

CLASSI DI PRESTIGIO

(versione 3.0)



L'appellativo **Classe di Prestigio** rappresenta una schiera di veterani, che intraprende un iter peculiare di addestramento in seno ad un gruppo. Chi abbraccia una Classe di Prestigio potrebbe assolvere ad uno scopo specifico nei ranghi dell'ordine, oppure rivolgere il proprio operato ad uno dei suoi interessi basilari. I doveri di una Classe di Prestigio richiedono spesso una considerevole abnegazione o sacrificio personale; raramente i membri privi di abilità o determinazione possono sperare di giungere ad una meta tangibile in questa dura esperienza.

Un PG può acquisire normalmente livelli in una Classe di Prestigio, in ogni caso esistono differenze sostanziali rispetto alle classi di base:

- Una Classe di Prestigio NON conta ai fini del numero massimo di classi acquisibili per un PG multiclasse.
- Un PG può appartenere ad una sola classe di prestigio.
- Prima di acquisire livelli in una Classe di Prestigio, un PG DEVE possederne TUTTI i requisiti.



VIRTUOSO

Uno dei fiori all'occhiello di Khartas è senza dubbio l'Accademia d'arme dei Virtuosi. Situata all'interno di Tari-Dom, struttura addestrata i più valenti spadaccini di tutto Caponord, per quanto non siano molti gli individui in grado di affrontare la spesa di denaro e forze necessaria per poter apprendere anche solamente una delle tecniche dei maestri. Parte essenziale dell'Accademia sono i rukonik, ovvero coloro che si occupano dell'addestramento dei combattenti studiando le antiche arti dei loro predecessori; ogni allievo che porta a termine lo studio di almeno una tecnica si può vantare del titolo di kotnik ("campione") e sfidare l'attuale Kotnik'ar per spodestarlo dal suo titolo. Proprio per le loro abilità i virtuosi sono ricercati sia come campioni d'arme che come addestratori all'interno dei vari gruppi di guardie feudali.

Punti-fisici: 8

PREREQUISITI:

- Personaggio di 5° livello: gli unici livelli che soddisfanno questo requisiti sono quelli presi nelle classi Combattente e Ramingo
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o oggetti d'arme (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (Virtuoso)
- Generici
- Immunità
- Combattimento

TECNICA DEL MAESTRO JUAN - AFFONDO AL CUORE [speciali Virtuoso]

Il personaggio sa come abbattere con un singolo colpo il proprio avversario. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata MORTE. Questo talento può essere utilizzato solo con armi a due mani.

REQUISITI: Virtuoso di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 16

TECNICA DEL MAESTRO MARCUS – FENDENTE INARRESTABILE [speciali Virtuoso]

Il personaggio sa scardinare ogni difesa avversaria. Una volta ogni 5 minuti il PG può sferrare un colpo in mischia a cui aggiunge ARTEFATTO. Questa chiamata può essere aggiunta anche alle chiamate in cui è specificato "sostituisci".

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

TECNICA DELLA MAESTRA VIRIDIA – ASTUZIA DELLA VOLPE [speciali Virtuoso]

Il personaggio è maestro nello sfruttare la forza dell'avversario a suo vantaggio. Ogni volta che un avversario dichiara INEFFICACE ad una sua chiamata derivata da talenti di combattimento o da talenti da Virtuoso, il PG può aggiungere al successivo colpo in mischia +1 danno e le chiamate BEVISANGUE CONTATTO. Questo talento può superare il DCM dell'arma. Questo talento può essere utilizzato solo con armi a una mano e non più di 3 volte ogni 5 minuti.

REQUISITI: Virtuoso di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICA DEL MAESTRO ALEKSEJ – TENACIA DEI LUPI [speciali Virtuoso]

Il personaggio non conosce sconfitta e riesce a continuare la sua battaglia anche quando è terribilmente ferito. Una volta ogni 5 minuti, quando il PG diviene *morente*, può continuare ad agire per 5 secondi prima di



andare a terra e iniziare il conteggio. Se subisce un danno durante questi 5 secondi, diviene immediatamente *morente*.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TECNICA DEL MAESTRO LEON – CUOR DI DRAGO [speciali Virtuoso]

Il personaggio è maestro nel concentrare le proprie energie in battaglia. Se il PG passa 5 minuti senza subire danni ritorna al massimo della propria quota di PF. Una volta al giorno il PG può dichiarare CUOR DI DRAGO e quindi ritornare al massimo della propria quota di PF; questo effetto può essere utilizzato anche quando il PG diviene *morente*.

REQUISITI: Virtuoso di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10



KROVIMANTE

I Krovimanti sono una cerchia ristretta di incantatori in grado di attingere dall'essenza mistica insita nel proprio sangue per imprimere tatuaggi da guerra carichi di potere: tale magia è una naturale evoluzione del Nedramag, e prende il nome di Krovimag. Il Krovimante infatti, tramite l'assimilazione di feticci peculiari, rende il suo stesso sangue un ricettacolo di potere mistico in grado di essere trasferito, tramite i tatuaggi, anche a terze persone. In base all'esperienza del Krovimante, egli può tracciare pitture di durata variabile nel tempo e ad un numero di alleai ben definito: i tatuaggi così iscritti dipendono dai feticci assimilati e generalmente spaziano tra numerose scuole di magia.

Ogni Krovimante possiede un'ampolla contenente un inchiostro speciale amalgamato al sangue del maestro che lo ha iniziato a questa peculiare via: tale sostanza incantata, oltre che un richiamo alla tradizione dello zalog, permette alla pittura di resistere nel tempo, mantenendone intatti i contorni. Di colore rossastro, questo inchiostro prende il nome di kroví'log e la sua composizione è un mistero tramandato di allievo in discepolo.

I Krovimanti si dividono in due grandi famiglie:

- ❖ gli Um'krovi sono coloro che hanno fatto del potenziamento delle qualità mentali il loro fiore all'occhiello. Le pitture da loro prodotte sono dunque in grado di schermare anche le menti più sprovvedute, risultando essenziali nel mantenere salde anche le schiere facilmente manipolabili.
- ❖ i Naz'krovi sono specializzati nell'incrementare quelle che vengono considerate le qualità fisiche di ogni individuo. Con queste pitture è dunque possibile rafforzare il braccio del bersaglio o migliorarne la robustezza in termini di resistenza fisica.

Punti-fisici: 3

PREREQUISITI:

- Personaggio di 5° livello: gli unici livelli che soddisfanno questo requisiti sono quelli presi nelle classi Mistico e Alchimista
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o prodotti alchemici (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (Krovimante)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (tutte)

MARCHIO DEI NAZ'KROVI [speciali Krovimante]

Il personaggio è addestrato nella complicata arte dei tatuaggi Naz'krovi. Il personaggio 2 volte al giorno può tatuare una creatura con uno dei seguenti simboli, conferendogli le relative capacità fisiche a esso associate. Il personaggio deve impiegare almeno un minuto per creare il tatuaggio. Un personaggio non può avere su di sé attivo più di un tatuaggio Naz'krovi contemporaneamente. I marchi esauriscono i loro effetti al termine della giornata di gioco.

- *Marchio dell'audacia*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna i benefici del talento Forza dell'ogre (forza di due uomini, immunità a SPINTA);
- *Marchio della rapidità*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio può durante la giornata di gioco controchiamare EVITA ad un colpo fisico subito;
- *Marchio della possanza*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna 1 PF addizionale.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

SIGILLO DEI NAZ'KROVI [speciali Krovimante]

Il personaggio padroneggia complicata arte dei tatuaggi Naz'krovi. Il personaggio guadagna un utilizzo giornaliero aggiuntivo del talento Marchio dei Naz'krovi. In aggiunta il personaggio può spendere due utilizzi



di quest'ultimo talento per creare una versione potenziata dei tatuaggi possibili, di seguito descritte nel dettaglio. Anche i sigilli esauriscono i loro effetti al termine della giornata di gioco.

- *Sigillo dell'audacia*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna i benefici del talento Forza dell'ogre (forza di due uomini, immunità a SPINTA) e aggiunge +1 ai danni con i propri colpi in mischia;
- *Sigillo della rapidità*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio può una volta ogni cinque minuti contro chiamare EVITA ad un colpo fisico subito;
- *Sigillo della possanza*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna 3 PF addizionali.

REQUISITI: MARCHIO DEI NAZ'KROVI, Krovimante 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

MARCHIO DEGLI UM'KROVI [speciali Krovimante]

Il personaggio è addestrato nella complicata arte dei tatuaggi Um'krovi. Il personaggio 2 volte al giorno può tatuare una creatura con uno dei seguenti simboli, conferendogli le relative capacità mentali a esso associate. Il personaggio deve impiegare almeno un minuto per creare il tatuaggio. Un personaggio non può avere su di sé attivo più di un tatuaggio Um'krovi contemporaneamente. I marchi esauriscono i loro effetti al termine della giornata di gioco.

- *Marchio del rancore*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio può una volta ogni 5 minuti effettuare una chiamata ODIO a bersaglio oppure controchiamare INEFFICACE a questa medesima chiamata;
- *Marchio del fato*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio può una volta nel corso della giornata di gioco controchiamare INEFFICACE ad una chiamata MALEDIZIONE;
- *Marchio della determinazione*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna l'immunità alla chiamata PAURA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

SIGILLO DEGLI UM'KROVI [speciali Krovimante]

Il personaggio padroneggia complicata arte dei tatuaggi Um'krovi. Il personaggio guadagna un utilizzo giornaliero aggiuntivo del talento Marchio degli Um'krovi. In aggiunta il personaggio può spendere due utilizzi di quest'ultimo talento per creare una versione potenziata dei tatuaggi possibili, di seguito descritte nel dettaglio. Anche i sigilli esauriscono i loro effetti al termine della giornata di gioco.

- *Sigillo del rancore*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio può una volta ogni 5 minuti effettuare una chiamata a scelta tra ODIO o SONNO a bersaglio oppure controchiamare INEFFICACE ad una di queste due chiamate.;
- *Sigillo del fato*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna l'immunità alla chiamata MALEDIZIONE;
- *Sigillo della determinazione*: Il personaggio che possiede questo tatuaggio guadagna l'immunità alla chiamata PAURA; In aggiunta per 2 volte al giorno può effettuare la chiamata AREA DI RIMUOVI PAURA oppure AREA DI BONUS CONTROCHIAMA INNEFFICACE A PAURA.

REQUISITI: MARCHIO DEGLI UM'KROVI, Krovimante 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

COMUNIONE DEL SANGUE [speciali Krovimante]

Il personaggio trae forza dai tatuaggi da lui tracciati. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare "*Io invoco il potere della vendetta!*" e quindi chiamare su sé stesso X CURA, dove X è il numero di tatuaggi che ha attivato nella giornata di gioco. In aggiunta il PG può effettuare una chiamata per ognuno dei PG su cui ha tracciato il tatuaggio una singola volta nell'arco della giornata di gioco: tale chiamata è 10 CURA su un PG con un marchio e GUARIGIONE su un PG con un sigillo.

REQUISITI: SIGILLO DEI NAZ'KROVI o SIGILLO DEGLI UR'KROVI, Krovimante 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12



MEDIUM

L'apice per la pratica dell'Iris risiede nell'accesso alla celebre casta dei Medium, espressione arcaica che significa "tramite". Questi mistici dall'io enigmatico ed eccentrico si addentrano nel mondo dell'occulto a tal punto da instaurare un autentico legame, o "simbiosi", con una delle ancestrali chimere che lo popolano. Questo saldo vincolo rende l'incantatore in grado di invocare eccezionali prodigi, perseguendo uno dei quattro "caminos" (trad. "cammini"):

- **Receptores** (trad. "Recettori"): Sono coloro che mostrano una più spiccata capacità di percezione nei confronti dell'essenza spirituale, detta "traccia", che effimeri e chimere lasciano infusa negli elementi terreni. Il potere dei recettori consiste pertanto nel discernere le complesse linee della trama del karma che si diramano a partire dai ricettacoli di importanti tracce, ottenendo così visioni o persino pegni tangibili associati al tempo passato così come a quello futuro.
- **Peregrinos** (trad. "Pellegrini"): Sono in grado di oltrepassare il confine soprannaturale, creando così un canale che consente di trasferire elementi tra luoghi assai distanti. Solitamente riuscire a spostare piccoli oggetti inanimati è già di per sé un risultato degno di nota ma ciò a cui questi Medium aspirano sopra ogni cosa è la capacità di viaggiar essi stessi attraverso le "segrete vie" dell'Oltremondo. Alcuni pellegrini particolarmente audaci (o del tutto folli) mirano altresì a trasportare uno o più compagni e, dato che serve un animo scrupolosamente preparato per non smarrirsi nei sentieri delle Nebbie, ciò basta a chiarir quanto possa esser ostico dover far da guida a soggetti del tutto ignari.
- **Obliteradores** (trad. "Obliteratori"): Costoro utilizzano pratiche di esorcismo per bandire le presenze occulte penetrate nelle lande materiali, sia che queste siano legate alle persone come abomini oppure dotate di una forma fisica propria. In aggiunta un gruppo di obliteratori può talvolta essere in grado di guarire lo spirito leso di un ottenebrato pur di riuscire a rintracciare la porzione d'anima che egli ha smarrito.
- **Convocadores** (trad. "Evocatori"): Sono indubbiamente i più potenti tra i Medium ma al medesimo tempo i più pericolosi, poiché possono permettere alle chimere di manifestarsi direttamente entro il mondo terreno. Gli evocatori riescono con estrema facilità a stabilire la simbiosi con molteplici entità, condividendone le portentose capacità. Sono altresì capaci di indurre gli spiriti evocati a divenire "talismani simbiotici" in grado di portare la buona sorte sui gregari oppure di farne "anatemi simbiotici" al fine di trascinare nella sventura più nera l'avversario di turno. Una compagine di evocatori è infine in grado di evocare chimere antiche e molto potenti, ma se queste sfuggissero al loro controllo ciò potrebbe causare autentiche catastrofi.

Punti-fisici: 3

PREREQUISITI:

- Mistico di 5° livello
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o oggetti incantati (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (Medium)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (tutte)



CHIMERA GUARDIANA [speciali Medium]

Il personaggio riesce a evocare una chimera dalle Nebbie al suo servizio. Una volta ogni 5 minuti il PG può scegliere uno dei seguenti effetti:

- Può chiamare AREA DI BONUS AGGIUNGI 1 PUNTO FERITA PER 5 MINUTI
- Può chiamare a bersaglio MALUS RIDUCI DI UNO I DANNI EFFETTUATI PER 5 MINUTI
- Una volta ogni minuto per i successivi 5 minuti riceve la chiamata 2 CURA

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

MASTRO RECETTORE [speciali Medium]

La presenza della chimera acuisce i sensi del Medium. Una volta ogni 5 minuti il PG può dichiarare INEFFICACE a una chiamata a cui sia legata la chiamata FURTIVO. In aggiunta una volta al giorno il PG può dichiarare *"Che la Chimera fenda le Nebbie!"* e chiamare a contatto BONUS VEDI LE CREATURE CHE SEGNALANO CELATO PER 5 MINUTI.

REQUISITI: CHIMERA GUARDIANA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

MASTRO PEREGRINO [speciali Medium]

Il personaggio è capace di manipolare lo spazio intorno a sé. Per 3 volte al giorno il PG può dichiarare INEFFICACE a una chiamata a scelta tra SPINTA, INTRALCIA o PARALISI. In aggiunta una volta al giorno può chiamare a contatto BONUS SEGNALA CELATO PER 30 PASSI.

REQUISITI: CHIMERA GUARDIANA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

MASTRO OBLITERATORE [speciali Medium]

Il personaggio è un esperto esorcista. Una volta al giorno il PG può chiamare AREA DI RIMUOVI MALEDIZIONE.

REQUISITI: CHIMERA GUARDIANA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

MASTRO CONVOCATORE [speciali Medium]

Il personaggio scatena la sua chimera all'attacco. Il PG, 2 volte al giorno e non più di una volta ogni 5 minuti, può dichiarare *"Che la Chimera strazi le tue carni!"* e chiamare a bersaglio 8 PAURA o CONO DI 4 PAURA.

REQUISITI: CHIMERA GUARDIANA

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12



CABALLERO

Da sempre gli uomini d'arme più competenti, temerari e irriducibili delle lande dell'Indomito sono soliti vivere in sella ai loro fidati purosangue, chiamati hijos del viento, ed è proprio da tale abitudine che deriva il loro appellativo di Caballeros (trad. "cavalieri"). Nel quadro storico questi combattenti appaiono come i precursori e i più alti esponenti della gloria equestre che ha dato fama a Erigas, non tanto nell'accezione morale e idealista tipica dell'epoca del Cavalierato, quanto piuttosto per lo spirito libero e per l'insaziabile sete di conquista che li contraddistingue.

In battaglia i Caballeros preferiscono senz'altro l'utilizzo della lancia, molto pratica in sella, ma questo non preclude loro altre opzioni tant'è che sovente appaiono come veri e propri "arsenali ambulanti", recandosi appresso un'impressionante gamma di armi onde poter far fronte a qualsivoglia insidia. Nondimeno le loro capacità sono considerate a dir poco uniche, non tanto per l'abilità d'arme, ma bensì per le azioni eroiche che sono soliti compier nei frangenti più ostici o disperati. Molti difatti favoleggiano di Caballeros in grado di saltar un carro a piè pari nel corso di una fuga, di scansar una freccia scoccata da poco più di dieci piedi, di scagliar grosse pietre come fucelli, di saper tener testa agli ubriacanti affondi del miglior spadaccino o di gettarsi dalla cima di un albero maestro per poi piombar con la loro picca dritti sul capo del mostro sorto dagli abissi marini. A questi suggestivi racconti tuttavia si affianca la pessima nomea di sventura che sembra accompagnare i Caballeros in ogni dove, facendoli spesso apparire come autentiche "calamite per i guai".

Gli anziani del pueblo affermano a tal riguardo come tanto gli occasionali portenti quanto la proverbiale sfortuna di questi guerrieri derivino da una sorta di 'baratto' stipulato con la stessa sorte. Pare dunque che i Caballeros possano di tanto in tanto beneficiar dei favori del fato onde ottenere facoltà sovrumane, purché tale debito sia presto o tardi ripagato tramite qualche brutto insuccesso o disgrazia.

Punti-fisici: 8

PREREQUISITI:

- Combattente di 5° livello
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o oggetti d'arme (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (Caballero)
- Generici
- Immunità
- Combattimento

QUESTO FA MALE! [speciali Caballero]

Il personaggio è addestrato a distruggere ogni cosa sul suo cammino anche a costo della propria sicurezza. Una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata SPACCA; se utilizza questa chiamata subisce la chiamata DISARMA sull'arma con cui ha effettuato la chiamata. Questo talento può essere utilizzato solo con armi a due mani.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 6

COMPARE DEL VENTO [speciali Caballero]

Il personaggio compie un balzo estenuante colpendo ogni avversario sul suo cammino. Una volta ogni 5 minuti il PG può chiamare LINEA DI 2 e successivamente spostarsi di 15 passi segnalando SVANITO; al successivo colpo in mischia subito il PG aggiunge la chiamata INTRALCIA.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8



EROE DEL PUEBLO [speciali Caballero]

Il personaggio sa utilizzare ogni arma con estrema efficacia. Il PG aggiunge +1 danno con ogni arma e ne acquisisce la competenza.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

DOV'È IL TUO DIO ADESSO?! [speciali Caballero]

Il personaggio vibra un volpo di straordinaria potenza senza badare agli effetti sul suo corpo. Una volta ogni 5 minuti il PG può effettuare un colpo in mischia a cui sostituisce la chiamata STORPIA CONTATTO; la prima volta entro i successivi 5 minuti che il personaggio subisce un colpo su un arma impugnata subisce su di essa la chiamata SPACCA. Questo talento può essere utilizzato solo con armi a una mano.

REQUISITI: Caballero 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

ORME DEI GRANDI [speciali Caballero]

La fortuna del personaggio è tale da salvarlo da ogni situazione. Una volta al giorno il PG può dichiarare ORME DEI GRANDI e nei successivi 5 minuti può chiamare 6 volte INEFFICACE a una qualsiasi chiamata. Al termine dell'effetto, per il resto della giornata il PG dimezza la quota di punti ferita curati dalle chiamate CURA (arrotondata per difetto e minimo 1).

REQUISITI: Caballero 3°

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10



INVISIBILE

Presso un luogo come Valdemar, laddove reputazione, rispetto e fama contano ben più che la mera podestà, riuscire a prevenire potenziali problemi conta ben più che risolverli dstando "inutili clamori" e persino quando è indispensabile porre rimedio a una brutta grana sarà opportuno sminuirne l'entità agli occhi delle masse. Onde soddisfare tal scopo, si è resa necessaria un'adeguata formazione e questa è raggiunta in modo impeccabile presso l'Accademia degli Invisibili. Quanti sono coscritti o arruolati tra le fila degli Invisibili intraprendono tale carriera per sviluppare un eccezionale spirito di adattamento e dissimulazione; costoro vengono poi debitamente selezionati e suddivisi a seconda delle capacità in cui eccellono, al fine di pattugliare le zone ducali nel modo più efficiente possibile.

Tra gli Invisibili i Sensales (trad. "Sensali") sono abili interlocutori e attenti osservatori in grado di carpire le notizie che sfuggono ai più per poi metterle a disposizione dei propri signori. Gli Irrépressibles (trad. "Inarrestabili") sono invece celeri e audaci staffette che si occupano di trasferire le informazioni raccolte dai Sensales anche attraverso i territori più ostili. Da ultimi spiccano i Frontaliers (trad. "Frontalieri") sono esperti dotti e cerusici in grado di intervenire in ogni dove procurando al contempo di seppellir ogni traccia delle proprie consulenze. Assistere un nobile primogenito affetto da un morbo la cui rivelazione potrebbe causar grande scandalo, imporre una quarantena in un borgo senza diffonder panico nel popolo, adoperarsi per salvar molti stimati condottieri moribondi senza che il loro plotone sappia della prognosi infausta... questi sono i doveri tipici di questi esperti Invisibili e si può star certo che persino il loro più miracoloso successo non farà più baccano dei passi d'una formica.

Punti-fisici: 5

PREREQUISITI:

- Personaggio di 5° livello: gli unici livelli che soddisfanno questo requisiti sono quelli presi nelle classi Ramingo e Alchimista
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o prodotti alchemici (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (Invisibile)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (solo natura e strada)
- Combattimento

MASCHERA [speciali Invisibile]

Il personaggio è capace di ammalare chiunque con la sua parlantina e ottenere rapidamente quel che cerca. Il personaggio dopo aver parlato con un bersaglio per almeno un minuto può effettuare su di esso una chiamata CHARME; il PG non può tenere più di un bersaglio sotto l'effetto di questo talento contemporaneamente. In aggiunta il personaggio acquisisce il talento Perquisizione rapida.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9

ELISIR [speciali Invisibile]

Il personaggio sa rianimare i caduti in battaglia con estrema velocità. Il personaggio acquisisce i talenti Esaminare ferite e Trattare ferite I. In aggiunta, quando il personaggio utilizza il talento Trattare ferite su un bersaglio *morente*, può effettuare la chiamata di cura associata dopo 5 secondi.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 9



ORME [speciali Invisibile]

Il personaggio diviene un vero maestro delle ombre. Il personaggio 2 volte al giorno può dichiarare "FONDERSI NELLE OMBRE" e quindi segnalare CELATO per 5 minuti. Ogni volta che il personaggio subisce un danno mentre è sotto lo status CELATO può effettuare una chiamata di SVANITO e quindi spostarsi per un massimo di 10 passi consecutivi verso qualsiasi direzione; questo effetto non può verificarsi più di una volta ogni 5 minuti.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

OMBRE [speciali Invisibile]

L'invisibile ha imparato a cavarsela in tutte le situazioni. Il personaggio acquisisce l'immunità alle chiamate CHARME, VELENO e INTRALCIA.

REQUISITI: MASCHERA o ELISIR o ORME e Invisibile di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

FANTASMA [speciali Invisibile]

Il personaggio piega lo spazio per ritorcere la forza degli avversari contro loro stessi. Una volta al giorno il personaggio può dichiarare INEFFICACE a una chiamata subita e quindi contro-chiamare 5 MAGICO a bersaglio contro colui che ha effettuato la chiamata.

REQUISITI: OMBRE e Invisibile di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 12

INTAGLIATORE MISTICO

Il legame con il Pentarca e le leggende che trattano questo argomento trovano conferma in molti aspetti della vita valdemarita, tra cui le proprietà mistiche di alcune gemme preziose dette "Lacrime di Drago". Esse si riescono ad estrarre dalle profondità del sottosuolo Valdemarita e si crede infatti che sia la maggiore vicinanza con il leggendario luogo in cui il corpo del Pentarca ha trovato eterno riposo, sia i millenni di esposizione a tale forza mistica, abbiano permesso a questi minerali di assorbire parte di tali emanazioni, assorbendo proprietà mistiche peculiari.

Gli artigiani che presso Valdemar riescono ad esaltare questi doni concessi dal Pentarca sono gli "Intagliatori Mistici", i quali studiando a fondo le peculiarità di ogni gemma ed eseguendo il taglio più idoneo per la stessa, concludono l'operazione applicando tali portenti su oggetti, abiti, vestigia da guerra o armi, riuscendo a trasferire il potere mistico che pervade il minerale all'oggetto ospite così da concedere allo stesso peculiari caratteristiche. Esistono poi Intagliatori Mistici così abili nell'esercizio della propria arte che riescono ad incastonare le Lacrime di Drago direttamente sul proprio corpo, ottenendo di amplificare esponenzialmente le peculiarità di ogni gemma. Non è dato sapere quanti individui in grado di elevare l'arte dell'intaglio a questo livello siano presenti presso Valdemar, ma di certo il loro numero è ben esiguo.

Punti-fisici: 5

PREREQUISITI:

- Mistico di 5° o Personaggio di 7° con Armaiolo II
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o oggetti d'arme (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (intagliatore mistico)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (tutte)

INCANSTONARE - OCCHIO DEL PENTARCA [speciali Intagliatore mistico]

Il personaggio riesce a incastonare le gemme nel proprio corpo per utilizzarne il potere latente. Una volta al giorno ogni 3 livelli a partire dal 6° (6°, 9°, 12°...) e non più di una volta ogni 5 minuti, il personaggio può contrachiamare PARALISI a bersaglio a un colpo fisico subito.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

INCANSTONARE - RUBINO [speciali Intagliatore mistico]

Il personaggio riesce a incastonare un rubino nel proprio corpo per utilizzarne il potere lenitivo latente. Una volta ogni 5 minuti il personaggio può utilizzare 2 tocchi che chiamano 2 CURA. Una volta al giorno il personaggio può effettuare una chiamata di 3 CURA PERPETUO

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TESSITURE DA BATTAGLIA [speciali Intagliatore mistico]

Il personaggio non viene minimamente impacciato dalle vesti o armature quando formula incantesimi. Il personaggio può formulare incantesimi anche indossando un'armatura leggera.

REQUISITI: Tessitore di 2° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 3

**INTESSERE - ORICHALCON [speciali Intagliatore mistico]**

Il personaggio intesse le proprie vesti con dei filamenti di Orichalcon che gli garantiscono una sorprendente resistenza agli incantesimi. Il personaggio può una volta ogni 5 minuti dichiarare INEFFICACE a una chiamata a bersaglio preceduta da una formula

REQUISITI: Tessitore di 4° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 15

LAVORAZIONE GEMME E METALLI [speciali Intagliatore mistico]

Il personaggio è in grado di utilizzare le particolari pietre preziose per incastonarle in armi e oggetti e può modificare le vesti più comuni affinché diventino vere e proprie corazze. Il personaggio può realizzare **una volta per giornata di gioco** una delle creazioni riportate in tabella (vedi sotto). Le creazioni si dividono in gemme e tessuto e non si può inserire più di una di queste nello stesso oggetto. Non si può indossare più di una creazione di tipo veste contemporaneamente.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

TABELLA DI CREAZIONE VESTIGIA DA GUERRA

Oggetto	Creazione	Vendita	Effetto F2	F3
Tormalina (gemma)	80	160	Questa gemma può essere incastonata nelle vesti e permette al personaggio di ridurre di 2 (minimo 1) un colpo fisico subito ogni 5 minuti	-
Safirite (gemma)	60 + minerale comune	160	Questa gemma può essere incastonata nelle armi; il personaggio aggiunge 1 alle chiamate di CURA ricevute fintanto che impugna l'arma (più gemme di questo tipo non sono cumulabili)	-
Trama adamantina (tessuto)	60	120	Questo processo di tessitura può essere applicato solo alle vesti e concede 10 punti armatura aggiuntivi	-
Smeraldo (gemma)	10	20	Questa gemma può essere incastonata nelle vesti e permetti di dichiarare INEFFICACE a una chiamata di CHARME, ODIO, DOMINIO o SONNO dopo di che si distrugge e non è più utilizzabile	-
Finiture in palladio (tessuto)	70 + minerale raro	240	Queste finiture possono essere fatte solo su vesti. Se indossate sotto un'armatura leggera concedono +3 punti ferita	-

SACERDOTE

Appare ormai evidente come la vera fede sia un patrimonio raro entro le tumultuose contrade dei Ducati e non a caso quanti riescono a consolidare una simile inclinazione nel proprio spirito tendono senz'altro a spiccare tra le masse locali: costoro sono i sacerdoti. Tra le "vie" attraverso cui gli uomini perseguono la loro professione di fede si contano tre esempi principali:

- **Apostoli:** Un apostolo si prefigge lo scopo di far suo il verbo sino a divenire uno schietto modello in seno al proprio culto. L'impegno degli apostoli traspare nell'opera quotidiana in cui ogni singolo gesto o mestiere è compiuto a "maggior gloria" del nume divino. Per costoro non sono le vacue parole ma bensì i fatti a dar chiara prova della devozione di un uomo e pertanto preferiscono offrire un esempio concreto agli altri piuttosto che dilungarsi in sterili sermoni. Spesso gli apostoli abbracciano la dottrina nelle sue forme più radicali e raramente si mostrano tolleranti nei confronti di quanti divergono dalla loro visione. La caparbia ostinazione degli apostoli li induce inoltre a disprezzare le complesse disquisizioni teologiche che, a loro detta, non servono ad altro se non a confondere e sviare i fedeli. La massima aspirazione degli apostoli è quella di promuovere e partecipare a cimenti il cui obiettivo sia fortemente ispirato dal loro credo. Che si tratti di cacciare sette di eretici o miscredenti, recuperare antichi cimeli votivi o coronare storiche ordalie rimaste incompiute si può star certi che un apostolo sfrutterà ogni mezzo in suo possesso per giungere all'agognata meta. Per loro disposizione d'animo, questi individui sono sovente individualisti e poco aperti al compromesso. Chi riesce ad assecondarli senza che questo vada a discapito dei propri interessi troverà negli apostoli dei gregari eccezionalmente zelanti mentre chi finisce per attaccar briga con loro dovrà scontrarsi con dei fanatici a dir poco perniciosi.
- **Asceti:** Per lo schivo asceta la vera fede non si esprime nel prender parte alle incombenze mondane o nell'interagire con la turbolenta società umana quanto piuttosto nel distaccarsi da tale 'fardello' al fine di stabilire un'intima comunione col verbo del divino. Tramite l'introspezione e la contemplazione gli asceti cercano progressivamente di affrancarsi da ogni pulsione, dubbio o timore che possa in qualche modo contaminare il loro discernimento del "disegno supremo". Il primo impegno dell'asceta e nei confronti di sé stesso e la purificazione a cui egli mira, anche detta "sublimazione", è solitamente ottenuta tramite rigide pratiche come l'erranza, il digiuno e la preghiera. Se gli intransigenti apostoli attribuiscono ben poca importanza all'erudizione, questa rappresenta invece la disciplina fondamentale per gli asceti in quanto solo una meticolosa disamina della preziosa "memoria di fede" insita in testi antichi o nelle testimonianze di venerabili eremiti permette all'uomo di avvicinarsi al dono dell'illuminazione. In genere un asceta tende a scansare i clamori delle compagnie più nutrite ma in alcuni casi può essere persuaso a condividere i frutti della propria cerca con maestri o discepoli che sono parte della sua confraternita.
- **Profeti:** Il profeta incarna la "voce" della fede e la sua missione è quella di diffondere il verbo del proprio nume creando così nuovi proseliti. I profeti sono soliti viaggiare senza sosta facendo di volta in volta tappa presso luoghi dove la loro religione non è conosciuta o nei quali è necessario rinfocolare la devozione dei fedeli. Personalità autorevole, forte carisma e una fine conoscenza dei misteri del credo sono gli 'strumenti' che ogni profeta è solito impiegare per stabilire un solido contatto con i seguaci. I profeti sono considerati stimati punti di riferimento all'interno dei culti e molti si accostano a loro allo scopo di ricevere saggi consigli o conforto. Per il suo ruolo centrale nella comunità il profeta è spesso chiamato ad amministrare le risorse e a coordinare le mansioni dei membri di questa. In aggiunta i profeti fungono in genere da portavoce del culto al cospetto degli esponenti del potere secolare come gli aristocratici delle Frange o delle Corti. A tal proposito molti reggenti sono ben contenti nel vedere validi individui adoperarsi alacramente per sostenere il bene comune senza pretendere nulla (o quasi) in cambio; talvolta invece le continue lamentele e appunti dei profeti tendono a tramutarli in veri e propri "piantagrane" di cui è molto difficile sbarazzarsi.



Punti-fisici: 5

PREREQUISITI:

- Personaggio di 5° livello: gli unici livelli che soddisfanno questo requisiti sono quelli presi nelle classi mistico e Alchimista
- Il Pg deve richiedere l'accesso alla Classe di Prestigio e quindi versare 50 idre d'argento o oggetti incantati (non creabili tramite talenti in gioco) per un valore minimo di 50 idre d'argento

Talenti di classe:

- Speciali (sacerdote)
- Generici
- Immunità
- Conoscenze (tutte)

Speciale: Al primo livello del Sacerdote un personaggio decide quale via intraprendere tra: Apostoli, Profeti e Asceti. Il personaggio potrà prendere solo i talenti della via che scelta e non potrà scegliere più di una via.

APOSTOLO – SAETTA ANCESTRALE [speciali Sacerdote]

L'apostolo è in grado di scatenare le energie concesse dagli Dei stessi. Il personaggio una volta ogni 5 minuti può recitare "Per il potere ancestrale io scaglio l'anatema!" e quindi chiamare 3 DIVINO a bersaglio.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

APOSTOLO – FENDENTE ANCESTRALE [speciali Sacerdote]

L'apostolo è in grado di convogliare l'energia dei numi nel suo stesso braccio. Il personaggio una volta al giorno ogni 2 livelli del personaggio a partire dal 1° (1°, 3°, 5°...) può effettuare un colpo in mischia a cui aggiunge +2 ai danni e DIVINO.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

APOSTOLO – FERVORE ANCESTRALE [speciali Sacerdote]

L'apostolo diviene un vero e proprio tramite del volere dei Numi. Ogni volta che il personaggio effettua una chiamata DIVINO può aggiungere la chiamata BEVISANGUE. Il personaggio una volta ogni 5 minuti può consumare due utilizzi del talento Fendente Ancestrale per effettuare una chiamata MASSA DI DIVINO.

REQUISITI: Sacerdote di 3° livello e FENDENTE ANCESTRALE

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

ASCETA – FIGLIO DELLA FACE [speciali Sacerdote]

Il corpo dell'Asceta trascende la carne mortale. Il personaggio sceglie una chiamata elementale (FIAMMA, GELO, FOLGORE e ACIDO) e diviene immune a essa. Questo talento può essere preso due volte.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 7

ASCETA – MENTE INESPUGNABILE [speciali Sacerdote]

Nulla riesce a scalfire la mente dell'asceta. Il personaggio diviene immune alle chiamate di ODIO, DOMINIO e POSSESSIONE.

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 16



ASCETA – OCCHIO DELL'AUSPEX [speciali Sacerdote]

L'asceta percepisce il mondo con una superiore coscienza. Il personaggio è in grado di percepire (non vedere) le creature invisibili a distanza di vista, quindi non sa indicarne il numero, la direzione o la distanza.

REQUISITI: Sacerdote di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

PROFETA – SERMONE [speciali Sacerdote]

Le parole del profeta spingono chi lo ascolta alle più audaci imprese. Una volta al giorno per ognuno degli effetti il personaggio deve recitare un sermone di almeno 30 secondi, al termine dei quali può chiamare una delle seguenti chiamate:

- AREA DI BONUS RICEVI UN PUNTO FERITA AGGIUNTIVO DALLE CURE PER 5 MINUTI
- AREA DI BONUS IMMUNITÀ A PAURA PER 5 MINUTI
- BONUS +1 AL DANNO PER 5 MINUTI

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 8

PROFETA – VERBO DIVINO [speciali Sacerdote]

Il profeta è capace di riportare forza nelle membra di ogni suo alleato. Una volta al giorno il personaggio può chiamare AREA DI GUARIGIONE: dopo aver usato questa chiamata il profeta riceve un danno aggiuntivo da tutti i colpi subiti per i successivi 5 minuti.

REQUISITI: Sacerdote di 3° livello

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 10

PROFETA – VIATICO ANCESTRALE [speciali Sacerdote]

Il profeta è capace di invocare le energie ancestrali con maggiore efficacia. Il personaggio può formulare un incantesimo aggiuntivo ogni 5 minuti del secondo livello di lancio.

REQUISITI: Sacerdote di 2° livello, LANCIARE INCANTESIMI II

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 14