



# WARHERO



FANTASY  
AVANZATO





# WARHERO



## FANTASY AVANZATO

### **Introduzione**

Questo manuale è una aggiunta di regole per il regolamento WarHero. E' possibile scegliere di usare o meno queste regole a proprio piacimento.

Creato e ideato da Tanzini Francesco  
Revisione testi Seraglini Francesca



# TALENTI

## **Aumento di dado**

*Prerequisito:* nessuno

*Beneficio:* I danni provocati dalle armi impugnate da un personaggio con questo talento diventano i seguenti:

Armi corte: 1d8

Armi lunghe: 1d10

Armi in asta: 1d10 / 1d8

Armi a due mani: 2d12

Armi da lancio: 1d10

Armi da tiro: 2d8

## **Capacità extra superiore**

*Prerequisito:* una qualsiasi abilità sulla quale si sia preso il talento capacità extra.

*Beneficio:* Si ottiene 1 uso extra al giorno della capacità scelta.

*Speciale:* E' possibile prendere questo talento più volte selezionando ogni volta una abilità diversa nella quale si è preso capacità extra.

## **Conoscenza incantesimo di IV Livello**

*Prerequisito:* Sfere conosciute, conoscere l'incantesimo di 3 livello di una sfera.

*Beneficio:* Aggiungi a una tua lista conosciuta un incantesimo di IV Livello a scelta tua, della sfera che si conosce l'incantesimo di III livello, lo puoi usare come tutti gli altri.

*Speciale:* E' possibile scegliere questo talento più volte per ogni incantesimo di livello IV esistente se si conosce la sfera.

### **Conoscenza superiore**

*Prerequisito:* Conoscenza migliorata

*Beneficio:* Si ottiene un +2 alle prove di conoscenza.

### **Contromagia Superiore**

*Prerequisito:* Contromagia migliorata.

*Beneficio:* Quando un personaggio effettua la prova di contromagia spende un mana in meno, è sempre necessario spendere almeno 1 mana.

### **Critico migliorato superiore**

*Prerequisito:* Critico migliorato

*Beneficio:* Il 18 di dado in un TxC è considerato come un 20 ai fini delle regole dei critici.

### **Eludere superiore**

*Prerequisito:* Eludere migliorato

*Beneficio:* Se si fallisce un tiro salvezza per dimezzare un incantesimo si prende gli effetti come se si fosse superato, anche se si considera fallito il tiro.

### **Incantesimi Concentrati maggiore**

*Prerequisito:* Incantesimi Concentrati

*Beneficio:* il costo di mana di un incantesimo lanciato con l'ausilio di questo talento è incrementato di 1. A tutti gli incantesimi che danno diritto a un tiro salvezza viene aumentata la CD di un ulteriore +2.

### **Incantesimi Immediati**

*Prerequisito:* Incantesimi rapidi

*Beneficio:* il costo di mana di un incantesimo lanciato con l'ausilio di questo talento è incrementato di 4. Si può lanciare un l'incantesimo nel turno di ogni avversario.

### **Incantesimi Potenziati maggiore**

*Prerequisito:* Incantesimi Potenziati

*Beneficio:* Tutti gli incantesimi che usano dei dadi per infliggere o curare dei danni vengono aggiunti ulteriori 2d6.

### **Incantesimi Rapidi**

*Prerequisito:* altri 2 talenti sugli incantesimi e la capacità di lanciare incantesimi con l'utilizzo del mana

*Beneficio:* il costo di mana di un incantesimo lanciato con l'ausilio di questo talento è incrementato di 4. Si può lanciare l'incantesimo nel proprio turno senza usare nessuna mossa, non si può usare più di uno di questi incantesimi per turno.

### **Prescienza**

*Prerequisito:* Iniziativa migliorata

*Beneficio:* Quando si effettua il tiro di iniziativa si ottiene immediatamente una mossa extra da poter usare, non è possibile usare tale mossa per fare un incantesimo.

### **Riduzione Elementale**

*Prerequisito:* Tutte le razze tranne Umano

*Beneficio:* Si riduce i danni di 5 se sono causati da una fonte scelta al momento che si prende questo talento fra: Gelo, Scossa, Acido o Fuoco.

*Speciale:* E' possibile prendere questo talento più volte cambiando ogni volta elemento

## **Suprema evocazione**

*Prerequisito:* Evocazione migliorata maggiore.

*Beneficio:* Quando si sceglie questo talento si deve scegliere una delle abilità sotto elencate e ogni evocazione o golem costruiti ottengono quella abilità, le abilità sono le seguenti che sono descritte a fine regolamento: Assaltare, Percezione cieca (10 metri), Scurovisione, Stritolare (3d6), Travolgere(2d10), Volare(12 metri).

*Speciale:* è possibile selezionare questo talento più volte scegliendo una nuova abilità.

## **Ritenta**

*Beneficio:* Quando tiri i dadi per infliggere dei danni o per curare dei punti ferita puoi ritirare tutti gli 1, si prende per valido il secondo risultato anche se questo fosse un 1.

## **Ritenta superiore**

*Prerequisito:* Ritenta

*Beneficio:* Quando tiri i dadi per infliggere dei danni o per curare dei punti ferita puoi ritirare tutti i 2, si prende per valido il secondo risultato anche se questo fosse un 1 o un 2.

## **Verdetto finale**

*Prerequisito:* aver preso 3 volte il talento Tiro salvezza migliorato

*Beneficio:* Ogni volta che si deve fare un tiro salvezza su qualsiasi delle 3 statistiche si tira 2 volte il dado e si prende il risultato migliore.

# INCANTESIMI

## INCANTESIMI DI IV LIVELLO

Il costo di mana dei seguenti incantesimi di quarto livello è 4.  
La CD per dissolvere questi incantesimi è 18.

Di base i personaggi non conoscono gli incantesimi di IV livello, per apprenderli devono prendere il talento "Conoscenza incantesimo di IV livello"

### **Ammaliamento**

IV Confusione – Il bersaglio ha il 50% di possibilità di eseguire il suo turno, per la durata di 10 turni, CD 18 MEN per negare.

IV Modificare Memoria – Chi usa questo incantesimo può vedere un ricordo di massimo 5 minuti e decidere di cancellare o modificare quel ricordo a piacimento dal bersaglio, CD 18 MEN per negare

### **Bene**

IV Resistenza al male – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti da creature malvagie o da incantesimi della sfera male di 20.

IV Cerchio contro il male – L'incantatore e tutti i suoi alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +3 al TxC e al danno contro creature malvagie, fino alla fine del prossimo scontro.

### **Caos**

IV Resistenza alla legge – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti da creature legali o da incantesimi della sfera legge di 20.

IV Cerchio contro la legge – L'incantatore e tutti i suoi alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +3 al TxC e al danno contro creature legali, fino alla fine del prossimo scontro.

## **Conoscenza**

IV Identificare artefatti – Lanciando questo incantesimo su un artefatto se ne capisce il funzionamento e le proprietà magiche ad esso associate.

IV Dissolvi magie superiore – Funziona come l'incantesimo della stessa sfera di secondo livello dissolvi magie, ma si ottiene un bonus di +5 al tiro per dissolvere l'incantesimo.

## **Divinazione**

IV Telepatia – E possibile stabilire la connessione mentale con un tuo alleato per l'intera giornata e riuscire a comunicare con lui telepaticamente indipendentemente a dove vi trovate, per ogni punto mana aggiuntivo spesa si può comunicare fra più persone.

IV Precognizione – L'incantatore e gli alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +10 all'iniziativa e un +1 a DIF per il prossimo scontro.

## **Elementale - Acqua**

IV Resistenza al gelo – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti di tipo gelo di 20.

IV Tsunami – I bersagli di fronte all'incantatore subiscono 15d6 danni da freddo, CD 18 IST per dimezzare, e devono riuscire in un tiro salvezza su FIS CD 16 o cadere per terra.

### **Elementale - Aria**

IV Resistenza alla scossa – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti di tipo scossa di 20.

IV Folata di vento - I bersagli di fronte all'incantatore subiscono 15d6 danni da scossa, CD 18 IST per dimezzare, e devono riuscire in un tiro salvezza su FIS CD 16 o far cadere tutto ciò che impugnano per terra.

### **Elementale - Fuoco**

IV Resistenza al fuoco – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti di tipo fuoco di 20.

IV Muro di fuoco – Si crea un muro di fuoco alto fino a 9 metri e lungo fino a 9 metri, chiunque stia adiacente al muro subisce 1d6 danni da fuoco, chi ci passa attraverso subisce 15d6 danni da fuoco CD 18 IST per dimezzare.

### **Elementale - Terra**

IV Resistenza all'acido – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti di tipo acido di 20.

IV Gabbia di terra – Il bersaglio subisce 6d6 danni da acido e deve superare un tiro su IST CD 20 o rimanere paralizzato per 2 round.

### **Equilibrio**

IV Resistenza alla neutralità – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti da creature neutrali o da incantesimi della sfera equilibrio di 20.

IV Cerchio contro l'equilibrio – L'incantatore e tutti i suoi alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +3 al TxC e al danno contro creature neutrali, fino alla fine del prossimo scontro.

## **Evocazione – Animale**

IV Evoca Dinosaurio - 2x ariglio 2d6, codata 1d8, morso 1d10, FIS 7 IST 4 MEN 2

## **Evocazione – Non-morte**

IV Evoca Mummia - 2x schianto 5d6 FIS 7 IST 4 MEN 2, percezione cieca, aura 2d6.

## **Forza**

IV Ancora dimensionale – In un raggio di 12 metri è impossibile usare qualsiasi tipo spostamento magico e qualsiasi incantesimo delle sfere di evocazione, tempo e viaggio per i successivi 5 minuti.

IV Permanenza – Questo incantesimo va usato su un'altro incantesimo e se questo aveva la dicitura “per il prossimo scontro” diventa “fino a fine giornata”.

## **Guarigione**

IV alito di vita – Riporta il bersaglio al suo massimo di punti ferita anche se questo è morto negli ultimi 3 round.

IV Cura di massa – L'incantatore e tutti gli alleati entro 9 metri vengono curati di 4d10 + 10.

## **Guerra**

IV Potere della furia – I danni inflitti dal bersaglio con le armi sono tutti raddoppiati prima di applicare eventuali effetti di critico fino alla fine del prossimo scontro. Questa magia non influenza i danni aggiuntivi dovuti da elementi.

IV Vendetta della furia – fino alla fine del prossimo scontro tutti i risultati di 18,19 sul TxC sono considerati come 20.

## **Illusione**

IV Muro illusorio - Si crea un muro illusorio dal quale non è possibile vedere o sentire niente, ma si può attraversare a piacimento, non svanisce alla fine del giorno.

IV Mappa del tesoro – Questo incantesimo si deve lanciare su una pergamena e bagnare tale pergamena con una goccia di sangue di un bersaglio , l'incantesimo disegnerà una mappa con indicato gli averi del proprietario del sangue usato.

## **Legge**

IV Resistenza al caos – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti da creature caotiche o da incantesimi della sfera caos di 20

IV Cerchio contro il caos – L'incantatore e tutti i suoi alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +3 al TxC e al danno contro creature caotiche, fino alla fine del prossimo scontro.

## **Linguaggi**

IV Obbligo di parola – Il bersaglio perde tutti i linguaggi tranne il comune e acquista il comune se non lo aveva per un ora, CD 18 MEN per negare, per i successivi 5 turni il bersaglio non è in grado di lanciare incantesimi con componenti verbali.

IV Parlare con il morto – E' possibile fare una domanda a un morto il quale risponderà al meglio delle sue capacità alla domanda fatta.

## **Male**

IV Resistenza al bene – Il bersaglio riduce per il prossimo scontro tutti i danni subiti da creature buone o da incantesimi della sfera bene di 20

IV Cerchio contro il bene – L'incantatore e tutti i suoi alleati entro 9 metri ottengono un bonus di +3 al TxC e al danno contro creature buone, fino alla fine del prossimo scontro.

## **Morte**

IV Alito di morte - I bersagli di fronte all'incantatore subiscono 60 danni , CD 14 FIS per negare questo effetto e subire solo 3d6 danni.

IV Interdizione alla morte – Il bersaglio fino alla fine del giorno supera automaticamente tutte le prove per il controllo sulla morte, ed è immune a gli incantesimi della sfera morte.

## **Negromanzia**

IV Rigenerazione - Il bersaglio rigenera parti del corpo distrutte o tagliate o perse che aveva in precedenza e recupera tutti i punti ferita.

IV Incatenare l'anima – Impedisce qualsiasi incantesimo di Negromanzia o Guarigione su un bersaglio morto.

## **Oscurità**

IV Verra invisibilità – l'incantatore rimane invisibile per 5 minuti.

IV Mezzanotte polare – Funziona come l'incantesimo di secondo livello della sfera di oscurità, oscurità magica, con la differenza che chi si trova all'interno dell'area all'inizio di ogni suo turno subisce 6d6 danni magici, CD 16 FIS per dimezzare.

## **Protezione**

IV Resistenza dall'energia - Al momento del lancio di questo incantesimo si deve scegliere fuoco, gelo, acido o scossa e si può ridurre i danni di quel tipo di elemento di 10 ad ogni colpo subito per la prossima ora.

IV Solo difesa – L'incantesimo dà la possibilità di usare l'azione di parata fino a due volte per turno, tirando due volte i dadi e prendendo il risultato migliore, fino alla fine dello scontro.

## **Rune**

IV Trappola superiore - Questa runa può contenere un qualsiasi incantesimo di terzo livello o inferiore che si attiva al momento prescelto secondo il metodo di attivazione scelto dall'incantatore ( es. se toccata da un elfo )

IV Marchio del mago – Puoi incidere su te stesso o su un alleato una runa contenente un qualsiasi altro incantesimo di 3 livello o inferiore che conosci, il bersaglio può usare quell'incantesimo entro la fine della giornata.

## **Tempo**

IV Bloccare il tempo – Con questo incantesimo l'incantatore può fare altri 3 turni consecutivi, non è possibile però lanciare incantesimi contro i nemici o usare mosse di attacco.

IV Messaggio – E' possibile mandare una lettera magica a un qualsiasi alleato che si conosce il quale può rispondere a sua volta, indipendentemente da dove si trovi.

## **Trasmutazione**

IV Colosso - Il bersaglio per i successivi 5 round perde tutte le abilità di classe, guadagna la competenza nelle armi a due mani, il suo punteggio di FIS diventa 20 e IST 10, il suo valore di difesa diventa 8, indipendentemente dall'istinto, cd 18 FIS per negare.

IV Reggia meravigliosa – Si crea una reggia in un altro piano dove è possibile riposare tranquillamente senza essere disturbati, l'incantatore può scegliere chi entra dentro la reggia, la reggia non termina a fine giornata ma persiste fino a quando l'incantatore non decide di uscire o sono trascorsi 3 giorni.

## **Vegetale**

IV Aiuto della natura – Si evocano 3 trent che rimangono per 5 round ognuno con le seguenti statistiche: FIS: 7 IST:3 MEN:3 3x frustata 2d6, guarigione rapida 5. Si considera una unica evocazione al fine dei limiti di controllo di creature evocate e si calcolano le statistiche come le creature evocate, ma il tempo di lancio di questo incantesimo è di una mossa incantesimo.

IV Mutare forma – Si ottiene la possibilità di usare MEN volte al giorno l'abilità Mutazione elementale del mutaforma come se fosse una propria abilità.

## **Viaggio**

IV Spostamento planare - Ti permette di andare assieme ai tuoi alleati in un punto casuale di un piano del quale possiedi un pezzo di ferro lavorato.

IV Camminare come il vento – L'incantatore e fino a un massimo di 10 alleati possono spendere 4 mosse consecutive per trasformarsi in una nuvola e 4 mosse consecutive per tornare normali. Nello stato di nuvola ci si muove a una velocità di 360m ma non si può usare ne abilità, ne incantamenti ne è possibile attaccare

## **Visione**

IV Visione del vero - Un personaggio riesce per i successivi 5 minuti a vedere le cose per come sono realmente vede sia le aree magiche che le mutazioni, riconosce tutto ciò che è alterato.

IV Visione futura – Usare questo incantesimo produce gli stessi effetti dell'abilità visione dell'oracolo.

# CLASSI

## Arciere Arcano

Un esperto combattente con le armi da distanza

**Armi:** Da tiro, Da lancio

**Armature:** Leggere, Medie

**Tiro Preciso:** un arciere arcano può usare le armi da lancio e da tiro anche quando si trova in corpo a corpo.

**Cecchino:** un arciere arcano, quando usa un arma da tiro, ottiene un bonus di 5 punti al TXC.

**Incantare arma:** un arciere arcano può incantare la propria arma fino alla fine dello scontro, 3 + MEN volte al giorno. L'arma infligge 2d6 danni extra da un elemento a scelta. Non è possibile incantare l'arma più di una volta con lo stesso elemento a scontro, ma è possibile farlo usando un elemento diverso. Incantare l'arma è considerato una azione di movimento.

**Esplosione elementale:** MEN volte al giorno un arciere arcano può incanalare la sua energia nell'arma e sparare un raggio che infligge 6d4 danni da tutti e quattro gli elementi CD 16 IST per dimezzare.

**Seguace della magia:** l'arciere arcano deve scegliere un incantesimo di livello I che può lanciare MEN volte al giorno.

# Arcimago

Incantatore e studioso arcano specializzato in alcune sfere di magia

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Amanuense:** Un arcimago ha il talento copiare pergamene

**Conoscenze:** un arcimago ottiene un bonus di +2 quando effettua una mossa di conoscenza.

**Metamagia:** un arcimago sceglie 3 talenti in fase di creazione che come requisito abbiano l'utilizzo del mana.

**Metamana:** Un arcimago in fase di creazione ottiene 5 punti mana aggiuntivi.

**Polla del mago:** Un arcimago può una volta al giorno trasformare l'oro in potere magico e convertire 200Mo in un punto mana. Non può mai convertire più di 600Mo in un unico utilizzo di questo potere. Non è possibile selezionare questa abilità con il talento Capacità extra.

**Sfere conosciute:** In fase di creazione un arcimago sceglie fra 3 delle seguenti sfere che può conoscere: *Ammaliamento, Conoscenze, Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Evocazione - Animale, Evocazione - Non Morte, Forza, Guerra, Illusione, Linguaggi, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione, Rune, Tempo, Trasmutazione, Viaggio, Visione*

# Assassino

L'assassino è un combattente esperto nel colpire alle spalle e nel creare veleni.

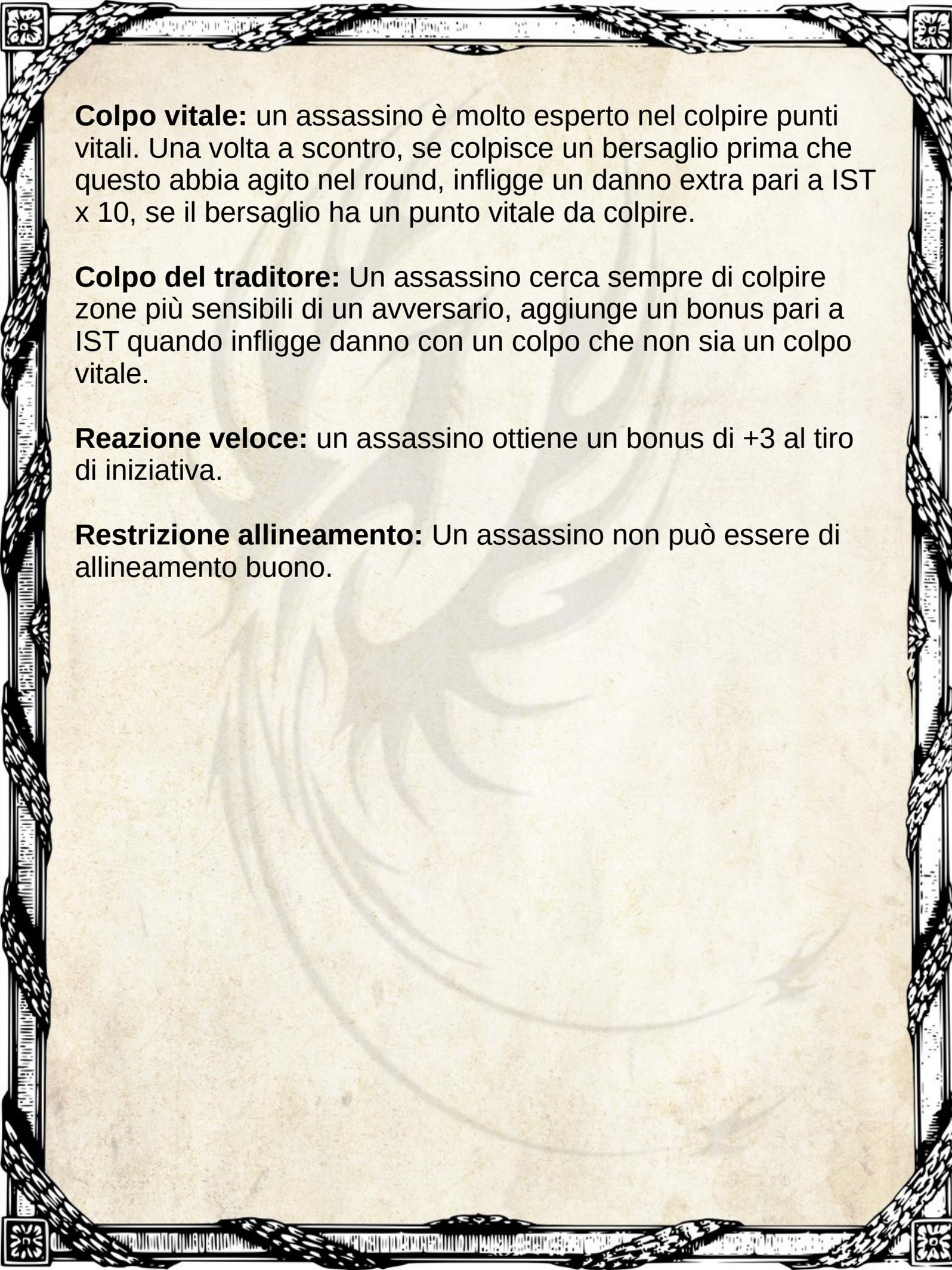
**Armi:** Corte, Da Lancio.

**Armature:** Leggere.

**Scudi:** Leggeri.

**Veleni:** un assassino è in grado di fare veleni con il prezzo indicato nella lista sotto, non è possibile applicare più di un veleno per arma.

- *Veleno danno* – costo 20 Mo, questo veleno applicato su un arma aumenta il danno inflitto di 2d6
- *Veleno danno maggiore* – costo 50 Mo, questo veleno applicato su un arma aumenta il danno inflitto di 5d6
- *Veleno danno superiore* – costo 250 Mo, questo veleno applicato su un arma aumenta il danno inflitto di 10d6
- *Veleno sonno* – costo 200 Mo, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Men CD 15 per negare gli effetti di cadere in un sonno profondo.
- *Veleno oblio* – costo 200 MO, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Men CD 15 per negare gli effetti di perdere la memoria dell'ultima ora vissuta.
- *Veleno morte* - costo 1000 MO, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Fis CD 15 per negare gli effetti di morire sul colpo.
- *Veleno di amore* - costo 200 MO, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Men CD 15 per negare gli effetti di innamorarsi della prima persona di sesso opposto che incontra.



**Colpo vitale:** un assassino è molto esperto nel colpire punti vitali. Una volta a scontro, se colpisce un bersaglio prima che questo abbia agito nel round, infligge un danno extra pari a IST x 10, se il bersaglio ha un punto vitale da colpire.

**Colpo del traditore:** Un assassino cerca sempre di colpire zone più sensibili di un avversario, aggiunge un bonus pari a IST quando infligge danno con un colpo che non sia un colpo vitale.

**Reazione veloce:** un assassino ottiene un bonus di +3 al tiro di iniziativa.

**Restrizione allineamento:** Un assassino non può essere di allineamento buono.

# Berserk

Il berserk è un combattente aggressivo in corpo a corpo che perde il senno nella furia della battaglia.

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da tiro, Da lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Scudi:** Leggeri.

**Costituzione:** un berserk ottiene un bonus di 30 punti ferita in fase di creazione.

**Danno maggiorato:** un berserk ha il talento colpo poderoso, ma sostituisce il d6 con il d8.

**Furia:** un berserk può entrare in furia un numero di round al giorno pari a  $3 + \text{MEN}$ , ottenendo un bonus di 8 punti a FIS. Entrare in furia non è una mossa e dura per un intero round.

**Arrabbiato:** un berserk può  $3 + \text{MEN}$  volte al giorno fare una mossa extra di attacco nel suo turno, non può essere usato più di una volta per turno e non si consuma mosse per farlo.

**Spaccatutto:** un berserk ottiene il talento critico potenziato anche se non ne soddisfa i requisiti.

# Cacciatore di morti

Guerriero specializzato nell'uccisione di non-morti

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti, Torre

**Scacciare:** Un cacciatore di morti può tentare MEN volte al giorno, di scacciare uno o più non morti. Se i bersagli sono più di uno per scacciarli tutti deve superare un TxC sul bersaglio più forte (può usare MEN al posto FIS nel tiro). Se lo supera di più di 5 punti il i non morti vengono invece distrutti. Usare scacciare è un'azione.

**Interrogare i morti:** Un cacciatore di morti può usare 1 + MEN volte al giorno l'incantesimo parlare con i morti della sfera di Linguaggio.

**Tutto sui morti:** Un cacciatore di morti può sempre prendere 20 al risultato di dado tirato per fare una conoscenza su dei non-morti.

**Caccia ai morti:** Un cacciatore di morti ottiene sempre un bonus di 3d6 al danno contro i non-morti e un bonus di +5 al TxC.

**Elimina Evocazione:** Un cacciatore di morti può concentrarsi per per 2 mosse di fila per dissolvere ogni magia della sfera di Evocazione - non-morti. Non è possibile fare una contromagia su questo effetto.

**Presenza della non-morte:** Un cacciatore di morti sa sempre se vi sono dei non-morti intorno a lui nel raggio di 10 metri.

**Non toccato dalla negromanzia:** Un cacciatore di morti non prende il malus di -1 a FIS se subisce l'incantesimo resurrezione veloce della sfera di Negromanzia.

# Cavalcadraghi

Un esperto addestratore di draghi

**Armi:** In Asta, Lunghe, Da tiro

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti

**Scudi:** Leggeri, Pesanti

**Richiamo del drago:** Un cavalcadraghi può 1+MEN volte al giorno evocare un drago proprio come se fosse un incantesimo di evocazione, ma il drago evocato può essere uno dei seguenti:

- *Argento:* FIS:2 IST:4 MEN:2 , 2 artigli 2d4, morso 1d8
- *Blu:* FIS:3 IST:2 MEN:3 , 2 artigli 2d6, morso 1d10
- *Oro:* FIS:2 IST:2 MEN:4 , 2 artigli 2d4, morso 1d8
- *Verde:* FIS:5 IST:1 MEN:2 , 2 artigli 2d6, morso 1d10

Il drago è sempre di una taglia più grande di colui che lo evoca. Il drago può volare. Usare più di un tipo di attacco per turno provoca gli stessi malus di usare due armi. Le statistiche si calcolano come se fosse una evocazione.

**Ordine di soffio:** Un cavalcadraghi può 1+MEN volte al giorno ordinare al proprio drago di soffiare , il soffio infligge 2d6 danni per ogni punto MEN del drago a tutti i bersagli di fronte al drago entro 12 metri, CD 12+MEN per dimezzare e l'elemento soffiato dipende dal drago evocato come di seguito:

*Argento:* Elettricità

*Blu:* Gelo

*Oro:* Fuoco

*Verde:* Acido

**Condividere talenti e incantesimi:** Un cavalcadraghi condivide tutti i talenti che apprende con il suo drago evocato se per esso sarebbe possibile ottenere benefici da questo talento questo vale anche per gli incantesimi che bersagliano il cavalcadraghi bersagliano anche il drago, se già non viene bersagliato.

**Sfere Conosciute:** *Guerra, Protezione, Visione*

# Cavaliere

Combattente abile sulle cavalcature.

**Armi:** Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti.

**Costituzione:** un cavaliere ottiene un bonus di 20 punti ferita in fase di creazione.

**Compagno animale:** un cavaliere può tentare, una volta al giorno, di controllare un animale cavalcabile ma non può avere più di un compagno alla volta. Per riuscire ad averlo, l'animale scelto deve fallire un tiro su MEN, CD 15. L'animale resta con il cavaliere fino a quando non viene congedato, non muore o non viene scelto un nuovo compagno.

**Carica in sella:** Un cavaliere in sella alla sua creatura può usare la mossa Assaltare una volta a round ottenendo un bonus di +5d6 danni. Il cavaliere può cavalcare qualsiasi creatura che sia almeno di una taglia più grande di lui.

**Grido di comando:** un cavaliere può 3 + MEN volte al giorno usare una mossa per fare un grido donando così una mossa o di attacco o di movimento a un altro suo alleato in grado di sentirlo. Non è possibile fare più di un grido per round.

**Grido di coraggio:** un cavaliere può 1 + MEN volte al giorno usare una mossa per fare un grido e donare un bonus pari al suo valore di MEN al prossimo tiro salvezza che gli alleati devono eseguire fino alla fine dello scontro. Non è possibile fare più di un grido per round.

# Difensore

Il difensore è un combattente specializzato nella difesa

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti, Torre.

**Armatura:** le armature indossate dal difensore aumentano di 2 il valore di danni ridotti.

**Blocco:** qualsiasi scudo usato dal difensore aumenta la probabilità di parata del 20%

**Difesa su altri:** Un numero di volte al giorno pari a  $3 + \text{IST}$ , un difensore può prendere i danni di un attacco al posto di un bersaglio adiacente.

**Bersaglio:** Un numero di volte al giorno pari a  $3 + \text{MEN}$  un difensore può costringere un mostro ad effettuare almeno un attacco contro di lui. Usare bersaglio è considerata un movimento.

**Carapace:** Un difensore può  $1 + \text{MEN}$  volte al giorno decidere di riflettere un danno ricevuto con una probabilità di successo del 70%. Sia questo dovuto da un incantesimo o meno, questo non evita i danni al difensore.

# Discepolo dei Draghi

Il discepolo dei draghi è un combattente specializzato con il sangue di drago che scorre nelle proprie vene.

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti.

**Figlio del Drago:** Un discepolo del drago ha nelle sue vene il sangue di un drago elementale che gli permette di ridurre i danni di 20 di un elemento a scelta fra ( fuoco, gelo, scossa, acido) in base al tipo di drago fuoco, acqua, aria o terra. Qualsiasi danno prodotto dalle armi impugnate da questo combattente produce il danno sotto forma dell'elemento scelto.

**Mutare forma:** un discepolo del drago può spendere un'azione per tramutarsi nel drago del proprio tipo, questo gli fornisce un bonus di +2 a alle statistiche FIS e IST, ottiene inoltre l'attacco con il morso 1d10, due artigliate da 2d6, e la codata 2d4. La trasformazione non gli consente di lanciare incantesimi ma può volare al suo movimento. Usare più di un tipo di attacco per turno provoca gli stessi malus di usare due armi.

L'equipaggiamento si fonde con il manto del drago fino a che mantiene la forma.

**Scaglia di drago:** un discepolo dei draghi ha la pelle resistente e ottiene un bonus di +2 di difesa.

**Ordine del calvalcadraghi:** Se il discepolo del drago è mutato in drago, può ricevere l'Ordine di soffio da un calvalcadraghi e se lo desidera può eseguirlo come per le regole di tale abilità descritta in quella classe.

**Sfere conosciute:** un discepolo del drago conosce la sfera relativa all'elemento scelto.

*Elementale – acqua, Elementale – aria, Elementale – fuoco, Elementale – terra.*

## Divoratore di anime

Esperto delle arti oscure

**Armi:** Corte, Lunghe, A due mani

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti

**Scudi:** Leggeri

**Potere dell'anima:** Un divoratore di anime può prendere potere da un cadavere morto negli ultimi 5 minuti. Toccandolo ottiene un bonus di +5PF massimali o +1 Difesa o 5% in più di parata o +1 a INI, questa abilità si può sommare fino a un massimo di 10 volte al giorno e non si può prendere più di 5 volte lo stesso bonus. E' possibile scegliere questa abilità con il talento *Capacità extra*, essa in questo caso aumenta il massimale di volte al giorno che si può accumulare questa abilità di 2, differentemente da come scritto nel talento.

**Sputare l'anima:** Un divoratore di anime può rinunciare a uno dei bonus ottenuti con il Potere dell'anima per infliggere 5d8 danni da magia a un bersaglio se riesce in un tiro per colpire a distanza, può usare MEN al posto di IST se lo desidera. Sputare l'anima è una azione di movimento.

**Ridare l'anima:** Un divoratore di anime può ogni giorno usare l'incantesimo resurrezione veloce della sfera di Negromanzia senza far perdere un punto permanente di FIS al bersaglio.

**Rito dell'anima:** Un divoratore di anime può effettuare MEN volte al giorno il rituale Rituale del sangue del ritualista.

**Rimasuglio del potere:** Un divoratore di anime può a fine giornata scegliere fino a 3 potenziamenti che ha ottenuto in questa giornata dall'abilità Potere dell'anima e mantenerle anche nel giorno seguente, tutti gli altri vengono persi al terminare del giorno.

**Restrizione allineamento:** Un divoratore di anime non può essere di allineamento Buono.

# Duellante

Combattente abile nell'uso delle due armi

**Armi:** Corte, Lunghe, Da Lancio.

**Armature:** Leggere, Medie.

**Tattico:** Un duellante non prende nessun malus nell'utilizzare due armi.

**Bravo nell'uso delle due armi:** un duellante ottiene un bonus di +15% quando tenta l'azione di parare con due armi.

**Uno contro uno:** fintanto che il duello è uno contro uno il duellante ottiene un bonus di +4 al TxC e +4 ai danni inflitti.

**In preda del duello:** Un numero di volte al giorno pari a 3 + MEN un duellante può ottenere un bonus pari al proprio IST al TxC e al danno mentre utilizza due armi questo bonus dura 1 round e si somma con il suo potere uno contro uno. Attivare questa abilità non usa mosse.

**Silenzio:** 3 + MEN volte al giorno un duellante impedisce la produzione di suoni da parte di un bersaglio, se quest'ultimo fallisce un tiro di MEN CD 16. L'effetto persiste per 1 round.

**Unto:** 3 + MEN volte al giorno un duellante può far scivolare di mano l'oggetto impugnato da un bersaglio, se quest'ultimo fallisce un tiro su IST CD 15.

# Guardia Nera

Combattente devoto alle arti divine.

**Armi:** Corte, Lunghe, A due mani, Da tiro, Da lancio, In asta

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti

**Scudi:** Leggeri, Pesanti

**Imposizione delle mani:** una guardia nera può toccare un compagno o se stesso con entrambe le mani e guarire un totale di punti ferita pari a  $5 \times \text{MEN}$  al giorno divisibili, come meglio crede.

**Grazia divina:** una guardia nera, ogni volta che deve tentare un tiro salvezza derivato da incantesimi, somma MEN a quel tiro.

**Individuazione del bene/legge:** una guardia nera riesce a sentire intorno a se se c'è una creatura di allineamento buono o legale, questo potere è sempre attivo

**Punire il bene/legge:** MEN volte al giorno, una guardia nera può scegliere di sommare il suo valore di MEN al danno e al tiro per colpire, se la creatura colpita è buona o legale, usare questo potere non usa mosse.

**Servitore:** Una guardia nera può lanciare a suo piacimento l'incantesimo di livello I della sfera di Evocazione – Non morti.

**Spirito nero:** una guardia nera ottiene un bonus di +1 MEN

**Restrizione allineamento:** Una guardia nera non può essere di allineamento buono.

# Incantaspade

l'incantaspade è un combattente che pratica la magia

**Armi:** Corte, Lunghe

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti

**Scudi:** Leggeri, Pesanti

**Incantare arma:** un incantaspade può incantare la propria arma fino alla fine dello scontro, per infliggere 2d6 danni extra da un elemento a scelta, questa abilità la può usare un numero di volte pari a 3 + MEN. Non è possibile incantare l'arma più di una volta con lo stesso elemento in uno scontro, fare incantare arma è considerato un movimento.

**Incantare armatura:** un incantaspade può incantare la propria armatura o quella di un suo alleato per il prossimo scontro, in modo da ridurre di 10 i danni provocati da un elemento a scelta al momento dell'utilizzo di questo potere, un numero di volte pari a 3+MEN. Non è possibile incantare l'armatura più di una volta con lo stesso elemento, fare incantare armatura è considerato un movimento.

**Esplosione elementale:** MEN volte al giorno un incantaspade può incanalare la sua energia nell'arma e sparare un raggio che infligge 6d4 danni da tutti e quattro gli elementi CD 16 IST per dimezzare.

**Sfere conosciute:** *Trasmutazione, Guerra, Visione.*

# Incantatrix

Incantatore versatile che si specializza quando serve.

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

**Armature:** Leggere

**Sfera giornaliera:** Un incantatrix ogni giorno deve scegliere una sfera di magia che userà per tutto il giorno, il giorno successivo può cambiarla.

**Potere extra:** un incantatrix sceglie, in fase di creazione, un incantesimo di livello I che conosce e può lanciare MEN volte al giorno.

**Potere Superiore:** una volta al giorno un incantatrix può lanciare un qualsiasi incantesimo di qualsiasi sfera consumando interamente la sua riserva di mana purchè sia sufficiente per l'incantesimo.

**Donazione del potere:** Un incantatrix può 1 + FIS volte al giorno, donare a un personaggio che non sia se stesso 1 punto mana, non può mai donare più di un punto al solito personaggio nell'arco della giornata.

**Cambio della sfera:** Un incantatrix può 1 + IST volte al giorno cambiare la sfera che ha scelto per la giornata, fare questo cambio richiede 4 mosse consecutive.

**Sfere conosciute:** dipende dalla sua abilità di sfera giornaliera.

# Inquisitore

Guerriero e giudice fedele a un credo,

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti, Torre

**Interrogatorio:** Un inquisitore può 3 + MEN volte al giorno obbligare un bersaglio a rispondere la verità alla sua successiva domanda se esso fallisce un tiro su MEN CD 15

**Incorruttibile:** Un Inquisitore è immune a gli incantesimi della sfera di Ammaliamiento

**Giudizio:** Un Inquisitore può usare 3 + FIS volte al giorno l'incantesimo di livello I della sfera di Divinazione, Individuazione dell'allineamento come mossa di movimento.

**Sentenza:** Un Inquisitore può 3 + IST volte al giorno selezionare un bersaglio e fornire a se stesso e ai propri alleati un bonus pari al suo valore di FIS al danno contro quel bersaglio fino alla fine dello scontro. Un bersaglio non può avere più di una sentenza contemporaneamente

**Sfere conosciute:** *Visione, Linguaggi, Bene, Male, Caos, Legge, Equilibrio*  
non può lanciare incantesimi dell'allineamento opposto a quello dell'inquisitore.

# Martire

Sacerdote che si sacrifica al posto di altri

**Armi:** Corte, Lunghe, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri, Pesanti

**Protezione benevola:** un martire ha sempre un bonus di 3 punti a qualsiasi tiro salvezza che deve effettuare.

**Costituzione:** un martire ottiene un bonus di 20 punti ferita in fase di creazione.

**Infondere la vita :** un martire può 3 + IST volte al giorno curare un qualsiasi numero di punti ferita a un bersaglio subendo lui tali ferite. Usare questo potere è una mossa azione.

**Infondere la positività:** Un martire può infondere 3 + MEN volte al giorno la positività in un bersaglio dandogli la possibilità di tirare due dadi sul prossimo d20 e prendere il risultato migliore, al contempo il martire al prossimo tiro di d20 che esegue deve tirare 2 dadi e prendere il risultato peggiore, questo potere non si considera nei tiri di conoscenza. infondere positività è una mossa di movimento

**Non Belligeranza:** Fintanto che un martire non impugna armi o scudi ottiene un bonus di +3 alla difesa

**Pena:** Un martire può 3 + FIS volte al giorno far ritirare a un bersaglio un qualsiasi dado usato per un TxC nei suoi confronti.

**Sacrificio per altri:** Un martire può MEN volte al giorno legare la sua vita a quella di un suo alleato, solo uno per volta. Ogni volta che l'alleato subisce delle ferite queste vengono suddivise fra lui e il martire, l'alleato ne subisce la metà per eccesso. Il martire non si deve allontanare a più di 30 metri dal suo alleato altrimenti questa abilità termina immediatamente. Attivare questa abilità è una mossa movimento

## Mistificatore

Un incantatore arcano che si piega alla volontà della divinità che venera in quel momento

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Scudi:** Leggeri

**Scrivere pergamene:** un mistificatore può, una volta al giorno, spendere normalmente il suo mana come se stesse lanciando un incantesimo per, invece, scriverlo su una pergamena, può scrivere pergamene solo usando il suo mana. Il tempo per scrivere una pergamena è 10 minuti per livello dell'incantesimo trascritto.

**Dominio:** in base al proprio allineamento un mistificatore può usare l'incantesimo di livello I a volontà di una determinata sfera come da schema:

*Legale-Legge | Buono-Bene | Neutrale-Equilibrio | Malvagio-Male | Caotico-Caos*

**Imbrogliare:** Un mistificatore può una volta al giorno modificare una delle seguenti regole:

- *Punti ferita:* Usare IST o MEN al posto del FIS per calcolare i suoi punti ferita massimali
- *Difesa:* Usare il suo FIS o MEN al posto di IST per calcolare la sua difesa.
- *Iniziativa:* Usare il suo FIS o MEN al posto di IST per calcolare la sua Iniziativa.
- *TxC:* Usare il suo valore di FIS al posto di quello di MEN per calcolare la probabilità di colpire
- *Danno:* Usare il suo valore IST al posto di quello di FIS per calcolare il danno aggiuntivo con le armi.

**Limite del mana:** Un Mistificatore ha un massimo di mana pari a 3, questo valore non potrà mai aumentare in nessun modo ne con talenti, ne con oggetti o altre abilità.

**Sfere conosciute:** *Tutte*

## Mutaforma

Il Mutaforma modifica le proprie abilità in base alle esigenze.

**Armi:** Lunghe, A Due Mani, Da Lancio, In Asta

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri

**Mutare:** un mutaforma può ridistribuire i 5 punti iniziali alle statistiche a suo piacimento, come azione, senza limiti massimi, ma non può mai mandare una statistica sotto lo 0. può fare questa mutazione un numero di volte al giorno pari a 3.

**Mutare forma:** un mutaforma può cambiare forma a suo piacimento come azione, e può assumere una delle seguenti forme:

- *Lupo* : +3 IST, morso 2d4, artiglio 1d6.
- *Foca* : nessun prova di nuotare, coda 1d6.
- *Aquila*: può volare come movimento, artiglio o becco 1d4.
- *Orso* : +3 FIS, artiglio 2d6, morso 1d10.

la trasformazione farà acquistare al mutaforma i bonus alle statistiche e gli attacchi della nuova forma ma non gli consente di lanciare incantesimi. Usare entrambi i tipi di attacchi provoca gli stessi malus di usare due armi. L'equipaggiamento si fonde con il manto dell'animale.

Può continuare a parlare tutte le lingue che conosce.

**Mutazione elementale:** un mutaforma può trasformarsi in un elementale mantenendo le proprie caratteristiche. Il danno inflitto è di base 2d6. L'equipaggiamento si fonde con l'alone dell'elemento.

- *Aria* : vola come movimento, il danno è di tipo scossa, +1d6 al danno
- *Acqua*: nessun prova di nuotare, il danno è di tipo gelo, +1d8 al danno
- *Fuoco*: se colpito infligge automaticamente 1d6 danni da fuoco, il danno inflitto è di tipo fuoco, +1d8 al danno
- *Terra*: aumenta di 2 la propria difesa, il danno inflitto è di tipo acido, +2d6 al danno

Ogni elementale può effettuare sempre 3 colpi con ogni mossa di attacco, se si decide di farne più di uno si ottiene lo stesso malus dell'utilizzo di due armi.

Può continuare a parlare tutte le lingue che conosce.

**Linguaggi extra:** un mutaforma in fase di creazione del personaggio può aggiungere 2 linguaggi alla lista dei linguaggi conosciuti.

# Oracolo

Esperto divinatore

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri

**Percezione dell'allineamento:** un oracolo usando una mossa di movimento può conoscere l'allineamento di un bersaglio come per l'incantesimo di I livello di divinazione

**Osservare:** Un oracolo può 1 + IST volte al giorno usare l'incantesimo di II livello di divinazione scrutare.

**Favore Divino:** Un oracolo può FIS volte al giorno usare l'incantesimo di III livello di divinazione domanda divina.

**Visione:** Un oracolo può ogni giorno avere una visione sul futuro e ricevere una visione su una determinata azione che andrà a compiere a scelta del giocatore, il master può farti avere una visione con immagini o solo con parole a sua discrezione.

**Intervento divino:** Un oracolo può far ritirare un qualsiasi dado a un avversario che sta combattendo contro un suo alleato, una volta per alleato al giorno.

**Percezione del futuro:** Un oracolo prevedendo il futuro agisce sempre in anticipo e quindi guadagna un bonus di +10 al tiro di iniziativa.

**Sfere conosciute:** *Conoscenze, Divinazione, Visione.*

# Pirata

Combattente legato ai fiumi e i mari.

**Armi:** Corte, Lunghe, Da lancio

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri

**Opportunista:** Un pirata può IST volte al giorno effettuare un attacco opportunistico nel turno dell'avversario anche quando non sarebbe concesso, non è possibile usarlo più di una volta per round.

**All'arrembaggio:** Un pirata può FIS volte al giorno gridare "All'arrembaggio!" e ottiene un bonus di +5 al TxC e ai danni alla prossima mossa di attacco che andrà a fare.

**Orientarsi:** Un pirata riesce sempre a orientarsi in qualsiasi punto si trovi e sarà sempre in grado di sapere in che direzione si trovi il SUD.

**Vita da filibustiere:** Se un pirata si trova sul mare, lago, fiume o entro 10 metri da uno di questi ottiene un bonus di +2 FIS, +2 IST, +2 MEN

**Argh:** Un pirata può MEN volte al giorno ritirare un dado a 20 facce se il risultato del dado è 1.

**Restrizione allineamento:** Un pirata non può essere di allineamento Legale.

# Psion

Incantatore e studioso di arti mentali

**Armi:** Corte, Lunghe, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Telecinesi:** Uno psion può spostare con la mente qualsiasi oggetto che vede incustodito, l'oggetto deve avere dimensioni non superiori a una mano. Attivare l'abilità è una mossa movimento ma è possibile poi continuare a muovere l'oggetto senza utilizzo di mosse.

**Raggio Psicico:** un numero di volte al giorno pari a  $3 + \text{MEN}$  uno Psion può infliggere tanti d8 a un bersaglio pari al suo valore di FIS+3. Il bersaglio può dimezzare i danni se supera un tiro salvezza su MEN CD 14. Usare il raggio psichico è considerato una mossa di incantesimo.

**Difesa Psicica:** un numero di volte al giorno pari a  $3 + \text{MEN}$  uno Psion può aumentare la sua difesa di 2 per lo scontro. Usare la difesa Psicica è considerato una mossa di movimento.

**Balzo psichico:** uno Psion può un numero di volte al giorno pari a  $3 + \text{MEN}$  teletrasportarsi come azione di movimento in un punto che vede.

**Caduta morbida:**  $3 + \text{MEN}$  volte al giorno uno Psion può evitare i danni da caduta ad un bersaglio che sia in vista. Per attivare questo potere non si usa nessuna mossa.

**Danno della mente:** uno Psion aggiunge il suo valore di MEN ai danni che infligge.

# Runologo

il runologo è un esperto dei segni magici

**Armi:** Corte, Da tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie.

**Scudi:** Leggeri.

**Runa minore:** un runologo può FIS volte al giorno creare una runa minore di fronte a se e replicare gli effetti di uno dei quattro incantesimi delle sfere elementali (acqua, aria, terra, fuoco) di II livello, attivare questa abilità si usa una mossa di incantesimo.

**Runa maggiore:** Un runologo può IST volte al giorno creare una runa maggiore su di se o su i suoi alleati che fornisce un bonus di potenziamento a scelta:

- +1 *Tiri per colpire*
- +10 *PF*
- +1 *Mana*
- +2 *Tiri salvezza*
- +3 *conoscenze*
- +1 *difesa*

questo potenziamento dura per l'intera giornata, rune con lo stesso bonus non sono cumulabili, possono essere dissolte con il dissolvi magie e sono considerate incantesimi di II livello.

**Ruggine:** Un runologo può una volta al giorno distruggere un oggetto con proprietà magiche, non custodito che può toccare, rendendolo un semplice oggetto.

**Runa di creazione magica:** Un runologo può una volta al giorno creare un oggetto magico, pagandolo la metà del prezzo che costerebbe, questa procedura di creazione richiede 2 ore di concentrazione, ininterrotte

**Controllo del Golem:** Un runologo può tentare di controllare un golem, la prova a successo automatico se il creatore lo permette, altrimenti il runologo deve riuscire a rimanere adiacente per 6 mosse consecutive al golem che vuole controllare, questo gli permette di incidervi sopra una runa che ne permette il controllo completo.

Non è possibile avere più di un golem sotto controllo contemporaneamente.

**Sfere conosciute:** *Conoscenza, Linguaggi, Rune*

## Sapiente

Esperto informato su tutto.

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri

**Saggio:** un sapiente ottiene un bonus di +2 a MEN

**Vedere il magico:** Un sapiente può 3 + MEN volte al giorno usare l'incantesimo di I livello di conoscenze, Individuazione del magico.

**Conoscenza:** Un sapiente ha un +5 alle prove di conoscenza.

**Vera Conoscenza:** Una volta al giorno un sapiente può, quando fa una prova di conoscenza, prendere come risultato 20 al tiro.

**Conosco tutto:** Una volta al giorno un sapiente può usare l'incantesimo di III livello della sfera conoscenza, identificare.

**Amanuense:** Un sapiente ha il talento copiare pergamene

**Ricercatore:** Un sapiente ha il talento creare pozioni

**Punto debole:** Un sapiente può 3 + MEN volte al giorno suggerire come colpire un bersaglio e nel prossimo turno, se il bersaglio viene colpito da un alleato il danno viene raddoppiato ( in caso di critico moltiplicato X3 , se si ha il talento critico migliorato X4 ), dopo di che l'effetto termina anticipatamente.

**Conoscenza della magia:** Un sapiente può usare le pergamene come se avesse l'abilità sfere conosciute.

# Sciamano

Incantatore devoto alla natura e agli elementi

**Armi:** Corte, Lunghe, Da Lancio

**Armature:** Leggere

**Scudi:** Leggeri.

**Totem:** Uno sciamano può 3+FIS volte al giorno evocare un totem come mossa di movimento, questo totem non è bersagliabile, può essere dissolto come un incantesimo di Il livello e ogni inizio round, prima di agire, lo sciamano può scegliere il bersaglio del totem e farlo attaccare, ogni totem resta evocato un numero di round pari a 1 + MEN, i totem sono scelti dalla seguente lista.

- *Totem elementale del fuoco:* 1d6 danni da fuoco al bersaglio
- *Totem elementale del gelo:* 1d6 danni da gelo al bersaglio
- *Totem elementale del vento:* 1d6 danni da scossa al bersaglio
- *Totem elementale della terra:* 1d6 danni da acido al bersaglio
- *Totem della guarigione:* 1d6 danni curati al bersaglio

**Rinnovamento:** Uno sciamano può 3 + IST volte al giorno aggiungere il suo valore di MEN al numero di round di tutti i suoi totem evocati.

**Potere della natura:** Uno sciamano può 3 + MEN volte giorno aumentare tutti i dadi dei sui totem di 2d6. non è possibile usare più di una volta il potere della natura su un totem.

**Aiuto dalla natura:** Uno sciamano può 1 + IST volte al giorno chiamare un animale dalla lista della sfera di Evocazione - Animale, questo rimarrà però per un numero di round pari a 1 + MEN, poi l'effetto dell'evocazione avrà termine, per usare questo richiamo si usa una mossa incantesimo.

**Sfere conosciute:** *Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Vegetale*

# Talentuoso

Esperto in svariati campi

**Armi:** Corte, Lunghe.

**Armature:** Leggere, Medie.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti.

**Saggio, Veloce o Forzuto:** Un talentuoso ottiene un +1 in fase di creazione a una caratteristica a scelta.

**Talenti extra:** Un talentuoso in fase di creazione deve scegliere 6 talenti dalla lista dei talenti.

**Linguaggi extra:** un talentuoso in fase di creazione del personaggio può aggiungere 2 linguaggi alla lista dei linguaggi conosciuti.

**Sfere conosciute:** Nessuna.

# Tempestoso

Combattente legato alla natura e al clima che lo circonda.

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri, Pesanti

**Modificare clima:** MEN volte al giorno un tempestoso può modificare il clima intorno a se come per l'incantesimo di secondo livello Tempo atmosferico della sfera del Tempo.

**In base al clima:** Un Tempestoso aggiunge 2d6 danni da elemento a tutti colpi che infligge con le armi impugnate in base al tempo atmosferico in cui si trova, come da seguente tabella.

*Sole - Fuoco | Pioggia - Scossa | Neve - Gelo | Stelle - Acido*

Questo bonus funziona solo se è all'aperto.

**Illusione del clima:** Un tempestoso può creare una illusione del tempo atmosferico in una qualsiasi area al chiuso 1+MEN volte al giorno, questa illusione rimane per 1+IST round, grazie a questa illusione può beneficiare del bonus in base al clima anche al chiuso.

**Furia della tempesta:** FIS volte al giorno un tempestoso può incanalare la sua energia e sparare un raggio che infligge 6d4 danni da scossa. CD 16 per dimezzare

**Leggero come il vento:** IST volte al giorno un tempestoso può usare solo su se stesso l'incantesimo volare della sfera di Viaggio.

**Veloce come il vento:** una volta al giorno un tempestoso può usare su se stesso l'incantesimo velocità della sfera del Tempo

# Tessitore del fato

Incantatore e studioso arcano che modifica il destino.

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Contro il fato:** Un tessitore del fato può IST volte al giorno ritirare un qualsiasi dado il cui risultato sia 1 o 2.

**Il fato dalla mia parte:** Un tessitore del fato può FIS volte al giorno modificare il risultato di 1 su un qualsiasi suo dado a 20 facce o di un alleato con il risultato di 20.

**Decisione cambiata:** Un tessitore del fato può MEN volte al giorno far ritirare un dado a un avversario se il risultato del dado è 20.

**Contro chi si oppone:** Un tessitore del fato può 3 + MEN volte al giorno aggiungere +2 alla CD di un qualunque incantesimo che usi, non può usare questa abilità più di una volta per incantesimo.

**Sfere conosciute:** *Conoscenze, Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Illusione, Linguaggi, Negromanzia, Oscurità, Rune, Tempo, Viaggio, Visione*

# Teurgo Mistico

Esperto nelle arti magiche combinate.

**Armi:** Corte, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere.

**Lancio teurgico:** un teurgo può con una singola mossa di lancio di incantesimi, lanciare su uno stesso bersaglio 2 incantesimi di livello I questo gli costa un totale di 3 punti mana.

**Lancio teurgico Maggiore:** un teurgo può con una singola mossa di lancio di incantesimi, lanciare su uno stesso bersaglio 2 incantesimi di livello II questo gli costa un totale di 5 punti mana.

**Lancio teurgico Misto:** un teurgo può con una singola mossa di lancio di incantesimi, lanciare su uno stesso bersaglio 2 incantesimi, uno di livello II e uno di livello I questo gli costa un totale di 4 punti mana.

**Sfere conosciute:** *Tutte.*

Non può lanciare incantesimi di una sfera opposta all'allineamento scelto.

**Conoscenza ridotta:** un teurgo non potrà mai lanciare un incantesimo di III livello delle sue sfere conosciute.

**Mana aggiuntivo:** un teurgo mistico ottiene 5 punti mana aggiuntivi in fase di creazione.

**Sacrificio del teurgo:** Un teurgo può rinunciare alle sue 3 abilità di lancio teurgico per il resto della giornata per ottenere un bonus di +3 punti mana.

# Trasformista

Esperto nel camuffarsi e nel raggirare le persone.

**Armi:** Corte, Lunghe, Da tiro, Da lancio, In asta

**Armature:** Leggere

**Scudi:** Leggeri

**Mimetizzarsi:** un trasformista può FIS volte al giorno cambiare aspetto in un altro umanoide, diverso dalla razza scelta di partenza, questo non gli modifica i bonus razziali.

**Furtivo:** un trasformista può, fuori da un combattimento, cercare di nascondersi con una percentuale del 80% e in combattimento con una percentuale del 40%. Per nascondersi è necessario avere un riparo o qualcosa che nasconda la propria figura. Questa mossa si considera un movimento

**Linguaggi extra:** un trasformista in fase di creazione del personaggio può aggiungere 2 linguaggi alla lista dei linguaggi conosciuti.

**Abile nell'imbrogliare:** Un trasformista ha il talento Falsario.

**Abile parlantina:** Un trasformista ottiene un bonus di +5 a tutte le prove fatte per commerciare.

**Imitare abilità:** Un trasformista può una volta al giorno aggiungere una abilità di una qualsiasi classe che abbia un numero limitato di utilizzi giornalieri alle sue abilità e utilizzarla una sola volta, usare questo potere è una mossa incantesimo.

**Clonare abilità:** Un trasformista all'alba di ogni giorno sceglie una abilità di una qualsiasi altra classe che abbia un numero limitato di utilizzi giornalieri e la aggiunge fra quelle che può usare per la giornata come descritto in quella classe.

**Sfere conosciute:** *Illusione, Linguaggi, Trasmutazione.*

# Vendicatore divino

Il vendicatore divino è un combattente che incanala il potere della sua fede nei suoi colpi.

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie, Pesanti.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti, Torre.

**Stimmate:** Un vendicatore divino è marchiato nelle sue mani con le stimmate della sua divinità, può attivare le stimmate con una mossa e decidere di diminuire il suo massimale di punti ferita di quanto vuole, ogni 10 punti vita di massimale diminuito il vendicatore ottiene +2 al TxC e al danno. Non può mai mandare i suoi punti ferita massimali sotto a 10. Con un'altra mossa li può ripristinare.

**Incanalare punizione:** Un vendicatore divino può 3 + MEN volte al giorno incanalare il potere divino della sua arma e aggiungere 4d6 danni sacri al colpo che sta per infliggere, usare questa abilità non è una mossa ma si deve decidere se usarla prima di fare il tiro per colpire.

**Scudo della fede:** Un vendicatore divino può 3 + IST mettere il potere della fede nello scudo e ottenere un bonus aggiuntivo del 20% alla parata con lo scudo per un round. usare questa abilità non è una mossa ma non può attivarla più di una volta per round .

**Guarigione della fede:** Un vendicatore divino massimizza sempre ogni effetto che curerebbe dei punti ferita su di lui.

**Critico potenziato:** Un vendicatore divino ha il talento critico potenziato anche se non ha i requisiti per ottenerlo

# Viandante planare

Il viandante planare è un esperto dei piani e del muoversi fra essi.

**Armi:** Corte, Lunghe, A Due Mani, Da Tiro, Da Lancio, In Asta.

**Armature:** Leggere, Medie.

**Scudi:** Leggeri, Pesanti.

**Spostamento rapido:** Un viandante planare può 1+MEN volte al giorno usare l'incantesimo teletrasporto della sfera di Viaggio, solo su se stesso.

**Passo Veloce:** Un viandante planare ottiene un bonus di +3 metri nel suo movimento.

**Conoscenza delle zone:** un viandante planare deve selezionare una delle seguenti zone nelle quali si sente a suo agio:

- *Foresta*
- *pianura/collina*
- *montagna*
- *palude*
- *urbano*
- *grotte*

In esse infligge 2d6 danni extra con le armi.

**Spostamento planare:** Un viandante planare può 1 volta al giorno spostarsi in un posto a caso di un piano di cui possiede un pezzo di ferro lavorato.

**Conoscenza dei Piani:** Un viandante planare può sempre prendere 20 al risultato di dado tirato per fare una conoscenza sui piani di esistenza.

**Linguaggio extra:** Un viandante planare in fase di creazione del personaggio deve selezionare un linguaggio extra.

**Sfere conosciute:** *Linguaggi, Tempo, Viaggio,*

## Warlock

Doti innate arcane

**Armi:** Corte, Lunghe, Da tiro, Da lancio, In asta

**Armature:** Leggere, Medie

**Scudi:** Leggeri

**Incantesimi innati:** un warlock non usa il mana per lanciare i suoi incantesimi, li può lanciare quante volte desidera.

**Magia del sangue:** Un warlock ha il sangue magico e MEN volte al giorno può curarsi di 6d6 come mossa di movimento.

**Riequilibrio di vita:** se un warlock muore e viene riportato in vita al momento della resurrezione può cambiare uno dei suoi incantesimi conosciuti con un'altro di uguale livello.

**Sfere conosciute:** Un warlock deve scegliere 4 incantesimi di livello I e 2 incantesimi di livello II, delle sfere scelte, e conoscerà solo quelli: *Ammaliamento, Bene, Conoscenze, Caos, Elementale - Acqua, Elementale - Aria, Elementale - Fuoco, Elementale - Terra, Equilibrio, Forza, Guerra, Illusione, Legge, Linguaggi, Male, Morte, Negromanzia, Oscurità, Protezione, Rune, Tempo Trasmutazione, Viaggio, Visione.*

# CREARE ARTEFATTI MINORI

Molti oggetti con funzionalità strane , o al di fuori di quelli standard che si possono creare sono chiamati artefatti minori, è possibile costruirli solo se si è in possesso della relativa "Ricetta" di costruzione.

un esempio di un artefatto minore è quello che troviamo anche sul manuale base ovvero "Borsa conservante" questa speciale borsa fornisce 30 slot per il trasporto degli oggetti. Con le classi che vi sono nel gioco non è possibile creare un oggetto del genere, ma sarà possibile farlo solo se possiede la ricetta di creazione.

Ecco alcuni esempi di ricetta di creazione artefatto minore.

- **Ricetta - Borsa conservante ( 12.000 Mo )**

Per creare una borsa del genere è necessario al momento del' inizio della creazione usare l'incantesimo di livello IV della scuola di Trasmutazione Reggia meravigliosa, poi il lavoro di creazione richiederà un periodo di tempo pari a 3 giorni e una spesa in materiali pari a 5.200 Mo

- **Ricetta - Torcia Inestinguibile ( 110 Mo )**

Per creare questo oggetto è necessario al momento del' inizio della creazione usare l'incantesimo di livello I della scuola Tempo Luce Magica, poi il lavoro di creazione richiederà un periodo di tempo pari a 6 ore e una spesa in materiali pari a 10 Mo

# CREARE NUOVI INCANTESIMI

E' possibile creare in questo mondo un infinità di incantesimi, il regolamento base fornisce solo un incantesimo per sfera per livello, mentre il manuale avanzato fornisce fornisce 2 incantesimi per livello per scuola. Come descritto nel manuale avanzato per avere gli incantesimi aggiuntivi di livello IV è necessario apprenderli tramite il relativo talento, questo vale anche se si decide di creare un incantesimo di Livello I, II o III è possibile apprendere l'incantesimo utilizzando un apposito talento che verrà descritto qui di seguito:

## **TALENTO - Incantesimo conosciuto Extra**

*Prerequisito:* Conoscere la sfera dell'incantesimo che si vuole apprendere.

*Beneficio:* Si aggiunge alla lista degli incantesimi di una sfera conosciuto un incantesimo di livello I o II o III.

è possibile creare un qualsiasi incantesimo basandosi su quelli già esistenti per evitare di squilibrare il gioco, un esempio può essere:

- **Sfera Forza**

**Livello II - Ragnatela:** in un' area di 6 metri qualsiasi mossa di movimento o assaltare o travolgere per poterla fare è necessario superare un tiro salvezza su IST CD 13.

- **Sfera Viaggio**

**Livello I - Balzo dimensionale:** permette di spostare l'incantatore che lancia questo incantesimo di 10 metri in una qualsiasi direzione, questo incantesimo non necessita di componenti somatiche ma solo verbali per farlo.

# CLASSE DIFFICOLTÀ

Quando l'esito di un'azione è incerto, è necessario eseguire un tiro di 1d20 + [statistica] + bonus, sulla statistica idonea alla situazione. L'azione ha successo se supera un punteggio fissato dal master, detto Classe di difficoltà.

Quando questo tiro si fa per alcuni incantesimi o per evitare dei danni o degli effetti viene anche detto tiro salvezza.

## Come si decide la classe difficoltà di un tiro?

Decidere la classe di difficoltà di un tiro è molto semplice basta seguire la seguente tabella:

**CD 0** : azione comune come camminare salire una scala cavalcare, non si richiede nemmeno un tiro per questo genere di cose ma in casi particolari o in momenti di azione il master può richiedere anche un tiro del genere specie se un personaggio magari è poco forzuto o poco agile o poco intelligente ( cioè con un valore di FIS, IST o MEN inferiore a 0 )

**CD 5** : azione comune con qualche variabile esempio una scala con il ghiaccio, una corda bagnata

**CD 10**: azione non-comune da qui cominciano a iniziare le prove che hanno una maggiore probabilità di fallire come può essere nuotare contro corrente.

**CD 15**: azione non-comune come cercare delle tracce lasciate il giorno prima da dei goblin nel terreno paludoso.

**CD 20**: azione difficile che può essere un cavalcare con il cavallo e saltare per atterrare in piedi accanto a un mostro.

**CD 25**: azione eroica come riuscire a restare in piedi su un cavallo mentre si cavalca e si sparano frecce a un bersaglio.

**CD 30**: azione divina solitamente un personaggio non riesce a superare una cd come questa ma con il 20 naturale del dado la prova è comunque superata.

# CREARE PNG E MOSTRI

Ogni creatura possiede un tipo che definisce a grandi linee le sue capacità. Una creatura non può violare le regole del suo tipo senza una Capacità o Qualità speciale che spieghi la differenza. Qui di seguito verranno elencate le varie tipologie che distinguono le creature e anche un paio di esempi di mostro per ogni tipologia.

## **Aberrazione**

Un'aberrazione possiede anatomia bizzarra, strane capacità, una mente aliena o una combinazione delle tre. Le aberrazioni respirano mangiano e dormono.

### *Rugginofago*

Questo insetto mostruoso ha quattro zampe, una coda che termina in una strana elica propulsiva, e due lunghe antenne simili a piume. Lungo in genere 1,5 metri e dal peso di almeno 100 kg, il rugginofago somiglia ad un crostaceo. Anche se i rugginofagi non hanno una tendenza innata per la violenza, la loro fame insaziabile li spinge a caricare qualunque cosa gli si avvicini con addosso abbastanza metallo, e qualsiasi resistenza viene accolta con inaspettata ferocia. Non è insolito che i rugginofagi in zone povere di metallo seguano le vittime in fuga per giorni usando la loro capacità di fiutare metalli, purché queste abbiano ancora oggetti di metallo intatti.

- FIS: 3
- IST: 3
- MEN: 1
- PF: 75
- DIF: 15

- Attacco Txc (Danno): Morso +4 ( 1d6+3 ) Antenne +6 ( 1d4 + Ruggine )
- Ruggine - Le antenne di un rugginofago hanno un attacco che corrode e arrugginisce rapidamente l'oggetto di metallo colpito. Un oggetto di metallo colpito dalle antenne di un Rugginofago ha la possibilità del 80% di arrugginire all'istante e non essere più utilizzabile.
- Fiutare metalli - I rugginofagi sono in grado di percepire la presenza di metallo anche a grandi distanze.

### *Mimic*

Quello che sembra essere uno scrigno colmo di tesori prende vita mentre gli spuntano lunghi tentacoli luccicanti e numerosi denti taglienti. Anche se i mimic non sono intrinsecamente malvagi, alcuni saggi suggeriscono che attacchino gli uomini e le altre creature intelligenti più per passatempo che per sfamarsi. Il desiderio di ingannare gli altri è parte del loro essere, e i loro attacchi a sorpresa rappresentano il culmine di questo desiderio.

- FIS: 4
- IST: 2
- MEN: 3
- PF: 60
- DIF: 14
- Attacco Txc (Danno): Schianto +3 ( 2d6+4 + appiccicare )
- Appicciare: un mimic può creare sulla sua superficie corporea del muco che funziona come una colla, se si fallisce un tiro su IST CD 18, ci si considera in lotta con lui. Per potersi liberare invece di fare una prova di lotta si deve ripetere il Tiro Salvezza
- Imitare oggetto: quando un mimic è fermo è identico a un oggetto e difficilissimo da identificare, è possibile con una prova di osservare su MEN CD 25.

## **Animale**

Un animale è una creatura vivente non umana, di solito un vertebrato privo di capacità magiche ed incapace di linguaggio o di creare una cultura. Gli animali respirano mangiano e dormono.

### *Orso Crudele*

Bava cola dalle mascelle di questo orso selvatico e, in alcuni punti, la sua pelliccia arruffata lascia spazio a mostruose punte ossute. Più grande, aggressivo e molto più micidiale dei suoi cugini più piccoli, l'orso crudele rappresenta una grave minaccia. Questo colosso evita il contatto con la civiltà, preferendo vivere in remote zone selvagge. Un orso crudele è un essere raro e terrificante, soprattutto per chi non è abituato nemmeno agli orsi normali.

- FIS: 6
- IST: 2
- MEN: 0
- PF: 70
- DIF: 14
- Attacco Txc (Danno): Artiglio +2 (2d6+6), Morso +2 ( 1d10+6 )
- Assaltare

### *Piovra gigante*

Un turbine di tentacoli lunghi ognuno sei metri si diparte dal corpo gommoso di questo polpo gigantesco. La piovra gigante è un vero mostro, capace di catturare e divorare squali, umani e qualsiasi altra cosa afferri con i suoi tentacoli.

- FIS: 10
- IST: 4
- MEN: 1
- PF: 110
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): Morso +5 ( 2d6+15 ) 8 tentacoli +5 ( 1d6+10 )
- Ingoia Intero

## Bestia Magica

Le bestie magiche sono simili agli animali ma possono avere un'intelligenza superiore a un umano e quindi la creatura capisce almeno un linguaggio, pur non essendo necessariamente in grado di parlarlo. Le bestie magiche hanno di solito capacità soprannaturali o straordinarie, ma a volte hanno soltanto un aspetto o un comportamento bizzarro. Le bestie magiche respirano mangiano e dormono.

### *Orsogufo*

Amalgama di piume e pelo, questa bizzarra mostruosità mezza orso e mezza gufo solleva infuriata i suoi artigli. Gli orsigufo sono selvaggi predatori, noti per il loro pessimo temperamento, la loro aggressività e la loro ferocia. Tendono ad attaccare tutto ciò che si muove loro davanti, anche se questo non mostra intenzioni bellicose. Gli orsigufo abitano le zone più interne e nascoste dei boschi, e preparano le loro tane all'interno di foreste intricate o di buie e profonde caverne. Possono cacciare sia di giorno che di notte, a seconda delle abitudini delle prede che popolano i territori circostanti alla loro tana.

- FIS: 4
- IST: 4
- MEN: 2
- PF: 90
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): 2 artigli +5 ( 2d6+4 ) Morso +5 ( 2d10+8 )
- Assaltare
- Scurovisione
- Volare 9 metri
- Stritolare 5d6+8

### *Idra a 6 Teste*

Molteplici furiose teste da serpente si levano dal viscido corpo serpentino di questo mostro terrificante

- FIS: 21
- IST: 5
- MEN: 3
- PF: 240
- DIF: 17
- Attacco Txc (Danno): 6 morsi ( 3d6+21 )
- Guarigione rapida 10
- Più teste : se un' arma che colpisce con una lama l'idra , come una spada, c'è una probabilità del 30% che questo colpo tagli la testa all'idra, facendone così ricresce 2, per ogni testa tagliata appena ne riappare 2 essa guadagna +40PF e aumenta il numero di attacchi morsi in base al totale di teste.

### **Costrutto**

Un costrutto è un oggetto animato o una creatura costruita artificialmente da un Tecnofabbro. Alcuni costrutti vengono forgiati dal lavoro di più Tecnofabbri utilizzando delle speciali ricette di costruzione, fornendo così al costrutto stesso dei poteri aggiuntivi e delle statistiche migliori. I costrutti non respirano, non mangiano e non dormono. Tutti i costrutti sono immuni alla magia nessun incantesimo è in grado di fargli danno o potenziarlo.

### *Omuncolo*

Questa creatura vagamente umanoide ha le dimensioni di un gatto, ma sembra più un diavolo alato dalla bocca irta di denti. Un omuncolo viene modellato da una mistura di argilla e cenere

- FIS: 0
- IST: 2
- MEN: 0
- PF: 10
- DIF: 17
- Attacco Txc (Danno): schianto +2 (1d8)
- Percezione Cieca
- Ricetta: materiale necessario 300Mo di argilla per poterlo far costruire a un tecnofabbro

### *Spaventapasseri*

Appare subito che questo non è un normale spaventapasseri: la testa di zucca, quando i suoi occhi iniziano a brillare, prende vita. Gli spaventapasseri animati sono simili a dei comuni spaventapasseri finché non si animano, e i loro occhi e la loro bocca risplendono di luce fiammeggiante. Gli spaventapasseri sono di solito creati come guardiani per allontanare i trasgressori.

- FIS: 2
- IST: 2
- MEN: 0
- PF: 30
- DIF: 17
- Attacco Txc (Danno): schianto +2 ( 2d6+2 )
- Aura 6d6, tranne il costruttore.
- Ricetta: materiale necessario 2400Mo per poterlo far costruire a un tecnofabbro

### *Drago*

Un drago è una creatura simile ad un rettile, di solito alata, con capacità magiche o bizzarre. I draghi generalmente sono molto abili nella conoscenza delle sfere di magia, e il loro quantitativo giornaliero di mana è molto maggiore rispetto a un umano, in generale in base alla grandezza o anzianità del drago essi ottengono un bonus di +300/+800 punti vita. I draghi respirano mangiano e dormono.

### *Viverna*

Un drago blu scuro, dalle ali immense e dalla coda dotata di pungiglione uncinato, atterra sui suoi artigli e ruggisce in segno di sfida. Le viverne sono rettili brutali e violenti imparentati con i draghi. Sono sempre aggressive ed impazienti e preferiscono raggiungere i loro scopi utilizzando la forza. Per questa ragione, i draghi guardano alle viverne con superiorità, considerando questi loro lontani parenti come selvaggi primitivi privi di stile ed intelligenza.

- FIS: 8
- IST: 6
- MEN: 2
- PF: 350
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): artiglio +6 ( 2d6+8 ) morso +6 (2d10+8)
- Scurovisione
- Percezione cieca 15 metri
- Volare 15 metri
- Non magici - le viverne nonostante siano dei draghi non hanno una mente abbastanza sviluppata per fare uso della magia
- Soffio 10d6 da acido CD 16 IST per dimezzare

### *Drago rosso adulto*

Una temibile corona di corna circonda la testa di questo possente drago e spesse scaglie rosso fuoco ne ricoprono il lungo corpo. Poche creature sono più crudeli e terribili del possente drago rosso. Sovrano dei cromatici, il terribile drago rosso porta rovina e morte nelle terre minacciate dalla sua presenza.

- FIS: 24
- IST: 4
- MEN: 12
- PF: 750
- DIF: 14
- MANA: 24
- Attacco Txc (Danno): morso +5 (1d6+24) artiglio +5 (2d6+24) coda +4 (1d10 +24)
- Immune ai danni di fuoco
- Soffio 16d6 danni da fuoco CD 16 IST Dimezza
- Percezione cieca
- Volare 30 metri
- Aura 10d6 da fuoco
- Riduzione danno 10/magia o armi con bonus magico al danno

### **Esterno**

Un esterno è almeno in parte composto dell'essenza (ma non per forza della materia) di un piano differente dal Piano Materiale. Alcune creature hanno un altro tipo e diventano esterni quando giungono ad un punto più alto (o più infimo) dell'esistenza spirituale. Gli esterni respirano, ma non hanno bisogno di mangiare o dormire (ma possono farlo se lo desiderano).

### *Elementale del fuoco*

Questa creatura sembra un falò vivente semovente, con lingue di fuoco che fuoriescono in cerca di qualcosa da bruciare. Gli elementali del fuoco sono creature veloci e crudeli fatte di fiamme viventi. Si divertono a spaventare quelli più deboli di loro, e terrorizzano qualsiasi creatura che possano incendiare. Un elementale del fuoco non può entrare nel' acqua o in qualsiasi liquido ininfiammabile.

- FIS: 3
- IST: 3
- MEN: 3
- PF: 130
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): 2 x schianto +3 ( 2d6 + 3 + bruciare )
- Bruciare: quando un elementale del fuoco colpisce o viene colpito infligge automaticamente 2d6 danni da fuoco, questi danni non possono essere ridotti dalle armature.
- Guarigione del fuoco: un danno di tipo fuoco cura gli elementali del fuoco invece di infliggergli danni
- Debolezza al gelo: un danno di tipo gelo infligge danni doppi a un elementale del fuoco.

### *Cerbero*

Ogni lembo di pelle di questo mastino a tre teste è stata strappata via, lasciando scoperti i suoi nervi grondanti e i suoi tendini rigonfi. Un cerbero, il cane da guardia degli inferi nel mito, sfoggia il corpo di un temibile e poderoso mastino mescolato all'essenza di un immondo. Esseri malvagi e spaventosi di ogni genere usano questi abomini a tre teste come guardiani e carcerieri, in quanto sono dotati di un'astuzia di gran lunga superiore a ciò che il loro aspetto immondo e bestiale lascerebbe credere: dispongono di un terribile intelletto votato principalmente alla malizia e al godimento della fine tormentata delle loro vittime.

- FIS: 8
- IST: 5
- MEN: 12
- PF: 180
- DIF: 18
- Attacco Txc (Danno): 3 x morso +6 ( 1d10 + 8 + fauci del cerbero )
- fauci del cerbero: un cerbero che riesca a mordere un bersaglio applica su di esso un effetto magico che impedisce alla creature per i successivi 2 round di fare uso di qualsiasi incantesimo della sfera viaggio.
- Mana: 15
- Percezione cieca 36 metri

### **Folletto**

Un folletto è una creatura dotata di capacità soprannaturali e di un legame con la natura, o con altre forze o luoghi. I folletti hanno di solito una forma umanoide. I folletti respirano mangiano e dormono

### *Spiritello*

Questa agile e minuscola creatura assomiglia a un umanoide con fragili ali da falena e lunghe orecchie sottili. Gli spiritelli si riuniscono in gruppi nelle profondità di regioni boschive, uniti nella causa per proteggere la natura. Intere tribù di spiritelli si sono dichiarate protettrici di una determinata persona, di un luogo o di una creatura di particolare rilievo nelle loro terre, anche nel caso in cui l'essere non desideri o non necessiti di alcuna protezione.

- FIS: 1
- IST: 3
- MEN: 3
- PF: 20
- DIF: 15
- Attacco Txc (Danno): schianto +3 ( 1d4+1)
- Volare 36 metri
- MANA : 6
- Luminoso : Uno spiritello emette naturalmente una luminosità pari a quella fornita da una torcia a suo piacimento

### *Rusalka*

Questa seducente figura femminile è parzialmente nascosta da lunghi capelli fluenti che le fluttuano attorno come se fosse sott'acqua. Le rusalka sono folletti crudeli e implacabili che abitano i corsi d'acqua vicino a insediamenti umanoidi. Anche se le rusalka non sono non morti, alcuni continuano a credere che questi folletti si formino dagli spiriti di chi incontra un'infausta fine nell'acqua. Le rusalka fanno ben poco per dissuadere simili voci. Le rusalka amano tenere alcuni mostri o potenti umanoidi ammalati nei paraggi come supporto per la loro difesa o per altre forme di intrattenimento crudele e umiliante, anche se si annoiano rapidamente con questi animaletti.

- FIS: 2
- IST: 3
- MEN: 6
- PF: 50
- DIF: 15
- Attacco Txc (Danno): Graffio( 1d6+2 )
- Comando: una rusalka può usare a piacimento l'incantesimo comando di livello III della sfera ammalamento.

## Melma

Una melma è una creatura mutevole e amorfa, di solito senza mente. Una melma ha sempre il potere mostruoso "Senza Cervello" e "Vista Cieca". Le melme respirano e mangiano, ma non dormono.

### *Melma Grigia*

Ciò che sembrava una comune pozzanghera o una pietra umida e luccicante si rivela molto di più quando una protuberanza sferza l'aria. Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, a volte in sotterranei e caverne, le melme grigie consumano ogni sostanza organica che incontrano. Sebbene priva di intelligenza, la melma grigia è una delle creature che dà non pochi problemi per la sua trasparenza. Anche se non può arrampicarsi facilmente sui muri o nuotare, la sua abitudine di nascondersi nel fango spesso lungo le rive paludose o di rimanere immobile in pozze dall'aspetto innocuo sul pavimento grigio di un sotterraneo, la rendono molto difficile da notare e da evitare.

- FIS: 3
- IST: 3
- MEN: -3
- PF: 70
- DIF: 14
- Attacco Txc (Danno): non ha tipologia di attacchi ma una variante del travolgere chiamata inglobare
- Inglobare: una melma grigia con la sua mossa di MOV può entrare nell'area di un bersaglio esso può tentare un tiro salvezza su IST CD 16 per evitare di entrare in contatto con essa, ogni round di contatto compreso quello iniziale con essa provoca 10d6 danni da acido.
- Stritolare: una melma può eseguire una prova di stritolare ogni volta che un avversario tenta di uscire una volta che è in contatto con lei, se vi riesce il bersaglio subisce ulteriori 5d6 danni da acido.
- Immune all'acido: una melma grigia è immune a danni di tipo acido.

## *Globster*

Da questo grottesco e ripugnante ammasso di grasso e carne rancida si apre una mandibola gigantesca irta di denti. Un globster è un ammasso vivente di pezzi semi digeriti di enormi creature acquatiche come balene o calamari giganti. Il suo odore ne Tradisce la presenza prima che diventi visibile. Molti incauti passati, scambiandolo per la carcassa di un cetaceo spiaggiato, si avvicinano troppo prima di scoprire che non si tratta affatto di un cadavere.

- FIS: 15
- IST: -2
- MEN: -3
- PF: 170
- DIF: 10
- Attacco Txc (Danno): morso +1 ( 3d10 + 15 )
- Ingoia Intero
- Aura di fetore: Come Aura ma invece del danno i bersagli diventano affaticati.

## **Non Morto**

I non morti sono creature un tempo viventi animate da forze spirituali o soprannaturali. I principali non morti che conosciamo sono richiamati tramite la sfera di magia Evocazione non-morti, ma esistono molti altri tipi di non-morti creati nel tempo grazie a studi di potenti negromanti che hanno creato questi esseri con maggiori poteri e capacità. I non morti non respirano, non mangiano e non dormono.

### *Fantasma*

Quest'orribile figura spettrale scivola silenziosamente nell'aria, passando attraverso gli oggetti solidi come se non esistessero. Quando ad un'anima non è concesso il riposo a causa di qualche grave ingiustizia, vera o presunta, a volte essa torna come fantasma. Questi esseri sono eternamente angosciati, privi di sostanza e incapaci di rimettere le cose a posto. Sebbene i fantasmi possano essere di qualsiasi allineamento, molti si aggrappano al mondo dei viventi con un forte senso di odio e rabbia, e come risultato diventano caotici o malvagi; anche una creatura buona o legale dopo morta può diventare un fantasma odioso e crudele.

- FIS: 2
- IST: 4
- MEN: 4
- PF: 60
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): tocco ( 1d6+2+risucchio )
- Risucchio: un fantasma quando colpisce un bersaglio toglie 1 a FIS
- Incorporeo
- Volare 9 metri

### *Banshee*

Questa magnifica elfa incorporea si libra in aria: i suoi lunghi capelli volteggiano attorno a un volto contratto in una maschera irosa. Impazzita per il dolore, una banshee riversa la propria vendetta su ogni creatura vivente (innocente o colpevole) con il suo temibile tocco e le sue grida mortali.

- FIS: 1
- IST: 3
- MEN: 6
- PF: 50
- DIF: 15
- Attacco Txc (Danno): tocco ( 1d6+2+risucchio )
- Risucchio: un banshee quando colpisce un bersaglio toglie 2 a FIS
- Urlo di morte: una banshee può una volta ogni 10 round fare un urlo di morte e tutte le creature intorno a lei nel raggio di 30 metri subiscono un effetto uguale all'incantesimo dito di morte di livello III della sfera morte, con la differenza che la CD di tale incantesimo è aumentata di +2
- Incorporeo
- Volare 9 metri
- MANA: 14
- Aura: 10d6 da freddo.

### **Parassita**

Questo tipo include insetti, aracnidi, altri artropodi, vermi ed invertebrati simili. I parassiti spesso fanno uso di veleno o portano a delle malattie. I parassiti respirano, mangiano e dormono.

### *Ragno granchio gigante*

Le zampe giallo pallido si protendono dai suoi fianchi, dando a questo ragno delle dimensioni di un grosso cane una postura particolare. I ragni granchio giganti sono pericolosi predatori, abili nel tendere imboscate, che vivono tra la vegetazione delle foreste più fitte. Sebbene non tessano ragnatele, sono scalatori molto abili in grado di raggiungere postazioni elevate da cui possono osservare un'area molto vasta.

- FIS: 6
- IST: 6
- MEN: 1
- PF: 90
- DIF: 19
- Attacco Txc (Danno): 8 x zampa +6( 1d6+6 ) morso +12( 1d6+6+veleno )
- Veleno: lesioni, CD 16, -1 FIS / -1 FIS

### *Sciame di formiche*

Un tappeto fremente di formiche striscia sul terreno, consumando tutto sul suo cammino. La fama degli sciame di formiche è ben meritata. Sempre in marcia, un formicaio di formiche è capace di divorare qualsiasi cosa si trovi sulla sua strada, lasciando dietro a sé morte e distruzione.

- FIS: 4
- IST: 5
- MEN: 2
- PF: 30
- DIF: 16
- Attacco Txc (Danno): non ha attacchi
- Immunità alle armi: le armi non infliggono danni agli sciame di formiche.
- Sciamare: uno sciame con la sua mossa di MOV può entrare nell'area di un bersaglio esso può tentare un tiro salvezza su IST CD 16 per evitare di entrare in contatto con essa, ogni round di contatto compreso quello iniziale con essa provoca 10d6 danni.

## Umanoide

Un umanoide ha di solito due braccia, due gambe e una testa, o un torso simile a quello di un umano, braccia ed una testa. Gli umanoidi non hanno capacità soprannaturali o straordinarie, o ne possiedono solo alcune, ma la maggior parte di essi parla ed ha sviluppato società complesse. Ogni creatura umanoide appartiene a una razza ben precisa, come Umano, Elfo, Goblin, dragonide ecc... Gli umanoidi riscono nella vita a specializzarsi in qualcosa questo è descritto nella scelta della classe che ottengono. Gli umanoidi respirano mangiano e dormono

### *Elfo scuro*

Elfa dalla pelle scura, i capelli bianchi e gli occhi bianchi privi di pupille, queste astute creature vagano in cerca di preda per le caverne e i tunnel del mondo sotterraneo, dominando enormi città sotterranee con la paura e la forza. Venerano i demoni e schiavizzano la maggior parte delle razze che incontrano

- FIS: 1
- IST: 2
- MEN: 3
- Classe: Chierico

### *Lupo Mannaro*

Questa creatura muscolosa ha il corpo di un uomo ma la testa ringhiante e la coda pelosa di un lupo. Tra tutti i vari tipi di licantropo, il lupo mannaro è il più diffuso e temuto. Storie di lupi mannari che cacciano solitari per le strade delle foreste, che si aggirano per le brughiere nebbiose che circondano le società rurali o che abitano all'ombra delle più grandi città sono egualmente diffuse.

- FIS: 3
- IST: 2
- MEN: 1
- Classe: Guerriero
- Licantropia: di notte se c'è la luna si trasforma in un licantropo ottenendo i seguenti bonus: +3 FIS +2 IST +30 PF Riduzione danno 10/Magia

## Umanoide Mostruoso

Gli umanoidi mostruosi sono simili agli umanoidi, ma hanno tratti mostruosi o bestiali. Spesso hanno anche Capacità Magiche. Gli umanoidi mostruosi respirano, mangiano e dormono.

### *Morlock*

Con pelle pallida e viscida ed enormi occhi sporgenti, cammina a quattro zampe sui muri come un ragno, ma ha forma umanoide. Umani degenerati per aver rinunciato da tempo al mondo della luce, i morlock sono regrediti, negli anni in cui sono vissuti sotto terra, in bestie fameliche a malapena pensanti che abitano la notte senza fine.

- FIS: 3
- IST: 2
- MEN: 0
- Classe: Barbaro
- Scurovisione

### *Gargoyle*

Scolpito in quella che sembra pietra scura, questo sinistro umanoide accovacciato assomiglia ad un demone con corna ed ali. I gargoyle tendono ad avere uno stile di vita solitario, anche se a volte formano temibili stormi detti "ali" per protezione e divertimento. In certe condizioni, una tribù di gargoyle può persino allearsi con altre creature, ma anche la più stabile di queste alleanze può crollare per ragioni infime; i gargoyle sono solo traditori, meschini e vendicativi.

- FIS: 3
- IST: 2
- MEN: 1
- Classe: Trasformista
- Riduzione Danno: 5/Magia
- Volare 9 metri

## Vegetale

Questo tipo include le piante normali, come quelle che crescono nei giardini e nei campi, e le piante che hanno preso una intelligenza propria e riescono ad avere una vita. I vegetali respirano e mangiano, ma non dormono.

### *Fungo viola*

Questo fungo cresce su un letto di radici tentacolari. Viticci viola scuro fuoriescono da una dozzina di fessure nella sua cappella appuntita. Un viaggiatore può spesso notare i segni lasciati dal fungo viola su coloro che vivono o cacciano nei luoghi in cui questi funghi carnivori si appostano. Queste profonde e orribili cicatrici sembrano solchi scavati nella carne: i segni di un incontro ravvicinato con un fungo viola.

- FIS: 1
- IST: 3
- MEN: 0
- PF: 40
- DIF: 14
- Attacco Txc (Danno): 4 x tentacoli +3 (1d4+1 + Putrefazione)
- Putrefazione: Una creatura colpita da un tentacolo di un fungo viola deve superare un Tiro salvezza su FIS CD 13, altrimenti la carne nei pressi del punto di contatto comincia velocemente a putrefarsi fino alle ossa con stupefacente rapidità. Questo effetto infligge la perdita di 1 punto a FIS, questo effetto è una malattia.

### *Treant*

I nodi della corteccia di questo albero animato gli danno forma vagamente umana, mentre i rami sembrano braccia e gambe. I treant sono guardiani delle foreste ed ambasciatori degli alberi. Antichi quanto le foreste stesse, si vedono come genitori e pastori piuttosto che giardinieri: sono lenti e metodici, ma terrificanti quando costretti a combattere per difendere il loro gregge.

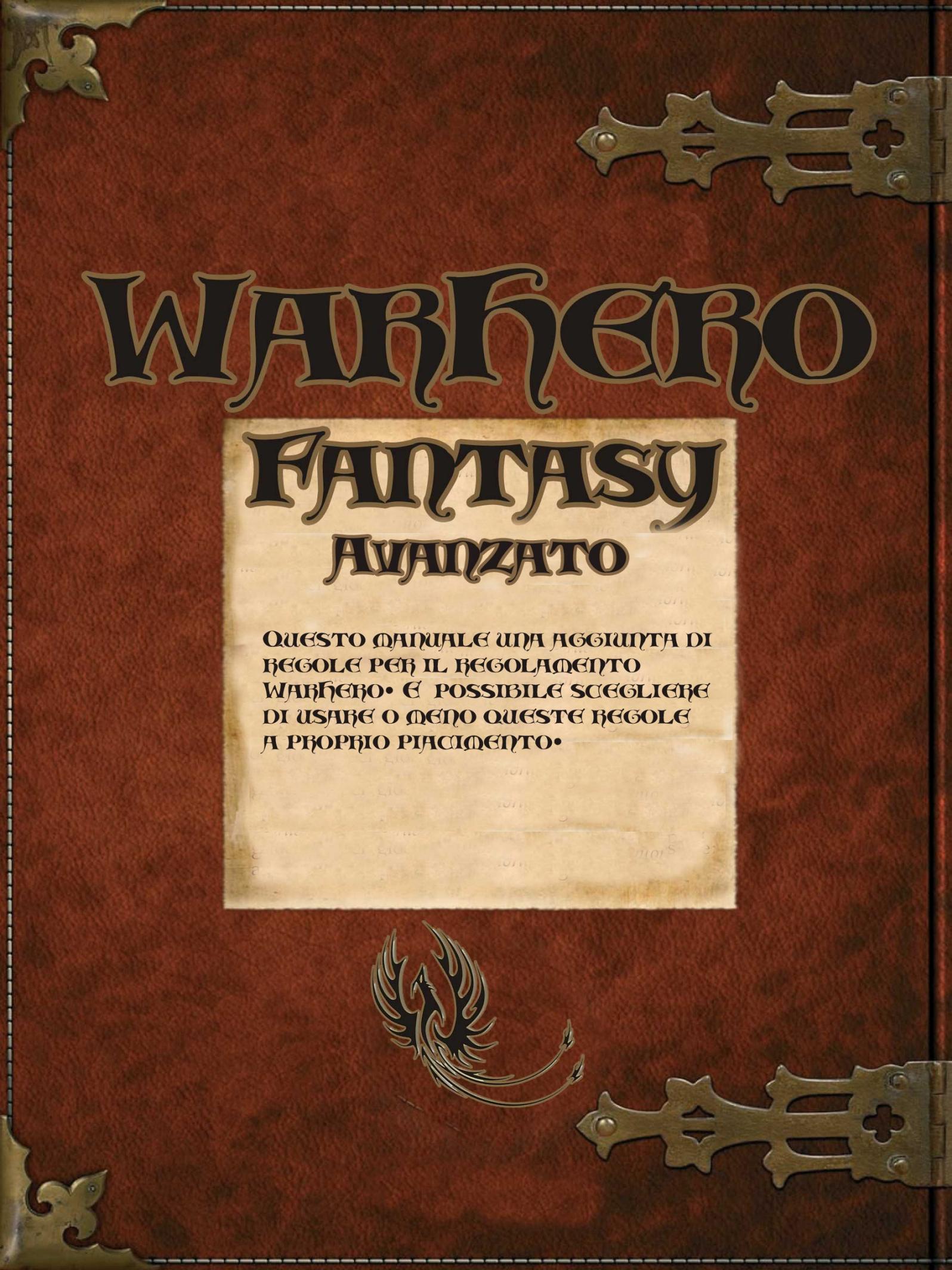
- FIS: 21
- IST: -2
- PF: 260
- DIF: 10
- Attacco Txc (Danno): 2 x rami +0 ( 3d10+21 )
- Travolgere : 10d10 IST CD 12 per dimezzare.

# SUPER WARHERO

Warhero è un regolamento ottimale per gruppi di giocatori superiori a quattro giocatori, nel caso il gruppo di giocatori fosse minore è possibile usare questa regola del super warhero, la regola consiste nel dare una doppia classe al personaggio.

In fase di creazione del personaggio si devono scegliere 2 classi invece di una e le abilità del personaggio sono date da tutte le abilità di ognuna delle due classi scelte con le seguenti eccezioni:

- Le competenze nelle Armi, Armature e Scudi sono date dalle competenze che le due classi hanno in comune.
- Se tutte e due le classi scelte hanno l'abilità sfere conosciute, la lista delle sfere conosciute del personaggio è data dalle sfere che le due classi hanno in comune.
- E' necessario rispettare i requisiti di restrizione di allineamento per entrambe le classi.



# WARHERO

## FANTASY AVANZATO

QUESTO MANUALE UNA AGGIUNTA DI  
REGOLE PER IL REGOLAMENTO  
WARHERO. È POSSIBILE SCEGLIERE  
DI USARE O MENO QUESTE REGOLE  
A PROPRIO PIACIMENTO.

