suoi benefici terminano immediatamente. L'attivazione di questa capacità sopprime temporaneamente tutti i potenziamenti, le capacità e gli incantesimi attivi posseduti da qualsiasi arma impugnata e rende impossibile l'attivazione di capacità speciali o il lancio di incantesimi su di essa che ne modifichino il funzionamento. Questo non protegge l'arma da incantesimi o effetti nocivi che la danneggerebbero.

DIFESA ARDENTE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata FIRE per 3 volte al giorno.



RANK 4

FIAMMA DEL VALORE 2

Costo = 200 exp

Questa abilità funziona come Fiamma del Valore 1 solo che i colpi che il personaggio può portare salgono a 12 e la durata sale a 3 minuti.

Prerequisito: Fiamma del valore 1

CUORE ARDENTE 2

Costo = 100 exp

Questa abilità migliora Cuore Ardente 1 e consente di dichiarare RESIST alle chiamate FEAR o MAGICAL FEAR 3 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Cuore ardente 1

RANK 5

ADDESTRAMENTO DEL GUERRIERO SACRO 2

Costo = 200 exp

I colpi speciali totali che il personaggio può sferrare con questa abilità salgono a 4. Impugnando un'arma ad 1 mano può scegliere se dichiarare FUMBLE o DOUBLE, mentre con un'arma a 2 mani sceglie fra STRIKEDOWN o TRIPLE.

Prerequisito: Addestramento del guerriero sacro 1

SACRA INQUISIZIONE

Costo = 200 exp

Il personaggio si è addestrato nell'arte della persuasione e nella costrizione, con l'obiettivo di sradicare il male a qualunque costo. Simulando delle torture o delle percosse contro un nemico immobilizzato, invocando il Sacro Potere di Bylerio, per almeno 30 secondi, dichiara verso di lui la chiamata PAIN. Se il bersaglio subisce la chiamata allora il personaggio potrà porgli una domanda e dichiarare VERITY 2. Questa capacità può essere utilizzata un numero di volte al giorno pari alla metà del rank del personaggio arrotondando per difetto.

RANK 6

SFIDA SACRA 2

Costo = 175 exp

Il personaggio ha ora la capacità di elargire una sfida per 2 volta al giorno. Inoltre subisce 3 danni in meno da qualsiasi attacco armato che non derivi dal bersaglio della sua sfida. Incantesimi, danni magici, da elemento ed attacchi particolari continuano a funzionare normalmente. Infine il Guerriero Sacro ottiene la possibilità di dichiarare 1 IRON WILL contro un incantesimo che lo influenzi e che non derivi dall'oggetto della sua sfida. Per il resto funziona come descritto in Sfida Sacra 1.

Prerequisito: Sfida sacra 1

PUNIZIONE DIVINA 1

Costo = 200 exp

Per 1 volta a combattimento, il personaggio può invocare il potere del suo dio elevando la sua arma al cielo ed avvolgendola nella Luce del Fuoco Sacro. Il prossimo colpo in mischia che infligge con un'arma ad una mano sarà HOLY TRIPLE. Se invece ha consacrato un'arma a 2 mani dichiarerà HOLY CRUSH.



RANK 7

FIAMMA DEL VALORE 3

Costo = 200 exp

Questa abilità funziona come Fiamma del Valore 2 solo che ora non c'è più limite ai colpi di tipo FIRE che si possono sferrare con le armi ad 1 mano né con le armi a 2 mani e la durata dell'abilità sale a 5 minuti.

Prerequisito: Fiamma del valore 2

CUORE ARDENTE 3

Costo = 125 exp

Questa abilità migliora Cuore Ardente 2 e consente di dichiarare RESIST alle chiamate FEAR, MAGICAL FEAR o TERROR o MAGICAL TERROR 4 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Cuore ardente 2

RANK 8

ADDESTRAMENTO DEL GUERRIERO SACRO 3

Costo = 250 exp

I colpi speciali totali che il personaggio può sferrare con questa abilità salgono a 5. Impugnando un'arma ad una mano può scegliere se dichiarare FUMBLE, DOUBLE o STRIKEDOWN, mentre con un'arma a 2 mani sceglie fra STRIKEDOWN, TRIPLE o TRAMPLE.

Prerequisito: Addestramento del guerriero sacro 2

PUNIZIONE DIVINA 2

Costo = 250 exp

Per 3 volte a combattimento, il personaggio può invocare il potere del suo dio, elevando la sua arma al cielo ed avvolgendola nella Luce del Fuoco Sacro. Il prossimo colpo in mischia che infligge con un'arma ad una mano sarà HOLY TRIPLE. Se invece ha consacrato un'arma a 2 mani dichiarerà HOLY CRUSH.

Prerequisito: Punizione divina 1

RANK 9

SFIDA SACRA 3

Costo = 250 exp

Il Guerriero Sacro ha ora la capacità di elargire una sfida per 3 volte al giorno. Inoltre subisce 3 danni in meno da qualsiasi attacco armato che non derivi dall'oggetto della sua sfida. Subisce inoltre 1 danno in meno da incantesimi, danni da elemento ed attacchi particolari che non derivino dall'oggetto della sua sfida. Infine il Guerriero Sacro ottiene la possibilità di dichiarare 2 IRON WILL contro un incantesimo che lo influenzi e che non derivi dall'oggetto della sua sfida. Per il resto funziona come descritto in Sfida Sacra 1 e 2.

Prerequisito: Sfida sacra 2

RANK 10

FIAMME DELLA GIUSTIZIA

Costo = 400 exp

Una volta al giorno, il Guerriero Sacro invoca il suo dio e le Fiamme del Valore bruciano in lui. Ogni suo attacco armato che infligga danni Fire aggiunge anche la chiamata Burn all'attacco ogni volta che il Guerriero Sacro lo desidera (Es. DOUBLE Fire Burn). Se la capacità Difesa Ardente è attiva, allora può dichiarare fino a tre RESIST contro Burn e quando viene colpito da un attacco armato in mischia contro il quale dovrebbe dichiarare RESIST Fire può invece dichiarare RESIST Burn. Questa capacità

dura per 1 minuto ma il Guerriero Sacro può mettervi fine prematuramente generando un'esplosione di fiamme. Se fa questo dichiara AREA Burn e subisce egli stesso la chiamata, senza possibilità di resistervi in nessun modo.

Prerequisito: Fiamma del valore 3




GUERRIERO SACRO DI ARENYA

RANK 1

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI RAFFINATA 1

Costo = 250 exp

Il personaggio sarà in grado di riconoscere tutte le creature animali contraddistinte dal simbolo  fino a rank 4, potrà invece riuscire a catturare gli animali di rank 3.

POLLICE VERDE 1

Costo = 150 exp

Con una preghiera di 5 minuti il personaggio può creare un'area di 3x3m come zona Santificata ad Arenya. Durante l'arco delle 24 ore successive tale zona sarà particolarmente fertile, garantendo una rapida crescita di piante comuni di prima generazione.

RANK 2

CONTROLLO DELLA BESTIA 1

Costo = 50 exp

Il personaggio, può potenziare gli incantesimi atti a controllare le creature di tipo BEAST. Questa abilità ha effetto sull'incantesimo, "controllo della Bestia". Il prodigio consente di aumentare di 1 il rank delle bestie controllate.

TAUMATURGIA

Costo = 175 exp

Il personaggio è in grado di utilizzare più efficacemente le erbe più comuni. L'effetto migliorato si trova già indicato sul cartellino erba stesso.

Prerequisito: Erboristeria 1

RANK 3

GUARIGIONE AVANZATA

Costo = 200 exp

Questa abilità ha effetto sull'incantesimo "Guarigione" cambiandone l'effetto come segue:
Restituisce 1PF ad ogni locazione ogni 10 secondi di contatto, senza interruzioni. Funziona solo su ferite di tipo normale (non da danni SOUL o MORTAL) su creature LIVING.

TRATTARE ACIDO

Costo = 125 exp

Il personaggio, attraverso l'utilizzo di particolari strumenti (bende, panni bagnati, kit di guarigione) è in grado di rimuovere la chiamata "ACID" da una singola locazione. Per farlo impiega 3 minuti. Ricordiamo che una ferita colpita da ACID può essere curata soltanto con incantesimi, erbe o pozioni, ma soltanto se l'acido è stato in precedenza tolto da una ferita.

CONTROLLO DELLA BESTIA 2

Costo = 50 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto CONTROL BEAST può aumentare il rank di 1 spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Controllo della bestia 1



RANK 4

ARCIERE ESPERTO 2

Costo = 200 exp

Il giocatore potrà dichiarare, con un arco, danno TRIPLE anziché danno DOUBLE.

POLLICE VERDE 2

Costo = 150 exp

Adesso l'AREA eletta da pollice verde garantisce una rapida crescita di piante non comuni di prima generazione.

Prerequisito: Pollice verde 1

RANK 5

CONTROLLO DELLA BESTIA 3

Costo = 50 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto CONTROL BEAST può aumentare il rank di 1 spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Controllo della bestia 2

CONOSCENZA DEL TERRITORIO

Costo = 100 exp

Il PG conosce bene la conformazione del territorio quindi è in grado di capire dove si possono concentrare le risorse in una determinata zona. In termini di gioco saranno consegnate al giocatore delle indicazioni OOC su dove sarà più probabile trovare delle particolari risorse.

Prerequisito: Seguire tracce

RANK 6

ARCIERE ESPERTO 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere un effetto PAIN al danno dell'arco. Puoi combinare l'effetto di questa abilità solo con "Arciere Esperto 1".

Prerequisito: Arciere esperto 2

RESISTENZA AI VELENI 1

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST fino a 3 volte al giorno contro la chiamata VENOM di rank 6 o inferiore. Se al veleno sono associati effetti aggiuntivi di qualche tipo, il personaggio non subirà neanche quelli.

RANK 7

CONTROLLO DELLA BESTIA 4

Costo = 50 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto CONTROL BEAST può aumentare il rank di 2 spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Controllo della bestia 3



POLLICE VERDE 3

Costo = 150 exp

Questa abilità funziona come pollice verde due con la differenza che le erbe saranno rare di prima generazione o erbe di seconda generazione.

Prerequisito: Pollice verde 2

ESPERTO ERBORISTA

Costo = 250 exp

Il personaggio può usare un'erba di prima generazione per 2 volte prima che questa sia da considerarsi consumabile. Questa abilità non è abbinabile a Taumaturgia.

Prerequisito: Erboristeria 2

RANK 8

ARCIERE ESPERTO 4

Costo = 300 exp

Questa abilità consente al personaggio di aggiungere un effetto PAIN al danno dell'arco. Questa abilità può essere abbinata all'abilità Arciere esperto 2.

Prerequisito: Arciere esperto 3

MANI DEL GUARITORE

Costo = 200 exp

Il personaggio può utilizzare l'incantesimo "Guarigione" su due bersagli contemporaneamente, consumando 1 singolo mana. L'effetto di guarigione deve iniziare contemporaneamente per entrambi i bersagli non è possibile, quindi, guarire in questo modo i feriti che entrino in contatto con il guaritore dopo l'inizio dell'incantesimo. Questa abilità ha effetto solo per ferite di tipo normale.

Prerequisito: guarigione avanzata)

RESISTENZA AI VELENI 2

Costo = 150 exp

Questa abilità funziona come l'abilità "Resistenza ai Veleni 1" solo che ora il rank dei veleni a cui è possibile resistere sale a rank 8.

Prerequisito: Resistenza ai veleni 1

RANK 9

CONTROLLO DELLA BESTIA 5

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto CONTROL BEAST può aumentare il rank di 1 spendendo 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Controllo della bestia 4

MIMETIZZARSI

Costo = 350 exp

Quando il personaggio che si trova in un bosco può, dopo 30 secondi, durante i quali deve rimanere assolutamente immobile, mimetizzarsi fino a divenire invisibile fintanto che lo desidera e si trovi entro territori boscosi. Mentre è invisibile può muoversi molto lentamente e bisbigliare, ma non può correre, attaccare o lanciare incantesimi

RANK 10

MAESTRO ARCIERE

Costo = 350 exp

Il giocatore potrà dichiarare con l'arco TRIPLE THROUGH al posto delle normali chiamate di danno. Questa abilità non può essere utilizzata insieme ad altre abilità che modificano il danno o l'effetto dell'attacco.

Prerequisito: Arciere esperto 4

SORGENTE DI VITA

Costo = 300 exp

Un personaggio con questa abilità può, dopo trenta secondi di concentrazione, curare tutti i danni e malattie (normalmente curabili con poteri di guarigione) che affliggano un individuo adoperando 1 solo mana per la guarigione. Se la concentrazione del personaggio è interrotta in un qualunque momento durante i trenta secondi, la guarigione non avrà luogo

Prerequisito: Mani del guaritore



GUERRIERO SACRO DELLA MASCHERA

RANK 1

MAESTRO DELLA FUGA

Costo = 200 exp

questa abilità permette ad un personaggio di scappare da qualunque legaccio o costrizione (escluse le manette). Questa azione prende un minuto ed il personaggio deve potersi muovere (per esempio non deve essere paralizzato o pietrificato). Questa abilità non permette di scappare da una stanza chiusa a chiave o altre simili prigioni, né se si è stati legati da qualcuno con l'abilità nodi sicuri.

LOCALIZZARE

Costo = 200 exp

Con questa abilità il personaggio può effettuare una perquisizione approfondita riuscendo a localizzare anche oggetti ben nascosti, che la maggior parte delle persone non noterebbe. La perquisizione dovrà essere simulata per 2 minuti; con questa abilità potranno essere trovati anche oggetti o soldi nascosti con l'abilità "nascondere oggetti".

RANK 2

TURPILOQUIO 1

Costo = 100 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alla chiamata VERITY 1 per 3 volte al giorno. Non sarà obbligatorio per il personaggio dichiarare RESIST, egli potrà rispondere alle domande poste sotto effetto di VERITY come meglio preferisce.

ARMA NASCOSTA

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di occultare un'arma corta in modo che quando viene perquisito questa non venga trovata, nemmeno mediante l'abilità "Localizzare". L'arma dovrà essere adeguatamente occultata, qualora anche una parte fosse visibile sotto ai vestiti, un eventuale osservatore la vedrà correttamente.

COLPO DIRETTO 1

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare fino a 3 colpi THROUGH a combattimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente, ma dovranno sempre essere alternati da un colpo normale. Questa abilità non può essere utilizzata con armi da lancio.

RANK 3

MAESTRO DEL COLTELLO 1

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare DOUBLE quando utilizza le armi da lancio.

Prerequisito: Usare armi da lancio

PERQUISIZIONE VELOCE

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di perquisire un soggetto in 30 secondi (anche con l'abilità localizzare)



MARCHIO SEGRETO

Costo = 75 exp

Il personaggio, attraverso particolari codici, sarà in grado di comunicare semplici messaggi ad un altro soggetto in possesso della medesima abilità. Ti sarà consegnato un foglio di conoscenza al primo evento utile con il quale sarà possibile interpretare i codici e comunicarli.

RANK 4

COLPO DIRETTO 2

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare fino a 6 colpi THROUGH a combattimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente, ma dovranno sempre essere alternati da un colpo normale. Questa abilità non può essere utilizzata con armi da lancio.
Prerequisito: Colpo diretto 1

TURPILOQUIO 2

Costo = 150 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Turpiloquio 1" e permette di dichiarare RESIST alla chiamata VERITY 1 o 2 per 3 volte al giorno.
Prerequisito: Turpiloquio 1

RANK 5

MAESTRO DEL COLTELLO 2

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare THROUGH con le armi da lancio.
Prerequisito: Maestro del coltello 1

RANK 6

TURPILOQUIO 3

Costo = 150 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Turpiloquio 2" e permette di dichiarare RESIST alla chiamata VERITY 1, 2 o 3 per 3 volte al giorno.
Prerequisito: Turpiloquio 2

PERQUISIZIONE VELOCE 2

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di dimezzare ulteriormente il tempo di perquisizione portandolo a 15 secondi. (Anche con localizzare)
Prerequisito: Perquisizione veloce 1

RANK 7

COLPO DIRETTO 3

Costo = 250 exp

Questa abilità consente di dichiarare fino a 9 colpi THROUGH a combattimento. Ricorda che non è mai possibile sferrare due di questi colpi consecutivamente, ma dovranno sempre essere alternati da un colpo normale. Questa abilità non può essere utilizzata con armi da lancio.
Prerequisito: Colpo diretto 2



CONTORSIONISMO

Costo = 100 exp

Il personaggio diviene in grado di liberarsi anche dalle catene, dalle manette e da costrizioni applicate da chi possiede l'abilità "Nodi sicuri"

Prerequisito: Maestro della fuga

RANK 8

MAESTRO DELLA MENZOGNA

Costo = 150 exp

Il PG diventa IMMUNE alle chiamate VERITY di qualunque rank. Non sarà obbligatorio per il PG dichiarare RESIST. Egli potrà rispondere alle domande poste sotto VERITY come meglio preferisce.

Prerequisito: Turpiloquio 3

FORMULE SUSSURRATE

Costo = 300 exp

Il personaggio sarà in grado di pronunciare le formule dei propri incantesimi bisbigliando. Un incantesimo lanciato in questo modo costerà 1 Punto Mana aggiuntivo. Attenzione per particolari effetti è concesso al personaggio di lanciare la magia bisbigliando e comunicare nell'orecchio della propria vittima l'effetto di tale incantesimo.

RANK 9

TRUCCHETTO

Costo = 250 exp

Una volta al giorno un personaggio con questa abilità può diventare invisibile all'istante nel momento in cui "svolta un angolo", ovvero quando si trova fuori vista da chiunque. Egli potrà rimanere così invisibile per 10 minuti.

RANK 10

MAESTRO DELLE LAME

Costo = 300 exp

Questa abilità consente al personaggio di portare i colpi derivanti dall'abilità "Colpo Diretto 3" anche con la mano secondaria potendo dichiarare i danni anche in maniera consecutiva senza necessità di alternare con un colpo normale.

Prerequisito: Colpo diretto 3



SACERDOTI

SACERDOTI DI AKBAN

RANK 1

CONOSCITORE DI LUOGHI

Costo = 125 exp

Il personaggio, grazie agli studi effettuati, è un esperto conoscitore di lande e territori. In termini di gioco il personaggio potrà ottenere informazioni PreLive sul territorio di gioco dove si svolgerà l'evento.

RANK 2

MENTE ALLENATA 1

Costo = 125 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST alle chiamate CONFUSE o SLEEP per 3 volte al giorno in totale.

CONCENTRAZIONE

Costo = 50 exp

Questa abilità consente al personaggio di tenere attivo su se stesso un "incantesimo attivo" in più rispetto ai normali due

CONOSCITORE DI MITI E LEGGENDE

Costo = 125 exp

Il personaggio, grazie agli studi effettuati, è un esperto conoscitore di miti e leggende di Arenthar. In termini di gioco il personaggio potrà ottenere informazioni PreLive su eventuali miti e leggende degni di nota riguardo al luogo dove si svolgerà l'evento.

Prerequisito: Conoscitore di luoghi

RANK 3

LOCALIZZARE

Costo = 175 exp

Con questa abilità un personaggio può effettuare una perquisizione approfondita riuscendo a localizzare anche oggetti ben nascosti, che la maggior parte delle persone non noterebbe. La perquisizione dovrà essere simulata per due minuti; con questa abilità potranno essere trovati anche oggetti o soldi nascosti con l'abilità "Nascondere oggetti"

CONOSCITORE DI PERSONE

Costo = 125 exp

Il personaggio, grazie agli studi effettuati, è un esperto conoscitore di persone con ruoli di rilievo. In termini di gioco il personaggio potrà ottenere informazioni PreLive su personaggio più o meno famosi che egli sappia essere presenti nel luogo dove si svolgerà l'evento.

Prerequisito: conoscitore di miti e leggende

RANK 4

ESPERTO CONOSCITORE

Costo = 200 exp

Il personaggio, tenendo in mano ed analizzando un oggetto magico per 3 minuti, sarà in grado di riconoscere ogni proprietà di tale oggetto. Tale abilità deve essere simulata con oggetti IC che consentano al personaggio una chiara analisi. Tale abilità deve essere utilizzata chiamando preventivamente i Master. Possono essere identificati in questo modo un numero di oggetti magici pari alla metà del rank del personaggio, arrotondati per difetto, al giorno. Attenzione conoscere le proprietà non significa saperlo utilizzare.

MENTE ALLENATA 2

Costo = 125 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Mente Allenata 1" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alle chiamate CONFUSE o SLEEP per 6 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Mente allenata 1

CONOSCITORE DI RELIQUIE

Costo = 125 exp

Il personaggio, grazie agli studi effettuati, è un esperto conoscitore di reliquie. In termini di gioco il personaggio sarà in grado di determinare se nel luogo dove si svolgerà l'evento siano presenti e conosciute reliquie del vecchio popolo e quale sia la loro funzione, data e luogo di scoperta.

Prerequisito: Conoscitore di persone

RANK 5

SFORZO MNEMONICO

Costo = 200 exp

Il personaggio, per 3 volte al giorno e per non più di un minuto durante ogni utilizzo, sarà in grado di utilizzare una abilità dalla seguente lista: Erboristeria 1 - Mineralogia 1 - Conoscenza delle pozioni - Conoscenza dei veleni - Conoscenza delle droghe

TOCCO DI AKBAN 2

Costo = 150 exp

Il personaggio, toccando il petto di un soggetto (compreso sé stesso) per 10 secondi, fino a 3 volte al giorno, potrà far recuperare 1 Punto Mana. Questo tocco può essere utilizzato una volta ogni sei ore.

Prerequisito: Tocco di Akban 1

RANK 6

MENTE ALLENATA 3

Costo = 125 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Mente Allenata 2", il personaggio diventa IMMUNE alle chiamate CONFUSE e SLEEP e può dichiarare RESIST alle chiamate MAGICAL CONFUSE e/o MAGICAL SLEEP per 3 volte al giorno

Prerequisito: Mente allenata 2

ESPERTO DI FLUSSI MAGICI 1

Costo = 250 exp



Grazie allo studio sulla magia il personaggio è particolarmente abile nel gestire meglio le sue risorse magiche (Mana). Sarà quindi in grado di utilizzare un suo incantesimo predeterminato durante l'apprendimento di questa abilità consumando un mana in meno rispetto a quello richiesto (minimo 1). Tale abilità è applicabile soltanto agli incantesimi fino al terzo cerchio compreso.

RANK 7

CONSERVATORE DI CONOSCENZA 2

Costo = 150 exp

Funziona come Conservatore di Conoscenza 1 con la differenza che i marchi posti sono più potenti

Scuola della Divina Teocrazia di Atheron chiunque tocchi l'oggetto subirà Pietrify

Scuola dell'Impero di Mishad chiunque tocchi l'oggetto subirà HALT

Scuola delle Isole di ferro chiunque tocchi l'oggetto subirà CRUSH

Scuola della Repubblica Democratica di Goblinthar chiunque tocchi l'oggetto subirà BERSERK

ATTENZIONE per nessun motivo un oggetto può essere lanciato contro un soggetto o furbescamente posizionato in modo che un soggetto lo tocchi per errore. L'oggetto, per avere effetto, deve essere preso o toccato con la chiara e limpida volontà di farlo.

TRASMETTERE CONOSCENZA

Costo = 175 exp

Consente al giocatore di trasferire una propria abilità ad un altro personaggio per la durata di un'ora. Durante questo periodo di tempo, il Sacerdote non potrà più utilizzare tale abilità e, se questa prevede l'uso di un foglio di conoscenza, questo dovrà essere temporaneamente consegnato a colui o colei a cui l'abilità è stata trasferita. Nota che è possibile trasferire ad un altro giocatore abilità di Rank pari o inferiore a quello del giocatore stesso che riceve l'abilità, mai potrà essere trasferita una abilità di rank più alto. Tale abilità è combinabile con una delle abilità ottenute da sforzo mnemonico.

ESPERTO CONOSCITORE 2

Costo = 200 exp

Funziona come "Esperto Conoscitore 1" con la differenza che il Sacerdote sarà anche in grado di riconoscere Artefatti oppure oggetti del Vecchio Popolo.

Prerequisito: Esperto conoscitore 1

RANK 8

TOCCO DI AKBAN 3

Costo = 150 exp

Il personaggio, toccando il petto di un soggetto per 10 secondi, fino a 3 volte al giorno, potrà far recuperare 1 Punto Mana senza dover attendere 6 ore tra un utilizzo e l'altro.

Prerequisito: Tocco di Akban 2

ESPERTO DI FLUSSI MAGICI 2

Costo = 300 exp

Grazie allo studio sulla magia il personaggio è particolarmente abile nel gestire meglio le sue risorse magiche (Mana). Sarà quindi in grado di utilizzare un suo incantesimo predeterminato durante l'apprendimento di questa abilità consumando un mana in meno rispetto a quello richiesto (minimo 1). Tale abilità è adesso applicabile anche agli incantesimi di quarto e quinto Cerchi.

Prerequisito: Esperto di flussi magici 1

RANK 9

PREGHIERA DELLA CONTEMPLAZIONE



Costo = 250 exp

Il giocatore può, una volta al giorno, compiere una preghiera di 10 minuti a seguito della quale diviene IMMUNE agli effetti [NATURAL] e MAGICAL ma non a quelli ARTIFACT per il resto della giornata, a meno che non compia azioni aggressive nei confronti di chiunque. Per "azione aggressiva" si intende combattere con le armi, lanciare incantesimi offensivi, e, più in generale, compiere qualsiasi cosa che possa nuocere a qualcuno. La procedura può essere compiuta una sola volta ed in un certo momento del giorno, ovvero alle 10.30 del mattino; se un evento di gioco cominciasse più tardi di tale ora, il personaggio potrà, avvertendo un Master, decidere di averlo già compiuto e quindi di beneficiare dei suoi effetti (in casi particolari, un Master potrebbe negare tale possibilità al giocatore).

RANK 10

FLUSSO DI CONOSCENZA

Costo = 300 exp

Il personaggio otterrà la conoscenza suprema. In termini di gioco egli acquisirà tutte le abilità riportate nella seguente lista, come se le avesse selezionate in corso di sviluppo: Erboristeria 1 e 2 - Conoscenza dei veleni - Conoscenza delle pozioni 1 e 2 - Conoscenza delle droghe - Mineralogia 1 e 2
Prerequisito: Sforzo mnemonico

SACERDOTI DI SELLEY

RANK 2

TOCCO DI GRAZIA 1

Costo = 175 exp

Il personaggio è in grado di farsi amiche le persone, semplicemente con la calma e la serenità della sua voce. Per 1 volta al giorno, dopo che si è conversato con un soggetto per almeno 3 minuti amichevolmente, lo si può toccare e dichiarare [NATURAL] BEFRIEND. Un Sacerdote di Selley con questa abilità è IMMUNE alla capacità Tocco di Grazia 1 di un altro Sacerdote.

RANK 3

TOCCO DI EQUILIBRIO 1

Costo = 175 exp

Il personaggio è portatore di equilibrio ed è disposto a sacrificarsi per gli altri in nome del suo ideale. Toccando un bersaglio per almeno 20 secondi, trasferisce metà delle ferite che questi possiede, arrotondato per difetto, su se stesso. Il Sacerdote diviene consapevole di quali e quante ferite il soggetto possiede durante l'uso di questa capacità e calcola il numero da trasferire sul totale delle ferite presenti. E' il Sacerdote a decidere quindi come e dove il soggetto viene curato da questa capacità e può distribuire i danni così assorbiti su se stesso come preferisce. Alla fine di questo processo il Sacerdote subisce PAIN. Può utilizzare questa capacità 1 volta al giorno.

RANK 4

TOCCO DELLA PACE 2

Costo = 175 exp

Per tre volte durante un combattimento, il personaggio può toccare un nemico ed inondarlo con la Pace di Selley, stordendolo con ancor più efficacia. Il Sacerdote dichiara quindi MAGICAL CONFUSE sul soggetto toccato.

Prerequisito: Tocco della pace 1

SALDO NELLA FEDE 1

Costo = 150 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alle chiamate BEFRIEND o CONFUSE per 3 volte al giorno.

RANK 5

VESTI DELLA GRAZIA 2

Costo = 175 exp

Per tre volte al giorno, invocando su di se la grazia di Selley, il personaggio ottiene una benedizione divina che rende le sua vesti sacerdotali più resistenti, ottenendo 2 PA allocazionali per un massimo di 5 minuti.

Prerequisito: Vesti della grazia 1

RANK 6

TOCCO DI GRAZIA 2

Costo = 200 exp

Questa abilità funziona come l'abilità "Tocco di Grazia 1" solo che il numero di utilizzi sale a 3 al giorno, la chiamata ora è MAGICAL BEFRIEND e la durata è raddoppiata rispetto alla durata standard.



Prerequisito: Tocco di grazia 1

SALDO NELLA FEDE 2

Costo = 125 exp

Questa abilità migliora Saldo nella Fede 1 e consente di dichiarare RESIST anche alle chiamate BEFRIEND, CONFUSE, MAGICAL BEFRIEND o MAGICAL CONFUSE per 4 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Saldo nella fede 1

RANK 7

TOCCO DI EQUILIBRIO 2

Costo = 225 exp

Ora il personaggio può impartire l'Equilibrio di Selley. Oltre a curare le ferite di un alleato trasferendole su di sé, toccando un avversario per almeno 5 secondi, il personaggio cura metà delle proprie ferite arrotondato per difetto, curando le locazioni che desidera, ed infliggendo TRIPLE THROUGH al bersaglio. Può utilizzare questa capacità 3 volte al giorno, dividendo gli usi fra Tocco di Equilibrio 1 e Tocco di Equilibrio 2.

Prerequisito: Tocco di equilibrio 1

RANK 8

AURA DI AMICIZIA

Costo = 250 exp

Incanalando e rilasciando il Potere della propria Dea, il personaggio può dichiarare AREA MAGICAL BEFRIEND una volta al giorno. Inoltre nulla può intaccare la calma e la pace del Sacerdote, che ottiene 3 RESIST totali al giorno alle chiamate FURY e Bersek.

Prerequisito: Tocco di grazia 2

SALDO NELLA FEDE 3

Costo = 175 exp

Sicuro ormai che Selley sia dalla sua parte, il personaggio non teme nulla e nulla lo può distrarre dai suoi obiettivi. Ora può dichiarare RESIST contro MAGICAL BEFRIEND e MAGICAL CONFUSE e per una volta al giorno dichiara RESIST contro CONTROL.

Prerequisito: Saldo nella fede 2

RANK 9

AURA DI PACE

Costo = 250 exp

Per tre volte a combattimento, il personaggio è protetto dal potere di Selley e se viene attaccato in corpo a corpo può dichiarare RESIST-CONFUSE

RANK 10

DISPENSATORE DI GRAZIA

Costo = 300 exp

La Grazia di Selley accompagna il personaggio ovunque vada, come se la Dea stessa camminasse al suo fianco. Se il personaggio rimane in contatto per almeno 5 secondi con un soggetto con il quale sta conversando da almeno 5 minuti, può dichiarare uno Special BEGUILÉ verso di lui per la durata di un'ora. In alternativa, può rimuovere un effetto FURY o BERSERK (REMOVE FURY o REMOVE BERSERK) da un soggetto toccato e dichiarare MAGICAL CONFUSE su di esso. Questa capacità può essere usata solo 3 volte al giorno, con una qualsiasi combinazione di effetti.

SACERDOTI DI FAHARAKH

RANK 2

TOCCO DISGREGANTE 1

Costo = 125 exp

Toccando un oggetto per 30 secondi ed invocando il potere della propria Dea, il personaggio può dichiarare CRUSH su di esso. Se invece l'oggetto possiede una qualche tipo di resistenza che lo protegge dal CRUSH, questa capacità sopprime tutte le resistenze per 10 secondi. Questa capacità può essere utilizzata solo 3 volte al giorno.

RANK 3

TOCCO DISSOLUTORE 1

Costo = 175 exp

Toccando un bersaglio o un oggetto, per almeno 5 secondi, si può dissolvere un qualsiasi effetto di durata non permanente basato sul rank che influenzi il bersaglio o l'oggetto, compresi veleni e malattie di qualsiasi tipologia. Il rank che è possibile così influenzare è pari a metà del rank del personaggio, arrotondato per difetto, e non si possono influenzare Barriere o Incantesimi attivi. Questa capacità può essere utilizzata solo 1 volta al giorno.

RANK 4

RESISTERE ALLA FINE 2

Costo = 200 exp

Ora se il personaggio subisce un attacco MORTAL, ha 1 minuto di tempo di grazia anziché 30 secondi. Inoltre il tempo di grazia standard del personaggio si allunga di 1 ulteriore minuto.

Prerequisito: Resistere alla fine

PERCEPIRE LA FINE

Costo = 150 exp

Toccando un soggetto, un oggetto o un effetto attivo, il Sacerdote può percepire la durata residua del Tempo rimanente a ciò che ha toccato. Se non è presente un fattore che sancisca la fine prematura di questo tempo, allora il Sacerdote non percepirà nulla di particolare. Nel caso contrario, sarà a conoscenza del tempo residuo esatto. E' sempre necessario chiamare un Master se si vuole utilizzare questa capacità e farlo richiede una preparazione di almeno 2 minuti invocando i poteri di Faharakh. Si può utilizzare questa capacità 3 volte al giorno.

RANK 5

TOCCO DELLA FINE 2

Costo = 200 exp

Ora il Tocco infligge al soggetto MAGICAL PAIN e BLEED. Contro un Non Morto si dichiara TRIPLE.

Prerequisito: tocco della fine 1)

RANK 6

TOCCO DISGREGANTE 2

Costo = 225 exp

Ora il personaggio può utilizzare il Tocco Disgregante per dichiarare SHATTER al posto di CRUSH o sopprimere tutte le resistenza a SHATTER e CRUSH che l'oggetto possiede per 30 secondi.

Prerequisito: Tocco disgregante 1



RANK 7

TOCCO DISSOLUTORE 2

Costo = 225 exp

Il potere di Faharakh si fa sempre più forte nel Sacerdote. Il rank che è possibile influenzare ora è pari al rank del personaggio, e si possono dissolvere persino incantesimi fino al terzo cerchio, dichiarando REMOVE POWER. Incantesimi di quarto e quinto cerchio e le barriere non possono essere influenzati. Questa capacità può essere utilizzata 3 volte al giorno.

Prerequisito: Tocco dissolutore 1

RESISTERE ALLA FINE 3

Costo = 250 exp

Il tempo di grazia del personaggio si allunga di 2 ulteriori minuti, per un totale di 5 minuti extra. Inoltre ogni volta che il Sacerdote subisce una chiamata MORTAL, il suo tempo di grazia è di 5 minuti (normalmente il MORTAL concede 30 secondi e "Resistere alla Fine 2" allunga tale tempo a 1 minuto)

Prerequisito: Resistere alla fine 2

RANK 8

DIFESA DELLA FINE

Costo = 250 exp

Per una volta a combattimento, il potere di Faharakh si eleva a protezione del suo fedele portavoce. Il personaggio può dichiarare RESIST-SHATTER contro qualsiasi attacco in mischia, distruggendo così l'arma dell'attaccante. Se viene colpito da un attacco armato a distanza, dichiara soltanto RESIST. Se un Non Morto lo colpisce toccandolo direttamente, il personaggio potrà dichiarare invece RESIST-DISMISS UNDEAD di rank pari alla metà del rank del sacerdote, arrotondato per difetto.

RANK 9

TOCCO DELLA FINE 3

Costo = 250 exp

Il personaggio è ora un veicolo molto potente per il potere di Faharakh ed il suo tocco infligge al soggetto MAGICAL DOUBLE PAIN e BLEED. Contro un Non Morto si dichiara CRUSH.

Prerequisito: Tocco della fine 2

RANK 10

MANTO DI INELUTTABILITA'

Costo = 300 exp

Il Potere di Faharakh scorre attraverso il Sacerdote, che adesso rappresenta la Fine personificata. Per 3 volte a combattimento, il personaggio può dichiarare RESIST-MAGICAL SHATTER contro un qualsiasi attacco armato in mischia. Contro un attacco armato a distanza può dichiarare RESIST-SHATTER. Se viene toccato direttamente da un Non Morto invece, dichiara DISMISS UNDEAD rank 10.



SACERDOTI DI TRAKUMA

RANK 1

VICINO ALLA SOFFERENZA 1

Costo = 150 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alla chiamata DISEASE di rank 2 o inferiore per 3 volte al giorno.

RANK 2

ESORCIZZARE POSSESSIONE 1

Costo = 50 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE POSSESSION derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

PRESERVARE IL CORPO 1

Costo = 100 exp

Il personaggio, usando 1 Punto Mana può decidere di impedire ad un cadavere di sparire per un'ora.

RANK 3

ESAMINATORE DI MORTE

Costo = 150 exp

Il personaggio, concentrandosi sul luogo dove un soggetto è morto, può avere una breve visione del modo in cui è stato ucciso. Tale prodigio è limitato ad una morte avvenuta nelle ultime 48 ore. L'abilità può essere utilizzata fino a 3 volte al giorno.

PERCEZIONI SPECIALI 1

Costo = 200 exp

Concentrandosi per almeno 10 secondi il personaggio sarà in grado di determinare se ad una distanza di 3 metri o inferiore da esso sono presenti creature eteree, tuttavia non sarà in grado di vederle.

RESISTENZA ALLE MALATTIE NON MORTE

Costo = 175 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alla chiamata DECAY di rank 2 o inferiore per 3 volte al giorno.

RANK 4

ESORCIZZARE POSSESSIONE 2

Costo = 50 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE POSSESSION può aumentare di ulteriore 1 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Esorcizzare possessione 1

VICINO ALLA SOFFERENZA 2

Costo = 150 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Vicino alla Sofferenza 1" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DISEASE di rank 4 o inferiore per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Vicino alla sofferenza 1



RANK 5

RESISTENZA ALLE MALATTIE NON MORTE 2

Costo = 175 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Resistenza alle Malattie Non Morte 1" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DECAY di rank 4 o inferiore per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Resistenza alle malattie non morte 1

TOCCO DELLA MORTE 2

Costo = 200 exp

Il personaggio, per 3 volte al giorno, toccando un soggetto, instilla una significativa visione del suo trapasso. Tale tocco causa un effetto Terror.

Prerequisito: Tocco della morte 1

RANK 6

ESORCIZZARE POSSESSIONE 3

Costo = 50 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE POSSESSION può aumentare di ulteriore 1 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Esorcizzare possessione 2

NEMESI DELLA NON MORTE 2

Costo = 200 exp

Funziona come "Nemesi della Non Morte 1" con la differenza che il personaggio adesso dichiara TRIPLE anziché DOUBLE contro i Non Morti.

Prerequisito: Nemesi della non morte 1

VICINO ALLA SOFFERENZA 3

Costo = 150 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Vicino alla Sofferenza 2" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DISEASE di rank 6 o inferiore per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Vicino alla sofferenza 2

RANK 7

RESISTENZA ALLE MALATTIE NON MORTE 3

Costo = 175 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Resistenza alle malattie non morte 2" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DECAY di rank 6 o inferiore per 3 volte al giorno.

Prerequisito: Resistenza alle malattie non morte 2

PRESERVARE IL CORPO 2

Costo = 150 exp

Il personaggio, utilizzando 3 Punti Mana può decidere di impedire ad un cadavere di sparire. Un cadavere così preservato non potrà essere rianimato come Non Morto.

Prerequisito: Preservare il corpo 1



RANK 8

ESORCIZZARE POSSESSIONE 4

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE POSSESSION può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Esorcizzare possessione 3

VICINO ALLA SOFFERENZA 4

Costo = 200 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Vicino alla Sofferenza 3", adesso il personaggio è immune a tutte le chiamate DISEASE di rank 10 o inferiore ed inoltre dimezza la durata delle chiamate SICKNESS da cui viene afflitto.

Prerequisito: Vicino alla sofferenza 3

RANK 9

RESISTENZA ALLE MALATTIE NON MORTE 4

Costo = 175 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Resistenza alle malattie non morte 3" e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata DECAY di rank 8 o inferiore per 3 volte al giorno.

Prerequisito: resistenza alle malattie non morte 3

PERCEZIONI SPECIALI 2

Costo = 300 exp

Il personaggio, concentrandosi diverrà in grado di vedere le creature eteree per la durata di un'ora, dopodiché dovrà concentrarsi nuovamente. Questo prodigio è utilizzabile 3 volte al giorno.

Prerequisito: Percezioni Speciali 1

RANK 10

ESORCIZZARE POSSESSIONE 5

Costo = 150 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE POSSESSION può aumentare di ulteriore 1 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Esorcizzare possessione 4

TOCCO DELLA GELIDA MORTE

Costo = 400 exp

Il personaggio dopo 5 secondi contatto può dichiarare MORTAL su un soggetto. Questa abilità è utilizzabile fino a due volte al giorno. Tuttavia ogni utilizzo infligge 1 danno SOUL al personaggio che non è curabile in alcun modo.

Prerequisito: Tocco della morte 2



DRUIDI

ABILITA' GENERICHE

RANK 1

DONO DELLA PURIFICAZIONE 1

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 2 spendendo 2 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

DONO DELLA SANIFICAZIONE 1

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 2 spendendo 2 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

RANK 2

FLUSSO NATURALE 1

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 1

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare il rank della malattia che si intende rimuovere di 1; può inoltre spendere 1 mana extra al momento del lancio dell'incantesimo per aumentare ulteriormente il rank della chiamata di 1. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 1

RANK 3

POTERE NATURALE 2

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di secondo cerchio del proprio cammino e della via scelta. Si apprendendo immediatamente 4 incantesimi di secondo cerchio [3 del Cammino e 1 dell'elemento a cui si è affini].

DONO DELLA PURIFICAZIONE 2

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DISEASE derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: dono della purificazione 1

DONO DELLA SANIFICAZIONE 2

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE VENOM derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 1



RANK 4

FLUSSO NATURALE 2

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 2

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DECAY derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 1

RANK 5

POTERE NATURALE 3

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di terzo cerchio del proprio cammino e della via scelta. Si apprendono immediatamente 3 incantesimi di terzo cerchio [2 del Cammino e 1 dell'elemento a cui si è affini].

DONO DELLA PURIFICAZIONE 3

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 2

DONO DELLA SANIFICAZIONE 3

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 2

RANK 6

FLUSSO NATURALE 3

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 3

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 2

RANK 7

POTERE NATURALE 4

Costo = 225 exp



Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quarto cerchio del proprio cammino e della via scelta. Si apprendendo immediatamente 2 incantesimi di quarto cerchio [1 del Cammino e 1 dell'elemento a cui si è affini].

DONO DELLA PURIFICAZIONE 4

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DISEASE derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 3

DONO DELLA SANIFICAZIONE 4

Costo = 75 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE VENOM derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 3

RANK 8

FLUSSO NATURALE 4

Costo = 200 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 4

Costo = 100 exp

Con questa abilità il personaggio è in grado di aumentare di 1 il rank delle chiamate REMOVE DECAY derivanti da incantesimi. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 3

RANK 9

POTERE NATURALE 5

Costo = 275 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quinto cerchio del proprio cammino e della via scelta. Si apprende immediatamente 1 incantesimo di quinto cerchio a scelta fra quello del cammino e quello dell'elemento a cui si è affini.

DONO DELLA PURIFICAZIONE 5

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DISEASE può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione 4

DONO DELLA SANIFICAZIONE 5

Costo = 75 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE VENOM può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della sanificazione 4



RANK 10

FLUSSO NATURALE 5

Costo = 250 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

DONO DELLA PURIFICAZIONE NON MORTA 5

Costo = 100 exp

Con questa abilità, quando il personaggio utilizza un incantesimo con effetto REMOVE DECAY può aumentare di ulteriori 2 rank la chiamata spendendo ulteriore 1 mana al momento del lancio dell'incantesimo. Questa abilità è cumulabile con altre.

Prerequisito: Dono della purificazione non morta 4




DRUIDO DEL CAMMINO ANIMALE

RANK 1

SEGUIRE TRACCE DEL DRUIDO

Costo = 75 exp

Questa abilità consente al personaggio di riconoscere le tracce. Potrà quindi prendere in esame i cartellini contraddistinti dal simbolo 

RANK 2

SIMBIOSI 1

Costo = 150 exp

Il personaggio che possiede questa abilità può, una volta al giorno attingere alla caratteristica principale di uno dei tre animali Totemici. La durata di tali capacità è di 1 ora ed il personaggio può attivarne solo 1 per volta:

Totem dell'Orso: può effettuare fino a 3 colpi con effetto DOUBLE a combattimento con un'arma.


Totem del Lupo: può dichiarare RESIST ai primi tre colpi in mischia ricevuti in un combattimento a meno che non siano colpi di tipo DAMNED, HOLY, MORTAL, SOUL, CRASH o ARTIFACT.

Totem del Cinghiale: acquisisce 2 punto armatura alocazionale a combattimento. Il punto armatura alocazionale non va riparato e deve essere usato per assorbire o diminuire i primi danni che si subiscono in combattimento.

RANK 3

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 2 DEL DRUIDO

Costo = 75 exp

Un personaggio che possieda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di rank 4 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 2.

PITTURE DI GUERRA

Costo = 200 exp

Il personaggio può dipingere realmente con delle pitture il volto del bersaglio e mantenere attivo per 6 ore un proprio incantesimo lanciato su di esso (anche su se stesso). Questo incantesimo si aggiunge al numero massimo di incantesimi attivi che un personaggio può avere attivi su di sé contemporaneamente.

RANK 4

COSTRUIRE TRAPPOLE PER ANIMALI 1

Costo = 150 exp

Il personaggio può costruire trappole per animali a patto che possieda i materiali necessari. Le trappole devono essere rappresentate fisicamente e al momento della costruzione il giocatore dovrà consegnare a un Master i materiali necessari. Si possono costruire trappole di 1° e 2° rank, che consentiranno la cattura di un animale di rank fino al 3. A seconda della trappola il personaggio dovrà impiegare un tempo variabile per la costruzione del congegno 2 minuti per una trappola di 1° rank, 4 minuti per una di 2° rank e via. Ogni trappola è monouso e dopo che l'animale è stato catturato diventa inutilizzabile. Il personaggio potrà controllare le trappole ogni ora per vedere se è stato catturato un animale. Queste trappole sono utilizzabili solo da chi possiede questa abilità. Altri due Druidi con l'abilità Conoscenza delle creature animali 2, possono aiutare a costruire una trappola migliore, anche se non possono utilizzarle senza questa abilità, aumentando il rank della creatura catturata di 1, fino ad un massimo di Rank 5.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 2 del druido

PELLE SPESSA


Costo = 300 exp

Il personaggio ottiene 1 PF permanente ad ogni locazione, 1 Punto Soul aggiuntivo e quindi aumenta di 1 minuto il proprio tempo di grazia. Attenzione: il tempo di grazia ottenuto in questo modo non influisce sul tempo di grazia causato da MORTAL nel caso il soggetto sia stato colpito alla testa o al torso, che in questo caso rimane invariato.

RANK 5

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 3 DEL DRUIDO

Costo = 100 exp

Un personaggio che posseda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali fino al rank 6 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 4.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 2 del druido

ORGANISMO ADATTIVO

Costo = 150 exp

Quando il personaggio acquisisce questa abilità deve selezionare un elemento fra i 4 a disposizione che non sia in opposizione a quello a cui è affine (es. Se si è affini al fuoco non si può scegliere acqua). Da questo momento in poi, potrà dichiarare RESIST fino a 3 volte al giorno contro le chiamate dell'elemento selezionato. Esempio: Se il personaggio ha selezionato Air e subisce la chiamata Triple Air può dichiarare RESIST e resistere interamente alla chiamata. Come sempre, effetti addizionali come Strikedown o altri non possono essere ignorati.

RANK 6

SIMBIOSI 2

Costo = 175 exp

Questa capacità sostituisce l'abilità "Simbiosi 1". Un personaggio che posseda questa abilità può, 2 volte al giorno attingere alla caratteristica principale di uno dei tre animali Totemici. La durata di tali capacità è di 1 ora ed il personaggio può attivarne solo 1 per volta:

Totem dell'Orso: può effettuare fino a 3 colpi con effetto DOUBLE e 2 TRIPLE a combattimento con un'arma.

Totem del Lupo: concede la possibilità di dichiarare RESIST ai primi tre colpi in mischia ricevuti in un combattimento e può dichiarare fino a 3 STRIKEDOWN con un'arma.


Totem del Cinghiale: acquisisce 3 punti armatura alocazionali a combattimento e consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata REPEL per 3 volte. I punti armatura alocazionali non possono essere riparati e deve essere usato per assorbire o diminuire i primi danni che si subiscono in combattimento.

Prerequisito: Simbiosi 1

RANK 7

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 4 DEL DRUIDO

Costo = 125 exp

Un personaggio che posseda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali fino a rank 8 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 6.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 3 del druido

FURIA CONTROLLATA



Costo = 125 exp

Quando il personaggio è soggetto alla chiamata BERSERK la tratta come una chiamata FURY

RANK 8

COSTRUIRE TRAPPOLE PER ANIMALI 2

Costo = 175 exp


Il personaggio può costruire trappole per animali a patto che possieda i materiali necessari. Le trappole devono essere rappresentate fisicamente e al momento della costruzione il giocatore dovrà consegnare a un Master i materiali necessari. Si possono costruire trappole di 1° e 2° rank, che consentiranno la cattura di un animale di rank fino al 7. A seconda della trappola il personaggio dovrà impiegare un tempo variabile per la costruzione del congegno 2 minuti per una trappola di 1° rank, 4 minuti per una di 2° rank e via. Ogni trappola è monouso e dopo che l'animale è stato catturato diventa inutilizzabile. Il personaggio potrà controllare le trappole ogni ora per vedere se è stato catturato un animale. Queste trappole sono utilizzabili solo da chi possiede questa abilità. Altri due Druidi con l'abilità Conoscenza delle creature animali 4, possono aiutare a costruire una trappola migliore, anche se non possono utilizzarle senza questa abilità, aumentando il rank della creatura catturata di 1, fino ad un massimo di Rank 9.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 4 del druido, costruire trappole per animali 1

RANK 9

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 5 DEL DRUIDO

Costo = 150 exp

Un personaggio che possieda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali fino a rank 10 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 8.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 4

MIMETIZZARSI

Costo = 350 exp

Quando il personaggio si trova in un bosco, può, dopo 30 secondi, durante i quali deve rimanere assolutamente immobile mimetizzarsi fino a divenire invisibile. Può muoversi molto lentamente e bisbigliare, ma non può correre, attaccare o lanciare incantesimi.

RANK 10

SIMBIOSI 3

Costo = 275 exp

Questa capacità sostituisce l'abilità "Simbiosi 2". Un personaggio che possieda questa abilità può, 3 volte al giorno attingere alla caratteristica principale di uno dei tre animali Totemici. La durata di tali capacità è di 1 ora ed il personaggio può attivarne solo 1 per volta:

Totem dell'Orso: può effettuare fino a 3 colpi con effetto DOUBLE e 2 con effetto TRIPLE e 1 con effetto CRUSH a combattimento con un'arma.

Totem del Lupo: concede la possibilità di dichiarare RESIST ai primi 3 colpi in mischia ricevuti in un combattimento, può dichiarare fino a 3 colpi con effetto STRIKEDOWN con un'arma e fino a 3 colpi con effetto THROUGH.

Totem del Cinghiale: acquisisce 3 punti armatura alocazionali a combattimento, consente al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamata REPEL per 3 volte ed 1 volta alla chiamata CRUSH. I punti armatura alocazionali non possono essere riparati devono essere usati per assorbire o diminuire i primi danni che si subiscono in combattimento.

Prerequisito: Simbiosi 2

DRUIDO DEL CAMMINO VEGETALE

RANK 1

CONSERVARE LE ERBE

Costo = 75 exp

Il personaggio diviene capace di conservare le erbe per tre mesi. Per trattare un'erba è necessario consumare un'erba conservante (riconoscibile dalla scritta "conservante" sul cartellino stesso). Quando tratti un'erba, scrivi la data di scadenza sul cartellino erba che vuoi conservare (tre mesi dalla data in cui la conservi), consegna il conservante ad un Master che provvederà a convalidare l'erba conservata.

Prerequisito: Erboristeria 1

RANK 2

RESISTENZA AL VELENO 1

Costo = 125 exp

Il personaggio è diventato molto resistente ai veleni e dichiara RESIST a qualunque chiamata di tipo VENOM fino ad un rank di 2.

RANK 3

ERBORISTERIA 2

Costo = 75 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la capacità di riconoscere e raccogliere le erbe di seconda generazione per sfruttarne le principali proprietà. Queste erbe, una volta raccolte, potranno essere utilizzate durante il tempo di svolgimento dell'evento in corso; dopodiché, le erbe non utilizzate dovranno essere riconsegnate ad un Master. Per maggiori informazioni leggi la sezione Cartellini Verdi Erbe.

Prerequisito: Erboristeria 1

RANK 4

RESISTENZA AL VELENO 2

Costo = 150 exp

Il personaggio è diventato molto resistente ai veleni e dichiara RESIST a qualunque chiamata di tipo VENOM fino ad un rank di 4 ed HEAVY VENOM fino al rank 2.

Prerequisito: Resistenza al veleno 1

RANK 5

PERCEZIONE TELLURICA

Costo = 200 exp

Il personaggio capisce se vi siano individui o creature invisibili entro 9 metri da lui. Non sa indicare la posizione né il numero di tali individui, sa solamente che si trovano nei dintorni.

RANK 6

ESPERTO NEI VELENI

Costo = 150 exp

Ogniqualvolta il personaggio utilizza un veleno potrà considerarlo come se fosse di 1 rank aggiuntivo per gli effetti derivanti da esso.



RESISTENZA AL VELENO 3

Costo = 175 exp

Il personaggio è diventato molto resistente ai veleni e dichiara RESIST a qualunque chiamata di tipo VENOM fino ad un rank di 6 ed HEAVY VENOM fino al rank 4.

Prerequisito: Resistenza al veleno 2

RANK 7

PERCEZIONI EXTRASENSORIALI

Costo = 275 exp

Il personaggio percepisce se vi siano individui o creature eteree entro 9 metri da lui. Non sa indicare la posizione né il numero di tali individui, sa solamente che si trovano nei dintorni.

Prerequisito: Percezione tellurica

CAMPO DI VEGETALI

Costo = 200 exp

Creando un piccolo orticello (alcuni minuti di lavoro e deve essere ben evidenziato), il personaggio è in grado di far fiorire nuove piante. Posizionando all'interno del Campo un numero massimo di erbe di prima generazione pari alla metà del proprio rank arrotondata per difetto, il personaggio farà sì che dopo mezz'ora esse siano fiorite ed ognuna potrà quindi essere utilizzata una volta in più. Una specifica erba non può fiorire più di una volta. Se due o più Druidi collaborano possono creare un orticello più efficiente, sommando i loro rank al fine di determinare il numero di erbe che sono in grado di far fiorire. Se almeno un altro Druido che collabora possiede questa abilità, consumando il suo utilizzo di Campo di Vegetali, è possibile far fiorire anche le Erbe di seconda generazione. Il Druido può creare un orto come questo solo 1 volta al giorno.

RANK 8

RESISTENZA AL VELENO 4

Costo = 175 exp.

Il personaggio è diventato molto resistente ai veleni e dichiara RESIST a qualunque chiamata di tipo VENOM fino ad un rank di 8 ed HEAVY VENOM fino al rank 6.

Prerequisito: Resistenza al veleno 3

MIMETIZZARSI

Costo = 350 exp

Quando il personaggio si trova in un bosco, può, dopo 30 secondi, durante i quali deve rimanere assolutamente immobile mimetizzarsi fino a divenire invisibile. Può muoversi molto lentamente e bisbigliare, ma non può correre, attaccare o lanciare incantesimi. L'abilità funziona solo finché il personaggio rimane in un bosco, al momento che decida di uscirne l'abilità ha termine immediatamente rendendolo di nuovo visibile.

RANK 9

MAESTRO DELLE PIANTE VELENOSE

Costo = 350 exp

Per una volta al giorno, il personaggio assume le caratteristiche di una pianta velenosa e può avvelenare i propri nemici col tocco. Adesso il druido, toccando un avversario può effettuare una chiamata VENOM rank 8 e una HEAVY VENOM rank 4.

Prerequisito: Resistenza al veleno 4



RANK 10

SIGNORE DEI VEGETALI

Costo = 400 exp

Il personaggio dichiara RESIST a tutte le chiamate VENOM fino a rank 10, oppure alle chiamate HEAVY VENOM ma solo fino al rank 8. Ora l'Abilità Maestro delle Piante Velenose può far dichiarare VENOM rank 10 o HEAVY VENOM rank 5. Può inoltre decidere di sacrificare il tocco HEAVY VENOM rank 5 per lanciare uno spruzzo velenoso a 9 mt che dichiara+ HEAVY VENOM rank 3

Prerequisito: Maestro delle piante velenose



ABILITA' ELEMENTALI

RANK 2

FLUSSO ELEMENTALE 1

Costo = 100 exp

Questa abilità concede 1 punto Kaydhan aggiuntivo al personaggio.

RANK 3

POTERE ELEMENTALE 2

Costo = 100 exp.

Questa abilità funziona come per l'abilità "Potere Elementale 1" tranne per quanto segue:

- 1) Il costo in punti Kaydhan per attivare l'abilità è di 2.
- 2) Le chiamate RESIST associate all'elemento a cui si è affini sono 2.
- 3) E' possibile effettuare 1 chiamata DOUBLE+elemento a cui si è affini contro un bersaglio entro 9 metri.

La durata di questa capacità è di un'ora o fino a che non viene scaricata.

RANK 4

FLUSSO ELEMENTALE 2

Costo = 100 exp

Questa abilità concede 1 punto Kaydhan aggiuntivo al personaggio.

Prerequisito: Flusso elementale 1

RANK 5

POTERE ELEMENTALE 3

Costo = 125 exp

Questa abilità funziona come per l'abilità "Potere Elementale 1" tranne per quanto segue:

- 1) Il costo in punti Kaydhan per attivare l'abilità è di 3.
- 2) Le chiamate RESIST associate all'elemento a cui si è affini sono 3.
- 3) E' possibile effettuare 2 chiamate DOUBLE+elemento a cui si è affini contro un bersaglio entro 9 metri.

La durata di questa capacità è di un'ora o fino a che non viene scaricata.

Prerequisito: Potere elementale 2

RANK 6

FLUSSO ELEMENTALE 3

Costo = 100 exp

Questa abilità concede 1 punto Kaydhan aggiuntivo al personaggio.

Prerequisito: Flusso elementale 2

RANK 7

POTERE ELEMENTALE 4

Costo = 150 exp

Questa abilità funziona come per l'abilità "Potere Elementale 1" tranne per quanto segue:

- 1) Il costo in punti Kaydhan per attivare l'abilità è di 4.
- 2) Le chiamate RESIST associate all'elemento a cui si è affini sono 4.



3) E' possibile effettuare 3 chiamate DOUBLE+elemento a cui si è affini contro un bersaglio entro 9 metri.

4) E' possibile effettuare 1 chiamata dipendente dall'elemento a cui si è affini come di seguito:

- **Terra:** TRIPLE EARTH STRIKEDOWN
- **Aria:** TRIPLE AIR REPEL
- **Acqua:** TRIPLE ICE HALT
- **Fuoco:** TRIPLE FIRE PAIN

La durata di questa capacità è di un'ora o fino a che non viene scaricata.

Prerequisito: Potere elementale 3

FLUSSO ELEMENTALE 4

Costo = 100 exp

Questa abilità concede 1 punto Kaydhan aggiuntivo al personaggio.

Prerequisito: Flusso elementale 3

RANK 9

POTERE ELEMENTALE 5

Costo = 175 exp

Questa abilità funziona come per l'abilità "Potere Elementale 1" tranne per quanto segue:

1) Il costo in punti Kaydhan per attivare l'abilità è di 5.

2) Le chiamate RESIST associate all'elemento a cui si è affini sono 6.

3) E' possibile effettuare 4 chiamate DOUBLE+elemento a cui si è affini contro un bersaglio entro 9 metri.

4) E' possibile effettuare 2 chiamate dipendenti dall'elemento a cui si è affini come di seguito:

- **Terra:** TRIPLE EARTH STRIKEDOWN
- **Aria:** TRIPLE AIR REPEL
- **Acqua:** TRIPLE ICE HALT
- **Fuoco:** TRIPLE FIRE PAIN

La durata di questa capacità è di un'ora o fino a che non viene scaricata.

La durata di questa capacità è di un'ora o fino a che non viene scaricata.

Prerequisito: Potere elementale 4

RANK 10

FLUSSO ELEMENTALE 5

Costo = 100 exp

Questa abilità concede 1 punto Kaydhan aggiuntivo al personaggio.

Prerequisito: Flusso elementale 4



BARDI

RANK 1

OTTIMO INTRATTENITORE

Costo = 175 exp

Il personaggio guadagna 3 Denari d'Argento aggiuntivi ad inizio evento.

RANK 2

DRAMMATURGO 1

Costo = 125 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare CONFUSE o BLIND. Il Bardo potrà usare questa abilità fino a tre volte al giorno.

COMMEDIANTE 1

Costo = 150 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare BEFRIEND o MUTE. Il Bardo potrà usare questa abilità fino a tre volte al giorno.

FLUSSO MUSICALE 1

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

SONATA COINVOLGENTE 1

Costo = 175 exp

Le sonate del bardo coinvolgono il bardo stesso più un bersaglio a sua scelta.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Costo = 125 exp

Il personaggio riceve online informazioni IC aggiuntive.

ASTUTA PERSONALITA' 1

Costo = 75 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la possibilità di dichiarare RESIST alla chiamata BEFRIEND per 3 volte al giorno.

RANK 3

BARDICA 2

Costo = 175 exp

Permette al personaggio di lanciare prodigi di secondo cerchio e conferisce 1 nuova linea di potere bardico.

Prerequisito: Bardica 1

SONETTO VELOCE 1

Costo = 100 exp

Diminuisce di 5 secondi il tempo di lancio dei sonetti fino ad un minimo di 5 secondi.

UGOLA D'ORO 1

Costo = 100 exp



Questa abilità conferisce al personaggio la possibilità di dichiarare RESIST alla chiamata MUTE per 3 volte al giorno.

MANI SALDE 1

Costo = 75 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la possibilità di dichiarare RESIST alla chiamata FUMBLE per 3 volte al giorno.

RANK 4

AMPIO REPERTORIO 1

Costo = 375 exp

Il personaggio acquisisce una nuova linea di Potere Bardico.

FLUSSO MUSICALE 2

Costo = 150 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso musicale 1

ASTUTA PERSONALITA' 2

Costo = 75 exp

Questa abilità migliora l'abilità "Astuta Personalità 1" e permette al personaggio di dichiarare RESIST alle chiamate BEFRIEND, CONTROL, MAGICAL BEFRIEND o MAGICAL CONTROL per 4 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Astuta personalità 1

RANK 5

BARDICA 3

Costo = 200 exp

Permette al bardo di lanciare prodigi di terzo cerchio e conferisce 1 nuova linea di potere bardico.

Prerequisito: Bardica 2

DRAMMATURGO 2

Costo = 150 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare CONTROL (dichiarando un'azione di comando) pari a rank del proprio personaggio. Il personaggio può usare questa abilità fino a 2 volte al giorno.

Prerequisito: Drammaturgo 1

COMMEDIANTE 2

Costo = 150 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare CONTROL (dichiarando un'azione di comando) pari a rank del proprio personaggio. Il personaggio può usare questa abilità fino a 2 volte al giorno.

Prerequisito: Commediante 1

SONATA COINVOLGENTE 2

Costo = 100 exp

Le sonate del bardo coinvolgono il personaggio stesso più fino a due bersagli a sua scelta.

Prerequisito: Sonata Coinvolgente 1



MUSICA RISANANTE

Costo = 50 exp

Si possono effettuare 2 guarigioni al giorno extra adoperando l'abilità "Litania di Guarigione".

Prerequisito: Litania di guarigione

RANK 6

FLUSSO MUSICALE 3

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso Musicale 2

SONETTO VELOCE 2

Costo = 100 exp

Diminuisce di ulteriori 5 secondi (10 Secondi in totale) il tempo di lancio dei sonetti fino ad un minimo di 5 secondi.

Prerequisito: Sonetto veloce 1

MANI SALDE 2

Costo = 150 exp

Questa abilità migliora l'abilità "Mani Salde 1" e permette al personaggio di dichiarare RESIST alla chiamate FUMBLE o MAGICAL FUMBLE per 4 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Mani salde 1

UGOLA D'ORO 2

Costo = 125 exp

Questa abilità sostituisce l'abilità "Ugola d'oro 1" e permette di resistere 4 volte al giorno a MAGICAL MUTE

Prerequisito: Ugola d'oro 1

MEMORIA PORTENTOSA

Costo = 100 exp

Dopo 5 minuti di studio, il personaggio è in grado di ricordare alla perfezione una pagina (A4) di scritto per 24 ore. Non può cimentarsi nello studio di un altro documento fintanto che non abbia trascritto quello precedentemente studiato; se lo facesse, dimenticherà il precedente documento. Avverti un Master quando stai iniziando a studiare il documento che vuoi memorizzare.

RANK 7

BARDICA 4

Costo = 225 exp

Permette al personaggio di lanciare prodigi di quarto cerchio e conferisce 1 nuova linea di potere bardico.

Prerequisito: Bardica 3

DRAMMATURGO 3

Costo = 150 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare SLEEP. Il Bardo può usare questa abilità 1 volta al giorno

Prerequisito: Drammaturgo 2

COMMEDIANTE 3

Costo = 150 exp

Parlando o esibendosi per 3 minuti consecutivi il personaggio potrà dichiarare SICKNESS per 1 minuto all'interlocutore. Il personaggio può usare questa abilità 1 volta al giorno.

Prerequisito: Commediante 2

RANK 8

FLUSSO MUSICALE 4

Costo = 200 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso musicale 3

SONATA COINVOLGENTE 3

Costo = 125 exp

Le sonate del bardo coinvolgono il personaggio stesso più fino a tre bersagli a sua scelta.

Prerequisito: Sonata coinvolgente 2

AMPIO REPERTORIO 2

Costo = 200 exp

Il personaggio acquisisce una nuova linea di Potere Bardico.

Prerequisito: Ampio Repertorio 1

RANK 9

BARDICA 5

Costo = 250 exp

Permette al bardo di lanciare due prodigi di quinto cerchio.

Prerequisito: Bardica 4

SONETTO VELOCE 3

Costo = 100 exp

Diminuisce di ulteriori 5 secondi (15 Secondi in totale) il tempo di lancio dei sonetti fino ad un minimo di 5 secondi.

Prerequisito: Sonetto Veloce 2

RANK 10

FLUSSO MUSICALE 5

Costo = 225 exp

Il personaggio acquisisce 2 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso Musicale 4

DRAMMATURGO 4

Costo = 200 exp

Parlando o esibendosi per 5 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare MORTAL. Il Bardo può usare questa abilità 1 volta al giorno.

Prerequisito: Drammaturgo 3

COMMEDIANTE 4



Costo = 200 exp

Parlando o esibendosi per 5 minuti consecutivi con un interlocutore il personaggio potrà dichiarare BEGUILLE. Il Bardo può usare questa abilità 1 volta al giorno.

Prerequisito: Comediante 3



MAGHI

RANK 1

FAMIGLIO

Costo = 150 exp

Il personaggio può, ad inizio live o all'inizio della giornata di gioco, evocare un famiglio. Questo è considerato un incantesimo attivo che però non rientra nel computo massimo degli incantesimi attivi che può mantenere su di sé. **L'incantesimo termina se il personaggio è bersaglio della chiamata REMOVE POWER o all'alba.** Se il personaggio è soggetto a danni ad AREA/MASS anche il famiglio viene colpito e di conseguenza sparisce, in questo caso il mago subisce la chiamata PAIN. Quando il personaggio evoca un famiglio deve riferire ai master quale sceglierà per la giornata. Il famiglio deve avere una buona rappresentazione in gioco che deve essere sottoposta ad approvazione insindacabile dei master. Si consiglia pertanto di assicurarsi che sia valido prima del live per non rischiare di rimanere senza durante il gioco. Non è mai possibile evocare un famiglio del quale non si abbia una adeguata rappresentazione. I famigli sono creature magiche pertanto **non possono essere presi come bersaglio di attacchi o incantesimi.**

Ogni giorno un mago potrà scegliere tra:

Rospo – Conferisce al mago + 1 pf al torso

Serpente – Conferisce immunità a veleni di rank 3 o inferiore

Topo – Conferisce immunità a malattia naturali rank 3 o inferiore

Pipistrello – Conferisce la capacità di percepire se vi siano creature invisibili nel raggio di 9 metri, ma non di determinarne l'esatta posizione

Gufo – Raddoppia la durata degli incantesimi attivi che il mago lancia su di sé

USO DEL BASTONE DEL MAGO

Costo = 75 exp

Questa abilità conferisce l'abilità "usare Armi a 2 Mani" descritta nel manuale del giocatore tranne per quanto segue:

1)La competenza è relativa ai soli bastoni (non si potranno utilizzare quindi spadoni, asce a 2 mani o altro)

2)Il danno base dell'arma non è DOUBLE ma infligge 1 danno come se fosse una normale arma ad 1 mano

RANK 2

FLUSSO DI POTERE 1

Costo = 150 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quella della sua riserva.

ARMA INCANTATA 1

Costo = 100 exp

Rinunciando ad 1 punto mana della sua riserva (che non potrà essere recuperato in alcun modo) il personaggio incanta magicamente il proprio bastone dichiarando con ogni colpo ENCHANTED. L'arma Incantata termina quando il personaggio va a dormire [in questo caso il personaggio non recupera nessun mana] o quando viene distrutta.

Se il bastone dovesse essere usato in combattimento da un personaggio che non sia il mago stesso, l'incanto terminerà immediatamente e il mago non potrà recuperare i mana consumati.

Prerequisito: Uso del bastone del mago



CONSUZIONE ARCANIA

Costo = 200 exp

Una volta al giorno, quando la riserva di mana del personaggio è ridotta a zero, può sforzarsi e attingere potere dall'esterno recuperando un quantitativo di punti mana pari a metà del suo rank arrotondato per eccesso.

Egli potrà usare immediatamente quei mana per lanciare un incantesimo o conservarli, dopo di che il mago subirà la chiamata DOUBLE THROUGH al petto.

IDENTIFICARE OGGETTI MAGICI

Costo = 200 exp

Questa abilità permette di identificare le proprietà magiche di uno specifico oggetto dopo un periodo di studio adeguato compiuto con strumenti particolari lasciati all'interpretazione del personaggio. Quest'abilità richiede la presenza di un Master, che comunicherà al giocatore i tempi necessari all'identificazione dell'oggetto in questione. Si possono identificare oggetti per un massimo di 6 livelli complessivi al giorno.

RANK 3

MAGIA 2

Costo = 175 exp

Questa abilità permette al personaggio di accedere agli incantesimi di secondo cerchio della propria Linea Principale e della scuola di Magia Universale. Il personaggio potrà apprendere immediatamente 6 incantesimi di cui 3 dalla sua Linea Principale e 1 dalla Scuola di Magia Universale.

ESPANDERE CONOSCENZA 1

Costo = 150 exp

E' possibile scegliere una nuova Scuola di Magia, identificata ora come Linea Secondaria, potendo selezionare incantesimi di primo cerchio di quella scuola. Questa abilità concede il diritto di scegliere 2 incantesimi della Linea Secondaria. Questa abilità è selezionabile soltanto una volta.

CONCENTRAZIONE ARCANIA 1

Costo = 50 exp

Permette al personaggio di tenere attivo su sé stesso 1 "Incantesimo attivo" in più rispetto ai normali 2

ILLUSIONISTA 1

Costo = 150 exp

Il numero di chiamate RESIST concesse dagli incantesimi della scuola di illusione aumenta di 1, solo quando tali incantesimi sono lanciati sull'Illusionista. (Esempio: Distorsione permette di dichiarare RESIST a 3 colpi in mischia, con questa abilità diventeranno 4).

Prerequisito: Linea principale illusione

INVOCATORE 1

Costo = 150 exp

Questa abilità consente di dichiarare REFLEX contro la chiamata ENCHANTED per 3 volte al giorno. Esempio: Se il personaggio subisce la chiamata Triple Enchanted può dichiarare REFLEX e reindirizzare interamente alla chiamata. Con questa abilità, effetti addizionali come Strikedown o altri non possono essere riflessi, riflettendo solo il danno.

Prerequisito: Linea principale invocazione

AMMALIATORE 1

Costo = 150 exp



Questa abilità consente di dichiarare RESIST contro la chiamata BEFRIEND per 2 volte al giorno, è possibile omettere di dichiarare RESIST contro tale chiamata. In questo modo chi lancia l'incantesimo non si accorge che l'incanto non ha avuto alcun effetto. Il giocatore dovrà comunque avvertire un master che ha fatto tale azione, il prima possibile. Altrimenti, invece di resistere, il personaggio può decidere di dichiarare REFLEX alla suddetta chiamata.

Prerequisito: Linea principale ammalimento

ABIURATORE 1

Costo = 150 exp

Tutti gli incantesimi di protezione attivi sul mago durano un'ora in più oltre la durata descritta sull'incantesimo.

Prerequisito: Linea principale abiurazione

TRASMUTATORE 1

Costo = 75 exp

Questa abilità consente al personaggio di concentrarsi per 5 secondi dopo i quali sarà in grado di cambiare l'elemento di incantesimi che provochino danno di tipo elementale e/o di convertire i colpi di tipo ENCHANTED portati con le armi in colpi di tipo elementale. Questa abilità può essere attivata per 3 volte al giorno e ha una durata di 1 minuto. L'elemento in cui si intende convertire i colpi deve essere selezionato al momento che l'abilità viene selezionata.

Speciale: Questa abilità può essere selezionata più volte, aggiungendo 1 elemento alle opzioni del personaggio ed aumentando il numero di usi dell'abilità di 1 volta al giorno e i minuti di durata di 1, fino ad un massimo di 6 volte al giorno per una durata di 4 minuti.

Prerequisito: Linea principale trasmutazione

RANK 4

FLUSSO DI POTERE 2

Costo = 150 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso di potere 1

INCANTESIMI IMBOLI

Costo = 175 exp

Consumando un punto mana addizionale permette di lanciare incantesimi anche se si è legati, immobilizzati o con gli arti ridotti a 0 punti ferita.

ESPERTO DI MAGIA

Costo = 250 exp

Con questa abilità il personaggio può ridurre il costo di mana degli incantesimi della sua Linea Principale di 1 punto (fino ad un minimo di 1) per essere lanciati. Questo è valido per i primi tre cerchi di magia.

RANK 5

ARMA INCANTATA 2

Costo = 150 exp

Rinunciando a 2 punti mana della sua riserva (che non potranno essere recuperati, a meno che il bastone non venga distrutto) il mago incanta magicamente il proprio bastone dichiarando 3 colpi DOUBLE ENCHANTED a combattimento. L'arma Incantata termina quando il personaggio va a dormire[in questo caso il pg non recupera nessun mana] o quando viene distrutta.

Se il bastone dovesse essere usato in combattimento da un pg che non sia il mago stesso, l'incanto terminerebbe e il mago non potrà recuperare i mana consumati.



Prerequisito: Arma incantata 1

MAGIA 3

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di terzo cerchio della propria Linea Principale e della scuola di Magia Universale. Il personaggio potrà apprendere immediatamente 3 incantesimi di cui 2 dalla sua Linea Principale e 1 della Scuola di Magia Universale.

Prerequisito: Magia 2

ESPANDERE CONOSCENZA 2

Costo = 125 exp

E' possibile selezionare gli incantesimi di secondo cerchio della Linea Secondaria. Questa abilità concede il diritto di scegliere 1 incantesimo della Linea Secondaria.

Prerequisito: Espandere conoscenza 1

INCANTESIMI PROLUNGATI

Costo = 150 exp

Il personaggio può mantenere su di sé un incantesimo attivo per un'ora addizionale alla sua normale durata. Tale abilità può essere utilizzata solamente su di un incantesimo alla volta e che non sia di cerchio superiore al terzo.

RANK 6

FLUSSO DI POTERE 3

Costo = 175 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso di potere 2

CONCENTRAZIONE ARCANA 2

Costo = 75 exp

Permette ad un personaggio di tenere attivo su sé stesso un "Incantesimo attivo" aggiuntivo in più rispetto ai normali due (quattro in totale).

Prerequisito: Concentrazione arcana 1

INCANTESIMI IN MOVIMENTO

Costo = 100 exp

Questa abilità permette al personaggio di lanciare incantesimi mentre corre.

ILLUSIONISTA 2

Costo = 175 exp

Aumenta, su se stesso, il tempo di durata di un'ora agli incantesimi che rendono invisibile. Inoltre permette di interagire con l'ambiente 3 volte senza tornare visibili, in ogni caso NON si può attaccare o lanciare incantesimi da invisibili.

Prerequisito: Illusionista 1

INVOCATORE 2

Costo = 175 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alle chiamate DOUBLE ENCHANTED o TRIPLE ENCHANTED per 2 volte al giorno.

Prerequisito: Invocatore 1

AMMALIATORE 2



Costo = 175 exp

Aumenta, su se stesso, il tempo di durata di un'ora agli incantesimi che rendono invisibile. Inoltre permette di interagire con l'ambiente 3 volte senza tornare visibili, in ogni caso NON si può attaccare o lanciare incantesimi da invisibili.

Prerequisito: Ammaliatore 1

ABIURATORE 2

Costo = 175 exp

Il personaggio può dissolvere e creare barriere ad un rank del personaggio pari al proprio +2.

Prerequisito: Abiuratore 1

TRASMUTATORE 2

Costo = 175 exp

Questa abilità permette di dichiarare RESIST alle chiamate VEMON, DISEASE o DECAY di rank pari o inferiore a quello del proprio personaggio per 3 volte al giorno in totale.

Prerequisito: Trasmutatore 1

RANK 7

MAGIA 4

Costo = 225 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quarto cerchio della propria Linea Principale e della scuola di Magia Universale. Il personaggio potrà apprendere immediatamente 2 incantesimi di cui 1 dalla sua Linea Principale e 1 della Scuola di Magia Universale.

Prerequisito: Magia 3

ESPANDERE CONOSCENZA 3

Costo = 125 exp

E' possibile selezionare gli incantesimi di Terzo cerchio della Linea Secondaria. Questa abilità concede il diritto di scegliere 1 incantesimo della Linea Secondaria.

Prerequisito: Espandere conoscenza 1

INCANTESIMI SILENZIOSI

Costo = 250 exp

Questa abilità permette di dichiarare formule sottovoce consumando 2 punti mana addizionali. L'abilità funziona solo per incantesimi di magia fino al Terzo Cerchio.

RANK 8

FLUSSO DI POTERE 4

Costo= 200 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso di potere 3

ARMA INCANTATA 3

Costo = 200 exp

Rinunciando a 3 punti mana della sua riserva (che non potranno essere recuperati, a meno che il bastone non venga distrutto) il mago incanta magicamente il proprio bastone dichiarando 3 colpi TRIPLE ENCHANTED a combattimento. Arma Incantata termina quando il personaggio va a dormire(in questo caso il personaggio non recupera nessun mana) o quando l'arma viene distrutta.

Se il bastone dovesse essere usato in combattimento da un personaggio che non sia il mago stesso, l'incanto terminerebbe e il mago non potrà recuperare i mana consumati.

Prerequisito: Arma incantata 2

INCANTESIMI INTENSIFICATI

Costo = 400 exp

Consumando 4 mana il mago potrà lanciare un qualsiasi incantesimo di Primo Secondo o Terzo cerchio come incantesimo di Quarto cerchio, cambiando conseguentemente l'invocazione e rendendolo più difficile da dissolvere o resistere. Questa abilità non può combinare lo stesso incantesimo utilizzando contemporaneamente altre abilità come "Incantesimi Immobili", "Incantesimi Prolungati", "Incantesimi Silenziosi", "Incantesimi Veloci"

RANK 9

MAGIA 5

Costo= 275 exp

Permette al personaggio di accedere agli incantesimi di quinto cerchio della propria Linea Principale e della scuola di Magia Universale. Il personaggio potrà apprendere immediatamente 1 incantesimo di quinto Cerchio.

Prerequisito: Magia 4

INCANTESIMI VELOCI

Costo = 275 exp

Questa abilità permette di dichiarare formule più brevi. Il personaggio potrà lanciare un incantesimo dichiarando solo l'invocazione iniziale seguita dalla chiamata informativa. L'abilità funziona solo per incantesimi di magia fino al Terzo Cerchio.

ILLUSIONISTA 3

Costo = 200 exp

L'illusionista riesce con gli occhi a discernere le illusioni dalla realtà. E' in grado una volta al giorno, per 5 minuti, di vedere le creature Invisibili.

Prerequisito: Illusionista 2

INVOCATORE 3

Costo = 200 exp

L'invocatore riesce a manipolare la magia in maniera davvero efficace. Una volta al Giorno, per un minuto, a tutti gli incantesimi che causano danno di tipo ENCHANTED abbinerà la chiamata THROUGH.

Prerequisito: Invocatore 2

AMMALIATORE 3

Costo = 200 exp

L'ammaliatore è immune a tutte le chiamate BEFRIEND, CONTROL e VERITY. Inoltre può dichiarare RESIST contro la chiamata BEGUILE per 1 volta al giorno, qualunque sia la sua fonte.

Prerequisito: Ammaliatore 2

ABIURATORE 3

Costo = 200 exp

Con questa abilità quando il personaggio ha un incantesimo "Armatura Magica" attivo su sé stesso, può dichiarare RESIST contro i primi 5 colpi ricevuti. Una chiamata con effetto CRUSH azzerà le eventuali chiamate RESIST rimaste senza però intaccare i PA che si possiedono.

Prerequisito: Abiuratore 2

TRASMUTATORE 3

Costo = 200 exp



Una volta al giorno per un'ora, il personaggio acquisisce 2 PF a tutte le locazioni e potrà dichiarare IMMUNE alle chiamate SICKNESS e PAIN. Una volta terminata questa abilità il personaggio subirà SICKNESS per 30 minuti.

Prerequisito: Trasmutatore 2

RANK 10

FLUSSO DI POTERE 5

Costo = 250 exp

Il personaggio acquisisce 3 punti mana giornalieri che si vanno a sommare a quelli della sua riserva.

Prerequisito: Flusso di potere 4

INCANTESIMI INARRESTABILI

Costo = 200 exp

Grazie a questa abilità, il mago non viene interrotto se colpito da un'arma o se costretto a parare durante la recitazione di un incantesimo dopo avere terminato di pronunciare la formula, alla fine di essa egli dovrà immediatamente dichiarare ad alta voce la parola "INARRESTABILE", per far comprendere all'avversario che, a differenza di ciò che avverrebbe normalmente, l'incantesimo ha avuto comunque effetto. Nota bene in ogni caso il mago subirà i danni dell'arma; pertanto, se egli fosse ad esempio ridotto a zero al torso, non potrà finire di pronunciare la formula. In ogni caso il giocatore non può attaccare se sta utilizzando questa abilità.



ABILITA' DI BACKGROUND

A differenza delle normali abilità di Background, le quali sono selezionabili esclusivamente in fase di creazione della scheda del proprio personaggio, gli archetipi seguono un percorso di crescita articolato su 10 rank come segue:

CERCATORI

RANK 1

PASSO MAGICO

Costo = 100 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la capacità di attraversare barriere magiche normalmente impenetrabili. Si acquisiscono un numero di punti detti "Passabarriere" pari al doppio del proprio rank che vengono recuperati ad ogni alba. Concentrandosi per 10 secondi, il personaggio può usare "Sesto Senso" per percepire, analizzare e superare barriere magiche di rank pari alla metà proprio rank arrotondato per difetto (minimo 1). Attraversare una barriera magica costa un numero di punti "Passabarriere" pari al rank della barriera magica stessa. È considerato passaggio qualsiasi singola parte del corpo del cercatore entri in contatto e varchi una barriera, finché esso non si allontana. Entrare ed uscire da una barriera completamente, quindi, equivale a 2 passaggi.

VALUTARE 2

Costo = 50 exp

Il personaggio acquisisce l'abilità "Valutare 2". (Vedi Sito per relativi fogli di conoscenza di Valutare 1 e 2)

Prerequisito: Valutare 1

RANK 2

AUTODIAGNOSI

Costo = 75 exp

Il personaggio può dichiarare la chiamata "DETECT CONDITION" su se stesso.

VALUTARE 3

Costo = 50 exp

Il personaggio acquisisce l'abilità "Valutare 3"

Prerequisito: Valutare 2

RANK 3

CERCATORE DI TESORI 1

Costo = 125 exp

All'inizio di ogni live, il personaggio può attingere ad un oggetto comune casuale. La procedura si svolgerà in fase di segreteria.

RANK 4

ARCHEOLOGIA

Costo = 125 exp

Il personaggio, prima che inizi il live o durante lo svolgimento dello stesso, riceve informazioni riguardanti eventuali reperti antichi sepolti o nascosti in zona.

PASSAPORTE

Costo = 200 exp

Acquistando questa abilità il personaggio diviene in grado di superare le porte chiuse con serrature di rank pari alla metà del proprio rank arrotondato per eccesso. Eventuali trappole sulla porta, se il personaggio non ha la relativa abilità per disinnescarle, scatteranno colpendolo. Il giocatore deve aprire e richiudersi dietro di se velocemente la porta, entrando completamente nella stanza. Non può solo affacciarsi per sbirciare.

Prerequisito: Passo magico

RANK 5

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Costo = 100 exp

Questa abilità consente al personaggio di acquisire informazioni relative a fatti accaduti tra un evento e l'altro, in giro per Arenthar. Per informazioni si intendono notizie, fatti, eventi, voci o altro nei quali il personaggio può essere incappato durante il periodo che intercorre fra un evento ed un altro, a scelta e giudizio dei Master.

CONDIVIDERE IL SENTIERO

Costo = 250 exp

Usando l'abilità "Passo magico", il personaggio può portare più creature con sé attraverso le barriere magiche. Il personaggio utilizza un costo in punti "Passabarriere" pari al rank della barriera da oltrepassare per ogni altra persona che porta con sé.

Prerequisito: Passo magico

RANK 6

RESISTENZA ALLA MAGIA

Costo = 150 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare RESIST contro la chiamata ENCHANTED per 3 volte a combattimento. Esempio: Se il personaggio subisce la chiamata Triple Enchanted può dichiarare RESIST e resistere interamente alla chiamata. Come sempre, effetti addizionali come Strikedown o altri non possono essere ignorati.

RANK 7

CERCATORE DI TESORI 2

Costo = 150 exp

All'inizio di ogni live, il personaggio può attingere ad un oggetto mediante raro casuale. La procedura si svolgerà in fase di segreteria.

Prerequisito: Cercatore di tesori 1

INSTILLARE L'ESSENZA MAGICA

Costo = 175 exp

Il personaggio può riversare parte della propria anima in un qualsiasi oggetto. E' necessario un cerimoniale di 5 minuti per ottenere l'effetto ed avere con sé l'oggetto durante questo rito. Una volta effettuata la procedura e per le 24 ore successive, il personaggio conosce istintivamente la direzione dove si trova l'oggetto (è necessario l'intervento di un Master) concentrandosi semplicemente per 10 secondi. Se l'oggetto viene distrutto, il personaggio subisce 1 danno SOUL.

RANK 8

APRIRE LA VIA

Costo = 250 exp

Funziona come "Passaporte" ma permette al personaggio di attraversare una porta con serrature di rank pari o inferiori al proprio.

Prerequisito: Passaporte

CURA MAGICA

Costo = 250 exp

Le pozioni di Mana bevute dal personaggio, lo curano anche di 1 PF per ogni mana recuperato ad una locazione a scelta.

RANK 9

CERCATORE DI TESORI 3

Costo = 150 exp

All'inizio di ogni live, il personaggio può attingere ad un oggetto raro casuale. La procedura si svolgerà in fase di segreteria.

Prerequisito: Cercatore di Tesori 2

IMMUNITÀ MAGICA

Costo = 250 exp

Questa abilità consente al personaggio di dichiarare IMMUNE contro la chiamata ENCHANTED per 1 ora al giorno. Esempio: Se il personaggio subisce la chiamata Triple Enchanted può dichiarare IMMUNE e resistere interamente alla chiamata. Diversamente dal solito, effetti aggiuntivi come Strikedown o altri possono essere ignorati non subendo nessuno degli effetti della chiamata. Una volta attivata l'abilità non può essere interrotta.

RANK 10

COMUNIONE MAGICA

Costo = 275 exp

Il personaggio può entrare in comunione con un oggetto magico e acquisirne le peculiarità come se lo usasse di continuo. Operativamente l'oggetto svanisce, come se venisse inglobato dal cercatore. Effetti e peculiarità devono essere concordati con il master. Il personaggio deve compiere un cerimoniale di almeno 5 minuti con l'oggetto scelto prima di acquisirne i benefici. Tutti gli effetti così acquisiti hanno una durata variabile (minimo un'ora).



DIVINATORI

RANK 2

RECUPERARE LA CONNESSIONE

Costo = 150 exp

Al fine di poter interagire con i sogni di qualcuno, il personaggio deve avere un oggetto che appartenga all'altra persona. Questo oggetto viene detto "connessione arcana". Una connessione arcana deve essere un oggetto (e non una parte del corpo come un capello o simili) che il proprietario ha tenuto con sé per almeno 12 h. Una connessione arcana deve passare direttamente dalla mano del proprietario alla mano del divinatore. Egli può tenere con sé un numero di connessioni arcane pari al proprio rank. Una connessione, una volta in mano ad un divinatore, dura per 12 ore o si esaurisce appena viene usata dal divinatore, salvo altre specifiche.

TOCCO INDAGATORE

Costo = 175 exp

Il personaggio ha l'abilità di comprendere la natura delle altre creature entrando in contatto con loro. Se riesce a rimanere in contatto per 5 secondi con una creatura può determinarne la tipologia esatta anche se essa è sotto un effetto di illusione o metamorfosi che ne maschera la natura. Se il contatto viene interrotto il Divinatore dovrà iniziare nuovamente.

RANK 3

SOGNO REVITALIZZANTE

Costo = 200 exp

Il divinatore può concentrarsi su di un personaggio morente toccandolo per 10 secondi e può far ripartire il tempo di grazia di ogni sua locazione da capo. Può usare questa capacità su di un personaggio solo una sola volta fino a che le sue ferite non vengono guarite o non muore. Questa abilità può essere usata 3 volte al giorno.

SOGNO INDAGATORE

Costo = 175 exp

Il divinatore si concentra per almeno 5 minuti prima di addormentandosi la sera e chiede ad alta voce un responso ai sogni, prima di addormentarsi. Durante il sogno segue il proprio subconscio attraverso le energie Oniriche che padroneggia per ottenere la risposta sull'argomento sul quale sta indagando e segue il percorso attraverso il suo sogno vigile. Il divinatore potrebbe aver bisogno di una connessione arcana se il soggetto della sua indagine onirica è una persona. Indagare i sogni non è una pratica del tutto sicura e alcuni divinatori si sono persi nel praticarla troppo spesso e in maniera troppo avventata. (Dichiara ad un master, la sera prima di addormentarti, quale è l'argomento su cui vuoi avere un responso e al mattino riceverai una risposta).

RANK 4

SCUDO ONIRICO

Costo = 150 exp

Il divinatore tocca un personaggio e si addormenta. Per tutto il tempo che rimangono in contatto un manto di energia Onirica avvolge entrambi che appaiono semi tangibili, ottenendo immunità a tutti gli attacchi e le chiamate di danno fisico. L'abilità ha una durata massima di 5 minuti durante i quali il divinatore non può essere risvegliato in alcun modo, dovrà stare ad occhi chiusi e si comporterà come un se fosse un sonnambulo, camminando solo per seguire la persona protetta da questa abilità. Questa abilità può essere usata una volta al giorno. Se divinatore e protetto si separano per



qualche motivo prima che siano passati i 5 minuti, lo scudo si interrompe all'istante, il protetto subisce la chiamata STRIKEDOWN mentre il divinatore subisce SICKNESS per i successivi 5 minuti.

VISTA ASTRALE

Costo = 200 exp

Il personaggio, dopo 1 minuto di concentrazione ad occhi chiusi, può vedere oggetti o creature Eteree per 10 minuti. Il divinatore può usare questa abilità 1 volta al giorno.

RANK 5

POTENZIAMENTO ONIRICO

Costo = 200 exp

Il divinatore può toccare un altro personaggio e concentrarsi su di lui per 10 secondi. Il divinatore si addormenta ed ha visioni fugaci del futuro che potrebbe attendere il personaggio che sta toccando e può trasferire a lui parte di queste visioni. Come risultato il Divinatore aumenta di 1 il Rank di una delle abilità del personaggio per il tempo che rimangono a contatto o fino a che il personaggio non ha svolto un compito usando quell'abilità. Il tempo MASSIMO che questa abilità può durare è comunque di 10 minuti e il divinatore può usarla solo 1 volta al giorno.

RANK 6

INCUBO RICORRENTE

Costo = 250 exp

Approfondendo le sue conoscenze dei sogni divinatori, il personaggio può eseguire un rito che porta un bersaglio ad avere orrendi incubi notturni per la notte successiva. Avere incubi può comportare l'impossibilità di ricaricare i poteri giornalieri e gli incantesimi, o anche i PF. Per effettuare questa procedura un divinatore deve avere una connessione arcana con la vittima. Il rito deve durare almeno 10 minuti e durante questo egli deve stabilire, con poche parole, esattamente cosa sognerà la vittima dicendolo al master. Il master si occuperà poi di riferire gli effetti al mattino successivo alla vittima, ricordandosi di inserire nel sogno anche la firma onirica del divinatore. Gli effetti di un incubo non sono sempre i soliti ma è probabile che la vittima si risvegli con meno possibilità di lanciare incantesimi o già spossato o con altri effetti simili.

RANK 7

CORPO ASTRALE

Costo = 300 exp

Il personaggio, dopo essersi concentrato ad occhi chiusi per 1 minuto, può diventare Etereo per un 5 minuti. Per utilizzare questa capacità il giocatore lascia a terra la pietra che rappresenta la sua anima. Può usare questa capacità fino ad un massimo di rank/3 volte al giorno (massimo 3).

RESPINGERE GLI INCUBI

Costo = 125 exp

Il personaggio può dichiarare, 2 volte al giorno, FORBIDDING NIGHTMARE di un rank pari al proprio. L'effetto dura per un massimo di 5 minuti.

RANK 8

MANTO ONIRICO

Costo = 150 exp

Per un massimo di 10 minuti il divinatore si avvolge in un manto di materia Onirica che gli conferisce resistenza alla chiamata SLEEP e CONFUSE. Ogni volta che subisce una di queste chiamate può

dichiarare RESIST SLEEP o RESIST CONFUSE, secondo ciò che ha ricevuto. Questa abilità può essere usata una volta al giorno.

RANK 9

COMANDO ONIRICO

Costo = 250exp

Possedendo una connessione arcana con la vittima, il personaggio può indurre, durante la notte, un comando ipnotico nel suo bersaglio. Il divinatore deve restare concentrato per 10 minuti in un posto completamente silenzioso prima di addormentarsi e poi comunicare ad un master il nome della vittima e il comando. Il divinatore deve possedere una connessione arcana della vittima. Possono essere impartiti solo semplici comandi non autolesionistici e non umilianti per chi li subisce, come "rompi questo oggetto", "recati in questo posto", "pronuncia questa frase" o altre cose simili descrivibili con una frase molto breve. Inoltre, il divinatore deve definire anche una condizione di attivazione del comando che può essere il verificarsi di una situazione ("esegui il comando quando vedi il Re") oppure l'udir pronunciare una precisa parola definita dal divinatore (la parola non deve essere troppo comune e di utilizzo continuo come un articolo o una congiunzione). Sarà il master a riferire alla vittima i dettagli del comando ipnotico. La vittima inoltre, a discrezione del master, sognerà qualcosa riguardante la firma onirica del divinatore.

RANK 10

ESSENZA ONIRICA

Costo = 275 exp

Il personaggio è in grado di manipolare la forma onirica, materializzando veri e propri incubi fisici. Concentrandosi per 1 minuto, egli può evocare un Incubo di rank pari al proprio. Il divinatore dona la sua essenza temporaneamente alla creatura dei sogni e lo domina completamente. Il personaggio lascia la sua pietra dell'anima a terra e si tramuta in creatura dei sogni (deve essere premura del giocatore avere maschere, trucco e abbigliamento adatto per rappresentare questa trasformazione. (Attenzione: saranno i Master a comunicare al Divinatore che forma abbia una creatura dei sogni). Statistiche e abilità della creatura devono essere concordati con i Master. Il giocatore rimane in forma di creatura dei sogni finché lo vuole ma comunque per un tempo che non può superare le 6 ore. Alla fine della trasformazione, quando vuole tornare normale, il personaggio deve trovarsi entro 3 metri dalla sua pietra dell'anima. In caso questo non accada e il personaggio supera le 6 ore di trasformazione, cadrà in uno stato di frenesia e subirà la chiamata BERSERK per 1 minuto, dopodiché tornerà normale.

NECROMANTE

RANK 1

RACCOGLIERE ANIMA

Costo = 200 exp

Il personaggio riesce ad entrare in contatto fisico con le anime che oramai sono già state espulse da un corpo morto o riassorbito da Arenya, riuscendo quindi a raccogliere e portarle con se. Un'anima così raccolta **dura fino a che il Necromante non riposa, momento in cui perde la sua concentrazione e la presa sulle anime**, poi svanisce. Ogni necromante può tenere con se un numero massimo di anime pari al suo rank. Un'anima si considera "raccolta" quando il necromante se ne appropria e la tiene entro 10 cm dal suo corpo. Inoltre, ogni qualvolta viene specificato di "usare" un'anima, questa è considerata esaurita e deve essere restituita ad un master. Il personaggio del necromante è tenuto a segnare il numero di anime che usa, tenendone il conto dall'inizio della sua carriera.

RANK 2

ALLONTANARE L'ETERNO RIPOSO

Costo = 100 exp

Quando il personaggio raccoglie un'anima, questa, finché è in suo possesso, rimane presente per 3 ore prima di svanire.

Prerequisito: Raccogliere anima

PARLARE CON LE ANIME

Costo = 175 exp

Concentrandosi per 10 secondi su un'anima già raccolta, il personaggio può entrare in comunicazione con lei. Egli potrà fare delle domande all'anima che risponderà solamente con "Si", "No" o "Non so". Non tutte le anime saranno accondiscendenti e alcune potrebbero anche mentire durante questa fase. Il necromante può fare all'anima raccolta un numero di domande pari al suo rank in un massimo di 5 minuti di tempo.

Prerequisito: Raccogliere anima

CONTROLLARE NON MORTO

Costo = 150 exp

Usando una delle anime raccolte, il personaggio è in grado di dichiarare un la chiamata CONTROL UNDEAD di un rank pari a metà del proprio entro 3 metri dal non morto.

Prerequisito: Raccogliere anima

RANK 3

RINFORZARE IL LEGAME

Costo = 125 exp

Interpretando un rito di 1 minuto su una creatura durante il suo tempo di grazia, il personaggio è in grado di prolungarne il tempo di grazia di 2 minuti. Non è possibile effettuare questo rito sulla stessa creatura per più di 1 volta al giorno.

RINFORZARE LA FUNE NERA

Costo = 150 exp

Interpretando un rito di 1 minuto su un corpo morto che contenga ancora l'anima e che non sia stato riassorbito da Arenya e usando una delle anime raccolte, il necromante può rinforzare la Fune Nera del cadavere e impedirne l'assorbimento del corpo per un'ora.



TAGLIARE LA FUNE DI RAME

Costo = 200 exp

La fune di Rame è caratteristica delle creature più deboli (dal primo al quarto rank) che oramai sono morte e che stanno aspettando il trapasso definitivo. Il necromante, l'unico in grado di vedere le funi e manipolarle, è in grado di tagliarle per creare un non morto o ottenere altri effetti. Per tagliare una fune, un Necromante deve interpretare un rito apposito di almeno 5 minuti. In questa procedura deve essere presente almeno una candela di colore nero, della polvere bianca per delimitare un cerchio attorno al corpo, conoscere il nome proprio del morto e usare un Pugnale di Rame, oggetto specifico di creazione. Quando una fune è stata tagliata, l'anima resta definitivamente senza mai svanire.

RIPARARE L'ANIMA

Costo = 150 exp

Usando una delle anime raccolte e restando in contatto con un personaggio per 10 secondi, il personaggio può ripristinare 1 danno SOUL subito.

Prerequisito: Raccogliere anima

RANK 4

FORZA DELLE ANIME

Costo = 225 exp

Usando le anime raccolte, il personaggio può aumentare tutti gli effetti a rank che possiede. Il costo è di 2 anime per ogni rank che si intende aumentare, fino ad un massimo di +3. Il bonus viene contato alla fine(ad esempio, se un personaggio di rank 4 usa un effetto che ha potenza pari a metà del suo rank e poi usa 4 anime per aumentarne il valore tramite questa abilità, otterrà gli effetti pari a 2 (metà rank) + 2 (+1 per ogni 2 anime = 4). L'effetto di questa abilità non è cumulabile con altre abilità che aumentano il rank.

INTRAPPOLARE SPETTRO

Costo = 150 exp

Usando una catena e un'anima raccolta, un necromante può creare una trappola circolare per uno spettro, ponendo la catena a terra a forma di cerchio. Quando lo spettro passa dentro la trappola, il necromante può dichiarare HALT **SPIRIT** (di un rank pari al proprio) 1 minuto.

RICONOSCERE LA FIRMA

Costo = 75 exp

Toccano un non morto per almeno 5 secondi, il necromante ha una visione di chi sia stato colui che l'ha creato (interpellare un master).

ROVINARE L'ANIMA

Costo = 200 exp

Usando 4 anime raccolte, il necromante può dichiarare a tocco un danno SOUL, stando a contatto con la vittima per 5 secondi.

RANK 5

CREARE NON MORTO SEMPLICE

Costo = 200 exp

Il PG è in grado di creare un non morto usando materiali appositi, cadavere e anime del giusto tipo. E' necessaria una opportuna procedura per creare un non morto che potrà essere guadagnata in gioco.

TAGLIARE LA FUNE D'ARGENTO



Costo = 200 exp

Come per la Fune di Rame ma questa fune è tipica delle creature dal quinto al settimo rank e necessita di un Pugnale d'Argento.

Prerequisito: Tagliare la fune di rame

ASSIMILARE ANIMA

Costo = 175 exp

Una volta che un'anima di colore blu è stata raccolta, il personaggio può assimilarla nutrendosene. Nutrendosi di 3 anime, il necromante recupera 1 punto mana. E' possibile recuperare un massimo di 5 punti mana giornalieri in questo modo. Il necromante può provare anche a nutrirsi di anime di altro colore ma gli effetti non sono noti (chiedere ad un master).

RANK 6

CONSERVATORE DI ANIME

Costo = 175 exp

Il necromante può ora conservare una piccola manciata di anime indefinitivamente, anche se riposa. Può conservare così un numero di anime massimo pari a metà del proprio Rank arrotondato per difetto, mantenendole sia quando riposa, sia fra un evento ed il successivo. Ogni volta che riposa, le anime in eccesso svaniscono come di norma.

Prerequisito: Raccogliere Anime

ESPLOSIONE SPIRITUALE

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al personaggio di effettuare la chiamata AREA DOUBLE SOUL. Per fare ciò deve concentrarsi per 5 secondi ed infliggersi 1 danno SOUL.

IMPEDIRE L'ETERNO RIPOSO

Costo = 175 exp

Quando il personaggio raccoglie un'anima, questa rimane presente finché è in suo possesso. Quando, dopo un'ora di possesso, il necromante dovesse separarsi dall'anima raccolta, essa durerà per un'ulteriore ora per poi svanire.

Prerequisito: Allontanare l'eterno riposo

MEDICINA NON MORTA

Costo = 150 exp

Come la normale abilità "Medicina Avanzata" descritta nel Manuale delle Arti Avanzate ma permette al personaggio di curare e intervenire sui non morti con un corpo fisico.

FONTE SEMPITERNA

Costo = 350 exp

Autoinfliggendosi 1 danno di tipo SOUL, il personaggio riporta al massimo i suoi punti mana o recupera tutti i suoi PF o stabilizza tutte le sue ferite di tipo normale in 10 secondi. Il necromante subisce 30 secondi di SOUL PAIN e può usare questa abilità solamente 1 volta al giorno.

RANK 7

TAGLIARE LA FUNE D'ORO

Costo = 200 exp

Come per la Fune di Rame ma questa fune è tipica delle creature dall'ottavo al decimo rank e necessita di un Pugnale d'Oro.

Prerequisito: Tagliare la fune di argento

CREARE NON MORTO SUPERIORE

Costo = 200 exp

Come Creare non morto semplice ma il necromante può interpretare ed usare anche procedure più complesse.

RISANAMENTO DELL'ANIMA

Costo = 150 exp

Usando una delle anime raccolte e restando in contatto per 10 secondi, il necromante può ripristinare due danni SOUL subiti.

RANK 8

MANTENERE NON MORTO

Costo = 175 exp

Usando delle anime raccolte, il necromante può prolungare la permanenza di un non morto prima che esso si disgreghi o si rovini definitivamente. I tempi non sono ben codificabili ma è risaputo che più anime vengono usate e più il non morto permarrà. Il necromante deve stare in contatto per 30 secondi con il non morto per trasferirgli nuova energia e permettergli di continuare ad esistere.

Prerequisito: Creare non morto semplice

SPEZZARE IL LEGAME

Costo = 150 exp

Usando una delle anime raccolte, il personaggio può dichiarare, entro 3 metri, un DISMISS UNDEAD pari a metà del proprio rank.

DISTRUGGERE L'ANIMA

Costo = 200 exp

Usando 3 anime raccolte, il necromante può dichiarare a tocco un danno TRIPLE SOUL, stando a contatto con la vittima per 5 secondi.

Prerequisito: Rovinare l'anima

RANK 9

FONTE SEMPITERNA SUPERIORE

Costo = 275 exp

Se egli dovesse morire e ha ancora almeno 2 Punti SOUL, può consumarne uno per tornare in vita con 0 PF alla testa e 0 al torso stabili (le altre ferite normali si curano tutte). Il personaggio deve rappresentare visivamente il proprio ritorno in vita (es. Emettendo un gemito o simulando uno spasmo per un breve lasso di tempo).

Prerequisito: Fonte sempiterna

EMPATIA DELLE ANIME

Costo = 275 exp

Usando 6 anime raccolte, il personaggio è in grado di dichiarare BEGUILE sia ad una creatura vivente, sia ad un non morto (BEGUILE UNDEAD) di rank pari al proprio, purché essi abbiano un'anima (il necromante deve aver controllato precedentemente per poter usare questa abilità), stando in contatto con la creatura per 30 secondi.

RANK 10

TRASCENDERE LA FORMA VIVENTE

Costo = 400 exp



Il personaggio ha raggiunto la totale conoscenza delle anime ed è in grado di usarle per trasformarsi in non morto. La procedura non è scritta né univoca ma dipende dal singolo necromante e dalla forma che egli vuole assumere. Il percorso che il necromante intraprende per compiere questa trasformazione è definitivo.



CACCIATORI

RANK 1

CACCIATORE VERSATILE 1

Costo = 125 exp

Ora il personaggio può dichiarare Categoria+CONFUSE con un colpo armato o Categoria+ENCHANTED+CONFUSE utilizzando il mana con la capacità "Preda Spirituale 1" per 3 volte a combattimento.

DIFESA DEL CACCIATORE 1

Costo = 125 exp

Il personaggio si è addestrato anche a difendersi dalle sue prede. Se un nemico, appartenente ad una delle categorie selezionate dal Cacciatore come sua preda, lo colpisce con un attacco qualsiasi che non derivi da un incantesimo, il cacciatore può dichiarare RESIST. Il cacciatore può difendersi in questo modo solo 1 volta a combattimento e deve essere consapevole della tipologia di creatura che lo attacca per attivare questa capacità.

RANK 3

PREDA SPIRITUALE 2

Costo = 150 exp

Il personaggio seleziona e si lega ad una seconda Preda, compiendo un piccolo rito di circa 3 minuti (parlare con i Master in merito al piccolo rito). Si aggiunge la Categoria Spirit all'elenco delle prede che è possibile selezionare. Il personaggio ora può applicare la sua capacità di Preda Spirituale anche alle chiamate di Seconda Categoria di Abilità di Combattimento dei Guerrieri.

Se il Cacciatore possiede la capacità di lanciare Incantesimi di Secondo Cerchio di Magia, può ora spendere 2 mana per dichiarare Categoria+ENCHANTED-STRIKEDOWN contro un nemico entro 9m. L'utilizzo di questo attacco richiede al giocatore di simulare la raccolta di potere per almeno 2 secondi prima di rilasciarlo.

Prerequisito: Preda Spirituale 1

INDIVIDUARE LA PREDA 2

Costo = 100 exp

Il personaggio può attivare ora questa capacità per 5 volte al giorno. Consumando 2 utilizzi può effettuare un AREA-DETECT+Categoria scelta.

Prerequisito: Individuare la preda 1

RANK 4

CACCIATORE VERSATILE 2

Costo = 150 exp

Ora il Cacciatore può dichiarare Categoria+REPEL con un colpo armato o Categoria+ENCHANTED+REPEL utilizzando il mana con la capacità Preda Spirituale 2, per 3 volte a combattimento.

Prerequisito: Cacciatore versatile 1

DIFESA DEL CACCIATORE 2

Costo = 175 exp

Il cacciatore si è addestrato anche a difendersi dalle sue prede. Se un nemico, appartenente ad una delle categorie selezionate dal Cacciatore come sua preda, lo colpisce con un attacco qualsiasi che non derivi da un incantesimo, il cacciatore può dichiarare RESIST. Il cacciatore può difendersi in



questo modo solo 2 volta a combattimento e deve essere consapevole della tipologia di creatura che lo attacca per attivare questa capacità.

Prerequisito: Difesa del Cacciatore 1

RANK 5

PREDA SPIRITUALE 3

Costo = 175 exp

Il PG seleziona e si lega ad una Terza Preda, compiendo un piccolo rito di circa 3 minuti (parlare con i Master in merito al piccolo rito). Si aggiunge la Categoria Anomaly all'elenco delle prede che è possibile selezionare. Il personaggio ora può applicare la sua capacità di Preda Spirituale anche alle chiamate di Terza Categoria di Abilità di Combattimento dei Guerrieri. Se il Cacciatore possiede la capacità di lanciare Incantesimi di Terzo Cerchio di Magia, può ora spendere 3 mana per dichiarare Categoria+DOUBLE-ENCHANTED-STRIKEDOWN contro un nemico entro 9m. L'utilizzo di questo attacco richiede al giocatore di interpretare la raccolta di potere per almeno 3 secondi prima di rilasciarlo.

Prerequisito: Preda Spirituale 2

INDIVIDUARE LA PREDA 3

Costo = 150 exp

Il cacciatore può attivare ora questa capacità per 7 volte al giorno. Consumando 3 utilizzi può effettuare un MASS-DETECT+Categoria scelta.

Prerequisito: Individuare la Preda 2

RANK 6

CACCIATORE VERSATILE 3

Costo = 175 exp

Ora il Cacciatore può dichiarare Categoria+HALT con un colpo armato o Categoria+ENCHANTED+HALT utilizzando il mana con la capacità Preda Spirituale 3, per 1 volta a combattimento.

Prerequisito: Cacciatore Versatile 2

DIFESA DEL CACCIATORE 3

Costo = 200 exp

Il PG si è addestrato sempre più a difendersi dalle sue prede. Se un nemico, appartenente ad una delle categorie selezionate come sua preda, lo colpisce con un attacco qualsiasi che non derivi da incantesimo, può dichiarare RESIST. Il PG può difendersi in questo modo solo 3 volte a combattimento e deve essere consapevole della tipologia di creatura che lo attacca per attivare questa capacità.

Prerequisito: Difesa del Cacciatore 2

RANK 7

PREDA SPIRITUALE 4

Costo = 200 exp

Il Cacciatore seleziona e si lega ad una Quarta ed ultima Preda, compiendo un piccolo rito di circa 5 minuti (parlare con i Master in merito al piccolo rito). Si aggiunge la Categoria....”(Segreta, parlare con un Master)” all'elenco delle prede che è possibile selezionare. Il personaggio ora può applicare la sua capacità di Preda Spirituale anche alle chiamate di Quarta Categoria di Abilità di Combattimento dei Guerrieri. Se il Cacciatore possiede la capacità di lanciare Incantesimi di Quarto Cerchio di Magia, può ora spendere 4 mana per dichiarare Categoria+TRIPLE-ENCHANTED-STRIKEDOWN contro un nemico entro 9m. L'utilizzo di questo attacco richiede al giocatore di ruotare la raccolta di potere per almeno 4 secondi prima di rilasciarlo.



Prerequisito: Preda Spirituale 3

CONDIVIDERE IL LEGAME 1

Costo = 175 exp

Con un rito di durata almeno 5 minuti, il Cacciatore può concedere ad un altro personaggio, sia esso un altro cacciatore o meno, i benefici della sua abilità Preda Spirituale 1. Il Cacciatore sceglie una delle sue prede selezionate e lega temporaneamente tale categoria al bersaglio di questa capacità. Il Legame dura 1 ora e si può utilizzare questa capacità solo una volta per giorno.

Prerequisito: Preda spirituale 1

RANK 8

CACCIATORE VERSATILE 4

Costo = 200 exp

Ora il Cacciatore può dichiarare Categoria+Dismiss con un Rank pari alla metà del suo con un colpo armato o utilizzando il mana con la capacità Preda Spirituale 4, per 3 volta al giorno.

Prerequisito: Cacciatore versatile 3

DIFESA DEL CACCIATORE 4

Costo = 225 exp

Il cacciatore si è addestrato sempre più a difendersi dalle sue prede. Se un nemico, appartenente ad una delle categorie selezionate dal Cacciatore come sua preda, lo colpisce con un attacco qualsiasi che non derivi da un incantesimo, il cacciatore può dichiarare REFLEX. Il cacciatore può difendersi in questo modo solo 1 volta a combattimento e deve essere consapevole della tipologia di creatura che lo attacca per attivare questa capacità.

Prerequisito: Difesa del cacciatore 3

RANK 9

PREDA SPIRITUALE 5

Costo = 225 exp

Il personaggio seleziona una delle sue 4 prede. Contro di essa, tutti i suoi colpi sono Categoria+DOUBLE se inferti con armi ad 1 mano, Categoria+THROUGH con armi leggere e Categoria+TRIPLE con armi a 2 mani. Questi colpi non necessitano di essere intervallati. Il personaggio ora può applicare la sua capacità di Preda Spirituale anche alle chiamate di Quinta Categoria di Abilità di Combattimento dei Guerrieri.

Se il personaggio possiede la capacità di lanciare Incantesimi di Quinto Cerchio di Magia, può ora spendere 5 mana per dichiarare Categoria+ENCHANTED-CRUSH-STRIKEDOWN contro un nemico entro 9m. L'utilizzo di questo attacco richiede al giocatore di interpretare la raccolta di potere per almeno 5 secondi prima di rilasciarlo.

Prerequisito: Preda Spirituale 4

CONDIVIDERE IL LEGAME 2

Costo = 200 exp

Con un piccolo rito di durata almeno 5 minuti, il personaggio può concedere ad un altro personaggio, sia esso un altro cacciatore o meno, i benefici della sua abilità Preda Spirituale 2 e Difesa del cacciatore 1 se le possiede. Il Cacciatore sceglie ora due delle sue prede selezionate e lega temporaneamente tali categorie al bersaglio di questa capacità. Il Legame dura 1 ora e si può utilizzare questa capacità solo una volta per giorno.

Prerequisito: Condividere il legame 1



RANK 10

ULTIMA CACCIA

Costo = 350 exp

Ora il personaggio può dichiarare Categoria+DISMISS rank 10 con un colpo armato o, consumando 10 mana, dichiara Categoria+DISMISS rank 10 contro un nemico entro 9m interpretando la raccolta di estremo potere per 10 secondi prima di rilasciarlo. Può utilizzare questa abilità 3 volte al giorno. Fino a che ha ancora 1 utilizzo di questa capacità, l'abilità "Cacciatore Versatile 4" può essere utilizzata a volontà.

Prerequisito: Cacciatore versatile 4



ABILITA' GENERICHE

In questa categoria rientrano tutte le abilità che ogni cammino può selezionare. Per selezionare una abilità è sufficiente rispettarne i Prerequisiti.

RANK 2

SCRIVERE PERGAMENE 1

Costo = 125 exp

Permette di trascrivere un Prodigio del Primo Cerchio, usando 1 Mana, su un'apposita carta pergamena, grazie ad una specifica tecnica di scrittura. L'incantesimo trascritto deve essere conosciuto dal PG. Quando acquisisci l'abilità riceverai un Foglio Descrittivo che ti illustrerà nello specifico come trascrivere le Pergamene.

Prerequisito: una qualsiasi Linea di potere tra Divino, Sacro, Magico, Bardico o Druidico

ARTE DELLA FORGIA – SPECIALE

Costo = 175 exp

il personaggio diventa in grado di creare oggetti di vario genere. Quando acquisisci questa abilità conoscerai le indicazioni per creare gli oggetti speciali (i cui procedimenti puoi trovare scritti sul tomo delle abilità di creazione) successivamente potrai apprendere IC altri procedimenti senza spesa in exp. Gli oggetti che il personaggio sarà in grado di creare variano a seconda che il personaggio possieda l'abilità "Arte della forgia armoriere o arte della forgia armaiolo)

Prerequisito: Arte della forgia armoriere o Arte della forgia armaiolo

CONOSCENZA DELLE POZIONI 2

Costo = 50 exp

conferisce al personaggio un foglio di conoscenza con il quale potrà riconoscere le pozioni magiche, magistrali ed erboristiche di livello 2.

Inoltre permette al giocatore di conoscere con esattezza quali sono i rischi derivanti dall'ingerire assieme diverse combinazioni di pozioni.

Può inoltre analizzare un preparato alchemico, consumandolo interamente, per riuscire a comprendere quali sono i reagenti che lo compongono.

Prerequisito: Conoscenza delle pozioni

RITUALISTICA AVANZATA 1

Costo = 50 exp

Il personaggio riceve un bonus di + 2 arcan nell'officiare cerimonie e riti.

Prerequisito: Cerimoniere

RITUALISTA SOLITARIO

Costo = 100 exp

Il personaggio riceve un bonus di + 2 arcan nell'officiare cerimonie e riti. Inoltre non è obbligato ad avere alcun contributore nella celebrazione della Cerimonia o del Rituale.

Prerequisito: Ritualistica avanzata 1

CREARE POZIONI CHIMICHE

Costo = 225 exp

Il personaggio è in grado di mescolare ingredienti per comporre pozioni Chimiche. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Creare preparati naturali

CONCENTRAZIONE DEL MAGO/SACERDOTE DA GUERRA 1



Costo = 100 exp

Ora il personaggio non consuma più il doppio del mana per il lancio di incantesimi indossando un'armatura Leggera.

MEDICINA AVANZATA

Costo = 175 exp

Un personaggio in possesso di questa abilità sarà capace di guarire alcuni tipi di ferite, purché la ferita sia stata inferta da non più di 10 minuti, portando a pieno i punti ferita della locazione, grazie a tecniche mirate, sfruttando solamente le proprie conoscenze.

Applicare tale medicazione richiede 30 secondi per ogni locazione da guarire, dopodiché il medico dovrà prestare attenzioni ricorrenti al ferito.

Il medico potrà farsi aiutare da un massimo di due assistenti che posseggano l'abilità Medicina e che gli permetteranno di poter curare contemporaneamente una persona in più per ogni assistente. Gli assistenti dovranno controllare le bende dei feriti e prestare aiuto al medico durante tutto il tempo della cura.

Materiali necessari Bende, ago e filo, stecche (solo per gli arti). Descrizione Oltre ai normali bendaggi, il medico dovrà applicare delle stecche per impedire il muoversi dell'arto. Il personaggio bendato dovrà rimanere fermo sul posto, in completo riposo, per 10 minuti, trascorsi i quali le locazioni ferite saranno riportate al pieno dei punti ferita. Il medico, durante questo periodo di tempo, dovrà prestargli cure ricorrenti almeno ogni 5 minuti (ad esempio sostituendo le bende, o lavando la ferita) e non potrà usare questa abilità su altri giocatori. Se per qualsiasi motivo il giocatore bendato si muoverà, la cura non avrà effetto e la ferita sarà considerata come se fosse stata trattata con l'abilità Medicina.

Prerequisito: Medicina

RANK 3

TAUMATURGIA

Costo = 175 exp

Il personaggio è in grado di utilizzare più efficacemente le erbe più comuni. L'effetto migliorato si trova già indicato sul cartellino erba stesso.

Prerequisito: Erboristeria 1

SCASSINARE 1

Costo = 175 exp

Il personaggio diviene capace di scassinare lucchetti e serrature di Rank 2 o inferiori. Scassinare un lucchetto richiede 1 minuto di interpretazione e l'utilizzo di arnesi da scasso a fini interpretativi. Il rank può essere aumentato mediante l'uso di particolari grimaldelli.

ARTE DELLA FORGIA TAGLIENTE

Costo = 200 exp

Il personaggio diventa in grado di creare oggetti di vario genere. Quando acquisisci questa abilità conoscerai le indicazioni per creare gli oggetti speciali (i cui procedimenti puoi trovare scritti sul Tomo delle abilità di creazione), successivamente potrai apprendere IC altri procedimenti senza spesa in exp. Gli oggetti che il personaggio sarà in grado di creare variano a seconda che il personaggio possieda l'abilità "Arte della forgia Armoriere o Arte della Forgia Armaiolo

CONSERVARE LE ERBE

Costo = 125 exp

Il personaggio diviene capace di conservare le erbe per tre mesi. Per trattare un'erba è necessario consumare un'erba conservante (riconoscibile dalla scritta "conservante" sul cartellino stesso). Quando tratti un'erba, scrivi la data di scadenza sul cartellino erba che vuoi conservare (tre mesi dalla data in cui la conservi), consegna il conservante ad un Master che provvederà a convalidare



l'erba conservata tramite uno speciale timbro. Erbe conservate non timbrate non sono da considerarsi valide.

NB devi conservare le erbe ENTRO fine live e non oltre.

CHIRURGIA

Costo = 150 exp

Permette al personaggio di rimuovere danni di tipo MORTAL dopo 2 minuti di cure, trasformandoli in danni di tipo normale che potranno in seguito essere curati con le normali tecniche di guarigione. Questa abilità richiede l'uso di alcuni strumenti chirurgici per essere interpretata adeguatamente (ad esempio delle garze, un bisturi, forbici, ago e filo, etc; ricorda comunque che + vietato portare materiali pericolosi come un bisturi durante il gioco, quindi questi oggetti dovranno essere delle "rappresentazioni di oggetti chirurgici" e non strumenti veri e propri).

Prerequisito: Medicina

CONCIATORE

Costo = 150 exp

Il personaggio è in grado di estrarre e conservare risorse da grosse creature, come ad esempio strisce di pelle, tendini e simili. In un minuto di lavorazione è in grado di recuperare ingredienti da alcuni mostri (soprattutto uomini bestia o bestioidi) morti. Quando cerchi di estrarre delle risorse da un mostro dovrai simulare in 30 secondi l'esaminazione della carcassa, dopodichè potrai chiedergli se è in possesso di risorse recuperabili con l'abilità conciatore. Se così fosse dovrai, per un minuto, simularne il recupero.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 1

ANATOMIA MOSTRI

Costo = 125 exp

Permette, dopo 1 minuto di "dissezione" effettuata con ferri chirurgici su di un mostro, di ricavarne eventuali ingredienti o parti specifiche. Gli ingredienti recuperabili con questa abilità differiscono da quelli che puoi recuperare con l'abilità "Conciatore", sono più rari da rinvenire, ma anche più preziosi.

Prerequisito: Chirurgia o creare preparati naturali

CREARE POZIONI ALCHEMICHE

Costo = 200 exp

Il personaggio è in grado di mescolare ingredienti per comporre pozioni Alchemiche. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Creare pozioni chimiche

CREARE PREPARATI ERBORISTICI

Costo = 125 exp

Il personaggio è in grado di lavorare le erbe per comporre pozioni Erboristiche semplici. Questo genere di pozioni possiede una moderata capacità di guarigione. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre i preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Erboristeria 1

SOCCORSO RAPIDO 1


Costo = 50 exp

Permette di ridurre di 15 secondi (fino a un tempo minimo di 10 secondi) il tempo di azione di tutte le seguenti abilità che egli possiede Trattare malattie naturali, Trattare veleni naturali, Fasciare ferite e Medicina e di ridurre di 3 minuti (fino ad un tempo minimo di 5 minuti) l'abilità Medicina Avanzata.

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 2

Costo = 100 exp



Un giocatore che possieda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di rank 4 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 2.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 1

CONOSCENZA DELLE TRAPPOLE 2

Costo = 100 exp

Un PG che possieda questa abilità è in grado di vedere tutte le trappole fino a rank 4. Potrà invece avvicinarsi senza rischi e disattivare tutte le trappole di 2 rank. Data la complessità e la delicatezza della maggioranza delle trappole, lavorarci in più di una persona è pressoché impossibile.

Prerequisito: Conoscenza delle trappole 1

RANK 4

SCRIVERE PERGAMENE 2

Costo = 50 exp

Sostituisce "Scrivere Pergamene 1" e permette di trascrivere un Prodigio del Secondo Cerchio, o due pergamene del Primo Cerchio al giorno, usando 2 Mana, su un'apposita carta pergamena, grazie ad una specifica tecnica di scrittura. L'incantesimo trascritto deve essere conosciuto dal PG. Non è in alcun modo possibile scrivere Pergamene Sacre in numero maggiore rispetto a quello concesso dall'abilità

Prerequisito: Scrivere pergamene 1

ARTE DELLA GRANDE FORGIA 1

Costo = 150 exp

Il personaggio diviene in grado di combinare le proprietà speciali di 2 Abilità della Forgia (se queste risultino comunque combinabili tra loro)

Prerequisito: Arte della forgia armoriere o Arte della forgia armaiolo

ARTE DELLA PREGIATA FORGIA

Costo = 200

Il personaggio diventa in grado di creare oggetti di vario genere. Quando acquisisci questa abilità conoscerai le indicazioni per creare gli oggetti speciali (i cui procedimenti puoi trovare scritti sul Tomo delle abilità di creazione), successivamente potrai apprendere IC altri procedimenti senza spesa in exp. Gli oggetti che il personaggio sarà in grado di creare variano a seconda che il personaggio possieda l'abilità "Arte della forgia Armoriere o Arte della Forgia Armaiolo

Prerequisito: Arte della forgia armoriere o Arte della forgia armaiolo

USARE ARMI CORTE DA FUOCO 2

Costo = 150 exp

Il personaggio dichiara DOUBLE più il danno base del proiettile che sta utilizzando, ad esempio con il proiettile base dichiarerà DOUBLE SUBDUE, con un proiettile d'argento dichiara DOUBLE SILVER e così via.

Prerequisito: Usare armi corte da fuoco

USARE ARMI LUNGHE DA FUOCO 2

Costo = 200 exp

Il personaggio dichiara DOUBLE più il danno base del proiettile che sta utilizzando, ad esempio con il proiettile base dichiarerà DOUBLE SUBDUE, con un proiettile d'argento dichiara DOUBLE SILVER e così via.

Prerequisito: Usare armi lunghe da fuoco

SARTORIA 2



Costo = 200 exp

Il personaggio diventa in grado di creare ulteriori oggetti di vario genere. Quando acquisisci questa abilità conoscerai le indicazioni per creare gli oggetti speciali e successivamente potrai apprendere IC altri procedimenti senza spesa in exp.

Prerequisito: Sartoria 1

MINERALOGIA 2

Costo = 200 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la capacità di riconoscere e raccogliere i meno comuni minerali (detti di Seconda Generazione), per estrarne i metalli o gli ingredienti che hanno da offrire. In termini di gioco, il giocatore potrà raccogliere tutti i minerali. Questi minerali non hanno scadenza una volta raccolti, il giocatore potrà conservarne il cartellino e, quando intenderà estrarne le risorse, dovrà consegnare al Master sia il cartellino plastificato, sia il cartellino del materiale o dei materiali utilizzati per lavorare il minerale. Al personaggio viene consegnato un foglio conoscenza ove sono riportati i codici e le proprietà dei minerali di Seconda Generazione ed i codici identificativi dei metalli più rari.

Prerequisito: Mineralogia 1

ERBORISTERIA 2

Costo = 200 exp

Questa abilità conferisce al personaggio la capacità di riconoscere e raccogliere le erbe di seconda generazione per sfruttarne le principali proprietà. Queste erbe, una volta raccolte, potranno essere utilizzate durante il tempo di svolgimento dell'evento in corso; dopodiché, le erbe non utilizzate dovranno essere riconsegnate ad un Master. Per maggiori informazioni leggi la sezione Cartellini Verdi Erbe, sul Tomo del Giocatore.

Prerequisito: Erboristeria 1

RIPARAZIONE VELOCE

Costo = 75 exp

Grazie a questa abilità, il personaggio diminuisce di 10 secondi il tempo necessario a riparare armature e scudi

Prerequisito: Riparare armature

NODI SICURI

Costo = 175 exp

Consente al giocatore di legare con corde un altro personaggio facendo dei nodi sicuri. Ciò impedisce a tale personaggio di slegarsi mediante l'abilità "Eludere Restrizioni".

CREARE VELENI NATURALI

Costo = 200 exp

Il personaggio è in grado di mescolare tossine naturali per comporre Veleni Naturali fino al secondo Rank. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le indicazioni necessarie a comporre veleni di questa tipologia

Prerequisito: Conoscenza degli ingredienti venefici

DURATA PROLUNGATA 1

Costo = 50 exp

Chi possiede questa abilità può decidere di far durare i filtri che ingerisce fino a 1 ora in più rispetto alla normale durata.

Prerequisito: Creare pozioni chimiche o creare veleni naturali

CONOSCENZE CERIMONIALI

Costo = 75 exp



Permette di conoscere ed utilizzare Oggetti Cerimoniali che aumentano il punteggio del Rito. Al personaggio verrà consegnato un foglio conoscenza degli Oggetti Cerimoniali e sarà inoltre capace di individuare gli oggetti di gioco sul cui cartellino sia riportato il relativo simbolo.

Prerequisito: Cerimoniere

ESPERTO CERIMONIERE

Costo = 50 exp

Il personaggio potrà eseguire una cerimonia addizionale al giorno.

Prerequisito: Cerimoniere

RITUALISTICA AVANZATA 2

Costo = 75 exp

Il personaggio riceve un bonus di + 2 arcan nell'officiare cerimonie e riti.

Prerequisito: Ritualistica avanzata 1

OSPIDALIERE 1

Costo = 50 exp

Il personaggio è in grado di utilizzare Medicina Avanzata su di una persona in più contemporaneamente

Prerequisito: Medicina avanzata

TRASMUTAZIONE INGREDIENTI

Costo = 150 exp

Con questa abilità il personaggio sarà in grado di trasmutare gli ingredienti ed i metalli, consumandone altri.

- **Rank 4** - Il personaggio potrà ottenere un ingrediente specifico di prima generazione consumando altri ingredienti fino ad ottenere 5 dalla somma del loro potere alchemico (quindi potranno esser consumati cinque ingredienti di primo, due di secondo e uno di primo, uno di terzo e uno di secondo, e così via). Il PG potrà ottenere un metallo specifico di prima generazione consumando altri metalli fino ad ottenere 5 dalla somma del loro livello (quindi potranno esser consumati cinque metalli di primo, due di secondo e uno di primo, uno di terzo e uno di secondo, e così via)
- **Rank 6** - Il personaggio potrà ottenere un ingrediente specifico di seconda generazione consumando altri ingredienti fino ad ottenere 10 dalla somma del loro livello alchemico. Il personaggio potrà ottenere un metallo specifico di prima generazione consumando altri metalli fino ad ottenere 10 dalla somma del loro potere
- **Rank 8** - Il personaggio potrà ottenere un ingrediente specifico di terza generazione consumando altri ingredienti fino ad ottenere 20 dalla somma del loro livello alchemico. Il personaggio potrà ottenere un metallo specifico di terza generazione consumando altri metalli fino ad ottenere 20 dalla somma del loro potere

Prerequisito: conoscenza degli ingredienti alchemici

CONCENTRAZIONE DEL MAGO/SACERDOTE DA GUERRA 2

Costo = 125 exp

Beneficio Ora il personaggio non consuma più il doppio del mana per il lancio di incantesimi indossando un'armatura Media.

RANK 5

ORGANISMO PERFORMANTE

Costo = 100 exp

Il personaggio può tenere attivi su di se gli effetti di 4 pozioni invece che le normali 3

ARTE DELLA DURA FORGIA

Costo = 200 exp



Il personaggio diventa in grado di creare oggetti di vario genere. Quando acquisisci questa abilità conoscerai le indicazioni per creare gli oggetti speciali (i cui procedimenti puoi trovare scritti sul Tomo delle abilità di creazione), successivamente potrai apprendere IC altri procedimenti senza spesa in exp. Gli oggetti che il personaggio sarà in grado di creare variano a seconda che il personaggio possieda l'abilità "Arte della forgia Armoriere o Arte della Forgia Armaiole
Prerequisito: Arte della forgia speciale o Arte della pregiata foggia

ESPERTO FORGIATORE 1

Costo = 125 exp

Il personaggio diviene in grado di ridurre di 5 minuti il tempo di costruzione di un qualsiasi oggetto che voglia forgiare.

Prerequisito: Arte della forgia armoriere

RIPARARE OGGETTI MAGICI

Costo = 200 exp

Questa abilità consente al giocatore di riparare oggetti magici di vario genere. Gli oggetti che il personaggio sarà in grado di riparare dipendono dalle abilità di Arte della Forgia in suo possesso, con le quali Riparare Oggetti Magici deve essere combinata di volta in volta. I tempi di riparazione possono variare anche di molto.

Prerequisito: Arte della forgia armoriere

CONOSCENZE ANATOMICHE

Costo = 75 exp

Permette al personaggio, in 1 minuto di interpretazione, di rimuovere un effetto [NATURAL] scelto tra MUTE, BLIND, SICKNESS e HALT.

Prerequisito: Medicina

CREARE POZIONI MAGISTRALI

Costo = 250 exp

Il personaggio è in grado di mescolare ingredienti per comporre pozioni Magistrali. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Creare pozioni chimiche

CREARE PREPARATI ERBORISTICI 2

Costo = 175

Il personaggio è in grado di lavorare le erbe per comporre pozioni Erboristiche più avanzate. Questo genere di pozioni possiede un'ottima capacità di guarigione. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Creare preparati erboristici

CREARE VELENI ALCHEMICI

Costo = 275 exp

Il personaggio è in grado di mescolare tossine naturali per comporre Veleni Naturali fino al quarto Rank. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le indicazioni necessarie a comporre veleni di questa tipologia.

Prerequisito: Creare veleni naturali

MANTENERE STATO VITALE

Costo = 50 exp


Il personaggio, mantenendo il contatto con il ferito, può prolungarne il periodo di grazia fino ad un massimo di 5 minuti, durante i quali non dovrà assolutamente allontanarsi da lui e dovrà simulare adeguatamente il tentativo di mantenerlo in vita (applicando un laccio emostatico, facendo la respirazione artificiale, il massaggio cardiaco etc, a seconda del tipo di ferita). Nel momento in cui il

medico dovesse perdere il contatto con il ferito per qualsiasi motivo, non sarà più in grado di prolungarne il periodo di grazia, che quindi terminerà.

Prerequisito: Medicina

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 3

Costo = 100 exp

Un giocatore che possessa questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di rank 6 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 4.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 2

CONOSCENZA DELLE TRAPPOLE 3

Costo = 100 exp

Un personaggio che possieda questa abilità è in grado di vedere tutte le trappole fino a rank 6. Potrà invece avvicinarsi senza rischi e disattivare tutte le trappole di 4 rank. Data la complessità e la delicatezza della maggioranza delle trappole, lavorarci in più di una persona è pressoché impossibile.

Prerequisito: Conoscenza delle trappole 2

DISPORRE TRAPPOLE

Costo = 100 exp

Selezionando questa abilità un personaggio sarà in grado di posizionare o spostare una trappola di pari rank o inferiore rispetto a quello concesso dall'abilità "conoscenza delle trappole" in suo possesso. Riattivare o spostare una trappola richiederà almeno 15 secondi di interpretazione.

Prerequisito: Conoscenza delle trappole

RANK 6

SCASSINARE 2

Costo = 175 exp

Il personaggio diviene capace di scassinare lucchetti e serrature di Rank 5 o inferiori. Scassinare un lucchetto richiede 1 minuto di interpretazione e l'utilizzo di arnesi da scasso a fini interpretativi. Il rank può essere aumentato mediante l'uso di particolari grimaldelli.

Prerequisito: Scassinare

SCRIVERE PERGAMENE 3

Costo = 50 exp

Sostituisce "Scrivere Pergamene Sacre 2" e permette di trascrivere un Prodigio del Terzo Cerchio, o una combinazione di pergamene di livello inferiore, la cui somma non sia superiore a tre.

Prerequisito: Scrivere pergamene 2

OFFICIANTE CORALE

Costo = 150 exp

Permette di eseguire il rituale come ritualista corale, fornendo quindi il proprio ammontare di punti arcan, senza che in questo modo spenda il proprio Rituale (o Cerimonia) giornaliero.

Prerequisito: Cerimoniere

PADRONANZA DELLE ENERGIE RITUALI

Costo = 200 exp

Permette al personaggio di officiare riti e cerimonie della linea affine alla propria. Ricordiamo che Bianco affinità a Rosso, Rosso affinità a Bianco o Nero, Nero affinità a Rosso.

Prerequisito: Cerimoniere

RITUALISTICA AVANZATA 3

Costo = 100 exp

Il personaggio riceve un bonus di + 2 arcan nell'officiare cerimonie e riti.



Prerequisito: Ritualistica avanzata 2

OSPEDALIERE 2

Costo = 50 exp

Il personaggio è in grado di utilizzare Medicina Avanzata su una persona aggiuntiva, per un totale massimo di tre persone in contemporanea.

Prerequisito: Ospedaliere 1

RESISTENZA AI COMPONENTI ALCHEMICI 1

Costo = 100 exp

Grazie a questa abilità, quando il personaggio ingerisce più pozioni considera la classe di rischio di un singolo preparato di un punto inferiore.

Prerequisito: Conoscenza delle pozioni 2

SOCCORSO RAPIDO 2

Costo = 50 exp

Permette al personaggio di ridurre di 15 secondi ulteriori (fino a un tempo minimo di 10 secondi) il tempo di azione di tutte le seguenti abilità che egli possiede Trattare malattie naturali, Trattare veleni naturali, Fasciare ferite, Medicina e di ridurre di 2 minuti (fino ad un tempo minimo di 5 minuti) l'abilità Medicina Avanzata.

Prerequisito: Soccorso rapido 1

CONCENTRAZIONE DEL MAGO/SACERDOTE DA GUERRA 3

Costo = 150 exp

Ora il personaggio non consuma più il doppio del mana per il lancio di incantesimi indossando un'armatura Pesante

RANK 7

ARTE DELLA GRANDE FOGGIA 2

Costo = 200 exp

Il personaggio diviene in grado di combinare le proprietà speciali di 3 Abilità della Foggia (se queste risultino comunque combinabili tra loro).

Prerequisito: Arte della grande foggia 1

ESPERTO FORGIATORE 2


Costo = 125 exp

Il personaggio diviene in grado di ridurre di ulteriori 5 minuti il tempo di costruzione di un qualsiasi oggetto che voglia forgiare.

Prerequisito: Esperto forgiatore 1

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 4 DEL DRUIDO

Costo = 100 exp

Un giocatore che posseda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di rank 8 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 6.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 3

CONOSCENZA DELLE TRAPPOLE 4

Costo = 100 exp

Un personaggio che posseda questa abilità è in grado di vedere tutte le trappole fino a rank 8. Potrà invece avvicinarsi senza rischi e disattivare tutte le trappole di 6 rank. Data la complessità e la delicatezza della maggioranza delle trappole, lavorarci in più di una persona è pressoché impossibile.

Prerequisito: Conoscenza delle trappole 3

USARE ARMI CORTE DA FUOCO 3

Costo = 150 exp

Il personaggio dichiara TRIPLE più il danno base del proiettile che sta utilizzando, ad esempio con il proiettile base dichiarerà TRIPLE SUBDUE, con un proiettile d'argento dichiara TRIPLE SILVER e così via.

Prerequisito: Usare armi corte da fuoco 2

USARE ARMI LUNGHE DA FUOCO 3

Costo = 200 exp

Il personaggio dichiara TRIPLE più il danno base del proiettile che sta utilizzando, ad esempio con il proiettile base dichiarerà TRIPLE SUBDUE, con un proiettile d'argento dichiara TRIPLE SILVER e così via.

Prerequisito: Usare armi lunghe da fuoco 2

RANK 8

ESPERTO ERBORISTA

Costo = 250 exp

Il personaggio può usare un'erba di prima generazione per 2 volte prima che questa sia da considerarsi consumabile. Questa abilità non è abbinabile a Taumaturgia

Prerequisito: Erboristeria 2

SCRIVERE PERGAMENE 4

Costo = 150 exp

Sostituisce "Scrivere Pergamene Sacre 3" e permette di trascrivere un Prodigio del Secondo Cerchio, o una combinazione di pergamene di livello inferiore, la cui somma non sia superiore a quattro, usando gli opportuni Mana, su un'apposita carta pergamena, grazie ad una specifica tecnica di scrittura. L'incantesimo trascritto deve essere conosciuto dal PG. Non è in alcun modo possibile scrivere Pergamene in numero maggiore rispetto a quello concesso dall'abilità

Prerequisito: Scrivere pergamene 3

CREARE POZIONI MAGICHE

Costo = 300 exp

Il personaggio è in grado di mescolare ingredienti per comporre pozioni Magiche. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le ricette per comporre preparati di questa tipologia.

Prerequisito: Creare pozioni magistrali

CREARE VELENI MAGISTRALI

Costo = 300 exp

Il personaggio è in grado di mescolare tossine naturali per comporre Veleni Naturali fino al quinto Rank. Al momento dell'acquisizione dell'abilità riceverai le indicazioni necessarie a comporre veleni di questa tipologia.

Prerequisito: Creare veleni alchemici

DURATA PROLUNGATA 2

Costo = 50 exp

Chi possiede questa abilità può decidere di far durare i filtri che ingerisce fino ad un'ulteriore ora in più rispetto alla normale durata (per un totale di due ore).

Prerequisito: Durata prolungata 1

MAESTRIA NEI VELENI

Costo = 200 exp

Questa abilità permette di sfruttare al meglio le proprietà dei veleni nel combattimento corpo a corpo, permettendo quindi all'utilizzatore di suddette sostanze di sferrare 2 colpi venefici aggiuntivi rispetto alla norma.

Prerequisito: Creare veleni alchemici

OSPIDALIERE 3

Costo = 75 exp

Il personaggio è in grado di utilizzare Medicina Avanzata su una persona aggiuntiva, per un totale MASSIMO di quattro persone in contemporanea.

Prerequisito: Ospedaliere 2

RESISTENZA AI COMPONENTI ALCHEMICI 2

Costo = 125 exp

Grazie a questa abilità, quando il personaggio ingerisce più pozioni considera la classe di rischio di un singolo preparato di un punto inferiore aggiuntivo.

Prerequisito: Resistenza ai componenti alchemici 1

RITUALE FOCALIZZATO

Costo = 150 exp

Permette, una volta all'anno, di eseguire un rituale senza che sia necessario il Focus, a patto che questo sia un cristallo od un eptalion. E' necessario indicare ai master preventivamente che si intende utilizzare l'abilità (entro il termine per le procedure prelive nel calendario dell'evento).

Prerequisito: Ritualista

RITUALISTICA AVANZATA 4

Costo = 125 exp

Il personaggio riceve un bonus di + 2 arcan nell'officiare cerimonie e riti.

Prerequisito: Ritualistica avanzata 3

INCANTATORE DA BATTAGLIA 1

Costo = 175 exp

Beneficio Ora il personaggio può lanciare incantesimi di 4 cerchio con indosso armature leggere, 3 cerchio con armature medie e 2 cerchio con armature pesanti.

RANK 9

CREAZIONE LEGGENDARIA

Costo = 100 exp

Il personaggio può creare un oggetto di particolare magnificenza e qualità. Tale oggetto può presentare le caratteristiche di una qualsiasi delle creazioni degli armaioli conosciute dal personaggio, o combinazione di esse (in accordo con le abilità che questi possiede), che abbia una durata di 5 anni. Tale oggetto potrà inoltre ricevere un nome (scelto dal pg) nel cartellino e rientrerà nel novero delle creazioni della Corporazione degli Armaioli.

Quando il personaggio acquisisce tale abilità dovrà comunicare via mail ai master, quale oggetto intenda creare. I Master provvederanno a fornire al giocatore la "ricetta" personalizzata e una volta che questi l'avrà soddisfatta, potrà costruire tale oggetto.

Prerequisito: Arte della forgia armoriere o arte della forgia armaiolo

RIPARARE ARTEFATTI

Costo = 225 exp

Questa abilità consente al giocatore di riparare Artefatti di vario genere. Gli Artefatti che il personaggio sarà in grado di riparare dipendono dalle abilità di Arte della Forgia in suo possesso,

con le quali Riparare Artefatti deve essere combinata di volta in volta. I tempi di riparazione possono variare anche di molto.

Prerequisito: Riparare oggetti magici

SECONDO RITUALE

Costo = 200 exp

Il personaggio può eseguire un secondo rituale al giorno.

Prerequisito: Ritualista

ORGANISMO ALCHEMICO


Costo = 300 exp

Questa abilità permette al giocatore di acquisire permanentemente l'effetto di un filtro alchemico del secondo livello o inferiore.

Prerequisito: Resistenza ai componenti alchemici 2

CONOSCENZA DELLE CREATURE ANIMALI 5

Costo = 100 exp

Un giocatore che possieda questa abilità è in grado di individuare tutte le creature animali di rank 10 contraddistinti dal simbolo . Potrà invece catturare gli animali fino a rank 8.

Prerequisito: Conoscenza delle creature animali 4

CONOSCENZA DELLE TRAPPOLE 5

Costo = 100 exp

Un personaggio che possieda questa abilità è in grado di vedere tutte le trappole fino a rank 10. Potrà invece avvicinarsi senza rischi e disattivare tutte le trappole di 8 rank. Data la complessità e la delicatezza della maggioranza delle trappole, lavorarci in più di una persona è pressoché impossibile.

Prerequisito: Conoscenza delle trappole 4

RANK 10

SCRIVERE PERGAMENE 5

Costo = 200 exp

Sostituisce "Scrivere Pergamene 4" e permette di trascrivere un Prodigio del Quinto Cerchio, o una combinazione di pergamene di livello inferiore, la cui somma non sia superiore a cinque, usando gli opportuni Mana, su un'apposita carta pergamena, grazie ad una specifica tecnica di scrittura. L'incantesimo trascritto deve essere conosciuto dal PG. Non è in alcun modo possibile scrivere Pergamene in numero maggiore rispetto a quello concesso dall'abilità

Prerequisito: Scrivere pergamene 4

INCANTATORE DA BATTAGLIA 2

Costo = 200 exp

Ora il personaggio può lanciare incantesimi di 5 cerchio con indosso armature leggere, 4 cerchio con armature medie e 3 cerchio con armature pesanti.

