

Creato dallo Staff Creativi di **GdRItalia**

Ideazione e Stesura FeAnPi

Supervisione Dr. Zero, Mokuren

Impaginazione Bagi

COMANDANTE ESEMPLARE

*“Visto, uomini? I nostri nemici possono essere sconfitti:
fate come faccio io, e oggi noi vinceremo!”*

Prerequisito: Classe del condottiero

Spesso, vi sono dei condottieri che non prendono parte alle azioni militari dei propri sottoposti: comodamente alloggiati nelle retrovie, ritengono che il loro compito sia supervisionare uno scontro, piuttosto che prendervi parte. Un comandante esemplare, al contrario, pensa che il suo posto sia ben altro: in prima fila, affianco ai campioni del suo esercito, fra i campioni del suo esercito. Egli divide con le sue truppe il rancio, le condizioni impervie, ogni difficoltà, mostrando di soffrire con loro, e offrendo loro un modello al quale adeguarsi in battaglia. Per alcuni guidare dei soldati può voler dire combattere assieme a

loro, o fornire sussidi tattici; per il comandante esemplare queste due azioni sono un tutt'uno: è col suo esempio, mostrando lui stesso dove colpire, come opporsi agli attacchi, quando è il momento di avanzare e quando quello di ritirarsi, che egli indica la via alle sue truppe. E i soldati che combattono sotto le insegne di un comandante esemplare imparano ad apprezzarlo proprio per questo motivo, vedendo in lui più un compagno d'armi che un borioso superiore; per questo motivo, sono pronti a rischiare per lui, e assieme a lui, più di quanto non accetterebbero sotto altri condottieri.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL COMANDANTE ESEMPLARE

Azione Ispiratrice (11° livello): Quando il comandante esemplare spende un punto azione per effettuare un attacco, gli alleati entro 5 quadretti ottengono un bonus di +2 agli attacchi contro il nemico da lui attaccato.

Impeto di Speranza (11° livello): Quando il comandante esemplare usa un impulso curativo, gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio recuperano un ammontare di punti ferita pari a metà del suo livello, e ottengono un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Indignazione dei Fedeli Compagni (16°

livello): Quando il comandante esemplare diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, i suoi alleati ottengono un bonus di +2 agli attacchi contro il nemico che lo ha reso sanguinante fino alla fine dell'incontro.

PRODEZZE DEL COMANDANTE ESEMPLARE

Attacco Combinato **Comandante esemplare Attacco 11**
Il comandante esemplare penetra le difese del nemico, mostrando al suo alleato il punto esatto in cui colpirlo di nuovo.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni

Effetto: Un alleato adiacente effettua un attacco basilare contro il bersaglio, con un bonus di +2 al tiro per colpire, come azione gratuita.

Trucco Difensivo **Comandante esemplare Utilità 12**
Il comandante esemplare evita sapientemente l'attacco del nemico, mostrando anche ai suoi alleati quanto sia facile arginare l'impeto di quel particolare avversario.

Incontro ♦ **Marziale**

Reazione immediata **Distanza 5**

Attivazione: Il personaggio viene mancato da un attacco nemico.

Effetto: Il personaggio e tutti gli alleati entro l'area ottengono un bonus di +2 alle difese contro attacchi compiuti dal nemico il cui attacco ha attivato questo potere fino alla fine dell'incontro.

Buttiamolo Giù Comandante esemplare Attacco 20
Il potente attacco del comandante non è che il primo di una lunga serie: tutti gli alleati colpiscono quasi contemporaneamente il nemico, portandolo a una fine rapida e dolorosa.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in Mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio effettuano un attacco basilare contro il bersaglio, con un bonus di +2 al tiro per colpire, come azione gratuita.

Mancato: Danni dimezzati, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio effettua un attacco basilare contro il bersaglio, con un bonus di +2 al tiro per colpire, come azione gratuita.

FOLLE ADEPTO

“Ho stretto coi miei signori patti che nessun mortale vorrebbe anche solo conoscere; ho accettato condizioni che nessun mortale vorrebbe anche solo sentire.”

Prerequisito: Classe del warlock

Ogni warlock gioca una partita pericolosa con le entità con le quali ha stretto il suo patto; le conseguenze di una sconfitta in questo folle gioco possono andare dalla morte alla follia, fino alla dannazione eterna. Il folle adepto, più di altri warlock, si è addentrato in queste trame di menzogna e inganno, richiedendo ai propri patroni più di quanto essi non concedano normalmente, e pagando un prezzo maggiore di quello normalmente pagato: i segreti di cui è a conoscenza corrodono la sua mente e la sua anima, minando spirito e corpo. È un prezzo tremendo per il potere, un prezzo che quasi nessun mortale vorrebbe pagare... ma è un prezzo che il folle adepto ha accettato di buon grado, in preda a una sete di potere forse troppo precipitosa.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FOLLE ADEPTO

Azione Irrazionale (11° livello): Quando il folle

adepo usa un punto azione per eseguire un'azione extra, tutti i nemici entro 5 quadretti da lui subiscono danni psichici pari al suo modificatore di Carisma, e una penalità di -2 agli attacchi contro di lui fino alla fine del turno successivo del folle adepto.

Maledizione di Follia (11° livello): I bersagli della Maledizione del Warlock del folle adepto subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza, e il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contro la loro difesa di Volontà.

Suicidio Empatico (16° livello): Quando il folle adepto scende a 0 o meno punti ferita, il nemico che l'ha reso morente subisce danni pari al valore di un impulso curativo del folle adepto, ed è frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

INCANTESIMI DEL FOLLE ADEPTO

Contatto Spiacevole Folle Adepto (Fatato) Attacco 11
Il nemico realizza troppo tardi cosa voglia dire entrare in contatto con la mente di un folle, mentre per un atroce istante il personaggio dischiude la propria mente agli occhi della sua anima.

Incontro ♦ **Arcano, Psichico, Strumento**

Reazione immediata

Distanza 20

Attivazione: Una creatura entro gittata colpisce la difesa di Volontà del personaggio

Bersaglio: La creatura che ha attivato questo potere

Attacco: Carisma +2 contro Volontà

Colpito: 2d6 + modificatore di Carisma danni, e il bersaglio subisce 5 danni psichici continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Sussurri del Pazzo Folle Adepto (Stellare) Utilità 12
Il folle adepto mormora mezze sillabe, frasi incomprensibili e inadatte a una gola mortale; che sia il potere di tali parole, che sia lo stato mentale che gli fanno assumere, che sia l'effetto subconscio che tali sussurri hanno sui nemici, fatto sta che il personaggio evita in maniera quasi innaturale buona parte degli attacchi nemici.

Incontro ♦ Arcano

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Mantenere minore: Il personaggio può mantenere l'effetto del potere, subendo però 5 danni a ogni round di mantenimento. Il personaggio non può evitare o ridurre questi danni in alcun modo.

Catene di Sottomissione Folle Adepto (Infernale)
Mentale Attacco 20
Suggestionato dalle insane parole del folle adepto, il

nemico si lascia irretire in una gabbia di oscura energia mentale che lo priva lentamente della vita; ma il personaggio deve pagare un prezzo per mantenere il nemico in suo potere.

Giornaliero ♦ Arcano, Charme, Necrotico, Psichico,
Strumento

Azione standard Distanza 10

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Carisma contro Volontà

Colpito: 4d8 + modificatore di Carisma danni necrotici e psichici, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Mantenere Minore: Il personaggio può spendere un'azione minore per mantenere il bersaglio immobilizzato, e infliggergli 10 danni necrotici e psichici; se mantiene questo potere il personaggio subisce 10 danni. Il personaggio non può evitare o ridurre questi danni in alcun modo.

GUARDIANO DEI MARGINI

“Questa terra non è senza legge: qui sono io la legge, e tu ti sei appena cacciato in un grosso guaio.”

Prerequisito: Classe del ranger, addestramento

nell'abilità Indimidire

Esistono, ai margini della civiltà, delle terre ancora semi selvagge, dove è il più forte a dettare legge e dove i criminali operano indisturbati. Per proteggere queste terre ci vuole un individuo che sappia combattere i suoi avversari con le stesse armi, che non esiti a usare la violenza quando serve ma che sappia ridurre un nemico all'obbedienza anche senza bisogno di ucciderlo. I guardiani dei margini sono individui di questo genere: ranger reclutati nelle terre più selvagge, difendono i deboli e gli afflitti usando contro i violenti le loro stesse armi, nonché la paura che hanno imparato a instillare nel cuore dei malviventi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL GUARDIANO DEI MARGINI

Azione Funesta (11° livello): Quando il guardiano dei margini usa un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche un bonus di +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo, e può effettuare una prova di Intimidire come azione gratuita.

Guardiano Temibile (11° livello): Il guardiano dei margini può effettuare prove di Intimidire in combattimento come azione minore. Inoltre, una volta per turno può effettuare come azione gratuita una prova di

Intimidire contro un nemico che ha appena reso sanguinante.

Guardiano Inesorabile (16° livello): Quando un alleato del guardiano dei margini diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro l'avversario che l'ha reso sanguinante.

PRODEZZE DEL GUARDIANO DEI MARGINI

Colpo vigoroso **Guardiano dei margini Attacco 11**
Dopo questo attacco, il nemico ci penserà due volte prima di colpire nuovamente il guardiano dei margini.

Incontro ♦ **Arma, Marziale, Paura**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza)

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 agli attacchi contro il personaggio (tiro salvezza termina).

Mettergli Paura **Guardiano dei margini Utilità 12**
La fama del guardiano dei margini è ben diffusa fra banditi e fuorilegge, e questo depone a suo favore quando deve combattere contro di loro.

Incontro ♦ **Marziale, Paura**

Azione Gratuita **Distanza 20**

Requisito: Il personaggio deve aver effettuato con successo una prova di Intimidire contro il bersaglio.

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio ottiene fino alla fine del suo turno successivo un bonus di +4 ai tiri per colpire e infligge 1[A] danni extra contro il bersaglio, se usa un potere dotato della parola chiave *Arma*.

Attacco Memorabile **Guardiano dei margini Attacco 20**
Il guardiano dei margini scatena le sue armi contro tutti i nemici entro la sua portata: quelli che non muoiono subito potranno riflettere sulla portata della loro sconfitta mentre il guardiano li consegna alla legge.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Ogni avversario entro la portata che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina) ed è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

INGANNATORE SCALTRO

“Ti fidi di me? No? Bene; impari in fretta”

Prerequisito: Classe del ladro, addestramento nell'abilità Raggirare

Ne uccide più la lingua che la spada; spesso questo detto popolare è sottovalutato, irriso da quanti dimostrano coi fatti quanti ne uccida da sola la propria spada. Un ingannatore scaltro irride tali spacciate, e porta avanti un'esistenza che dimostra ogni giorno di più quanto possano, da sole, le parole. Un ingannatore scaltro è signore di ogni trucco e di ogni frode, capace di convincere chiunque di qualsiasi cosa. Pur maestro di menzogne e truffe, un ingannatore scaltro non sempre è un vigliacco senza onore... anche se le sue tattiche in combattimento tendono a essere poco virtuose e altrettanto poco “pulite”.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INGANNATORE SCALTRO

Azione Mendace (11° livello): Quando l'ingannatore scaltro usa un punto azione per eseguire un'azione extra, tutti gli avversari adiacenti gli concedono vantaggio in combattimento fino alla fine del suo turno

successivo.

Maestro di Frodi (11° livello): L'ingannatore scaltro può effettuare prove di Raggiare in combattimento come azione minore.

Mentitore Fraudolento (16° livello): Ogni volta che l'ingannatore scaltro effettua una prova di Raggiare, può tirare due volte e usare il risultato che preferisce.

PRODEZZE DELL'INGANNATORE SCALTRO

Colpo a Tradimento Ingannatore scaltro Attacco 11
Il nemico, sapientemente distratto dall'ingannatore scaltro, non si aspettava di essere colpito proprio in quel punto, e ha fatalmente scoperto il fianco proprio quando voleva il personaggio.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza +2 contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni

Elusione Fraudolenta Ingannatore scaltro Utilità 12
Il nemico cerca di attaccare esattamente dove voleva l'ingannatore scaltro, esattamente come voleva l'ingannatore scaltro: con un rapido spostamento il personaggio aggira le difese dell'attaccante, pronto a coglierlo alla sprovvista.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio viene attaccato in mischia.

Effetto: L'attacco attivatore va a vuoto, e il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro l'attaccante fino alla fine del proprio turno successivo.

Attacco con Finta Ingannatore scaltro Attacco 20
L'ingannatore scaltro colpisce normalmente il nemico; poi, sfruttando lo slancio del primo colpo, effettua una finta e un secondo attacco che costringe l'avversario a mostrare il fianco.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del suo turno successivo.

MAESTRO INQUISITORE

“Sappi che il mio Dio è contro di te. Hai peccato contro di Lui, e io sono qui per eseguire la Sua volontà:”

preparati alla sconfitta.”

Prerequisito: Classe del chierico

Per alcuni fedeli, non è ammissibile che la propria divinità non sia universalmente riconosciuta e adorata; e per alcuni di costoro, ogni mezzo è buono per riportare le “pecorelle smarrite” nel proprio gregge. E, per un maestro inquisitore, la violenza è un mezzo accettabile per opporsi agli eretici più pericolosi. Maldisposto verso chiunque non segua la sua stessa fede, un maestro inquisitore riserva nondimeno la sua ira solo per coloro che agiscono apertamente contro il suo credo, colpendo con implacabile ira quanti si rendono colpevoli di sacrilegio. In questa missione, egli si fa accompagnare quasi esclusivamente da altri fedeli seguaci del suo dio.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO INQUISITORE

Azione Intimidatoria (11° livello): Quando il maestro inquisitore usa un punto azione per eseguire un'azione extra, i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine del suo turno successivo.

Indignazione del Giusto (11° livello): Quando il maestro inquisitore diventa sanguinante per la prima volta

in un incontro, ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contro il nemico che l'ha reso sanguinante fino alla fine dell'incontro.

Colpire gli Infedeli (16° livello): Quando il maestro inquisitore colpisce un avversario entro 10 quadretti, può decidere di infliggergli 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Il maestro inquisitore può infliggere danni continuati a un solo bersaglio per volta.

PREGHIERE DEL MAESTRO INQUISITORE

Ira della Fede Maestro inquisitore Attacco 11
Il volere divino sostiene l'attacco del maestro inquisitore contro gli eretici, lasciandoli momentaneamente incapaci di reagire.

Incontro ♦ Arma, Divino, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Saggezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Saggezza danni radiosi, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Reclusione dell'Empio Maestro inquisitore Utilità 12
Per la sua blasfema resistenza al volere divino, un nemico del maestro inquisitore viene immobilizzato da catene celesti; questa vista offre nuovo vigore a chi è stato crudelmente attaccato dall'empio.

Giornaliero ♦ Divino, Guarigione

Reazione immediata Distanza 10

Attivazione: Un alleato entro gittata viene colpito da un attacco.

Effetto: L'attaccante perde la sua azione standard successiva, e l'alleato attaccato può usare un impulso curativo.

Rogo degli Eretici Maestro inquisitore Attacco 20
L'ira divina discende dall'alto dei cieli, colpendo i nemici del maestro inquisitore e dando fuoco alle loro carni corrotte, impedendo ai loro spiriti blasfemi di colpire ancora i fedeli.

Giornaliero ♦ Divino, Fuoco, Radioso, Strumento

Azione standard Emanazione ad area 2 entro 10 quadretti

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Saggezza contro Riflessi

Colpito: 4d8 + modificatore di Saggezza danni da fuoco e radiosi, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco e radiosi continuati (tiro salvezza termina)

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce 5 danni da fuoco e radiosi continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: I nemici che stanno subendo danni continuati da questo attacco subiscono inoltre una penalità di -2 agli attacchi contro il personaggio e gli alleati a lui adiacenti.

MAGO DELL'ETERNO FLUIRE

“La fama, la gloria, la vittoria... sono passeggere, insicure, instabili. Solo una cosa rimane costante: l'eterno scorrere del tempo. E io ho imparato a controllarne i segreti.”

Prerequisito: Classe del mago, addestramento nell'abilità Intuizione

Questo mago ha dedicato molto tempo alla ricerca di un modo per sottomettere lo scorrere stesso del tempo ai suoi incantesimi, riuscendo finalmente a raggiungere il suo obiettivo. Sebbene non sia dotato degli improbabili poteri che sono tanto graditi agli sciocchi e agli amanti delle storie popolari, il mago dell'eterno fluire ha comunque appreso a piegare in maniera sottile ma efficace la forza più ineluttabile che esista. Così facendo egli ha ottenuto un discreto controllo sullo scorrere degli eventi più immediati, e talora riesce a nascondersi nelle pieghe del tempo e ad attraversarne i varchi meno sorvegliati. Grazie alle sue capacità di previsione e di spostamento temporale il mago dell'eterno fluire ottiene ottime capacità difensive, ma non per questo i suoi incantesimi sono inoffensivi per i nemici: anticipando le loro mosse con appositi poteri il

personaggio è in grado di colpire con una precisione devastante quanti gli si oppongono, superando le loro difese tanto sapientemente architettate come se non fossero mai state approntate. Non pago dell'enorme potere ottenuto su una delle leggi più ferree del reale, un mago dell'eterno fluire si considera un eletto, dedito alla ricerca di poteri che forzano sempre di più quella struttura dell'universo che ormai ha già parzialmente piegato al proprio volere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAGO DELL'ETERNO FLUIRE

Onniscienza (11° livello): Il mago dell'eterno fluire non può essere sorpreso. Inoltre ogni volta che in combattimento un avversario attacca il personaggio, che l'attacco colpisca o manchi, l'avversario concede vantaggio in combattimento al mago fino alla fine del suo turno successivo.

Precognizione Difensiva (11° livello): Il personaggio può spendere un punto azione per ottenere un bonus di +2 a tutte le sue difese fino alla fine del suo turno successivo.

Ostruzione del Flusso (16° livello): Quando il mago dell'eterno fluire diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, può usare un impulso curativo come reazione immediata per recuperare un ammontare di punti

ferita pari ai danni inflitti dall'attacco che l'ha reso sanguinante; ottiene inoltre un tiro salvezza immediato contro qualsiasi effetto generato da tale attacco.

INCANTESIMI DEL MAGO DELL'ETERNO FLUIRE

Previsione Offensiva Mago dell'eterno fluire Attacco 11

Il mago colpisce con un potente attacco magico di energia temporale il nemico, ottenendo un'esatta predizione di come questi cercherà di evitare i suoi prossimi colpi in modo da renderne vane le difese.

Incontro ♦ Arcano, Strumento

Azione standard **Distanza 10**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Intelligenza contro Riflessi

Colpito: 3d6 + modificatore di Intelligenza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +2 agli attacchi contro il bersaglio fino alla fine del suo turno successivo.

Slittamento temporale Mago dell'eterno fluire Utilità 12

Spostandosi in avanti nel tempo di una frazione di secondo il mago riesce a evitare gli effetti infausti di un attacco nemico, pur restando indebolito dallo sforzo effettuato.

Incontro ♦ Arcano, Strumento, Teletrasporto

Interruzione immediata **Personale**

Attivazione: Il personaggio è bersaglio di un attacco.

Effetto: Il personaggio evita l'attacco e si sposta avanti nel tempo, lasciando libero il quadretto occupato fino all'inizio del suo turno successivo. Il personaggio torna poi al suo spazio originale. Se quello spazio è occupato, il personaggio riappare nello spazio libero più vicino (a sua scelta). Il personaggio subisce 10 danni.

Tormento Fuori dal Tempo Mago dell'eterno fluire Attacco 20

Tempo

Il mago scaraventa temporaneamente i suoi nemici fuori dal presente, verso il futuro, con un violento attacco che spesso lascia di loro solo dei poveri cadaveri; se sopravvivono, i bersagli di questo attacco sono troppo scossi per difendersi a dovere.

Giornaliero ♦ Arcano, Strumento

Azione standard **Emanazione ad area 2 entro 20 quadretti**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Intelligenza contro Volontà

Colpito: 3d10 + modificatore di Intelligenza danni. Inoltre il bersaglio viene spostato avanti nel tempo fino alla fine del turno successivo del personaggio. La creatura torna poi al suo spazio originale. Se quello spazio è occupato, il bersaglio riappare nello spazio libero più vicino (a sua scelta).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio, una volta tornato, concede vantaggio in combattimento a tutti i suoi avversari fino alla fine del turno successivo del personaggio.

MANO DESTRA DI DIO

“Non sono venuto per portare la pace, ma l'ira del Signore sulla punta della mia spada!”

Prerequisito: Classe del paladino

Le divinità hanno al proprio servizio molti mortali; alcuni sono semplici fedeli laici, altri veri e propri sacerdoti. Molti sono paladini, ma ben pochi fra i fedeli di un dio possono aspirare al titolo di Mano Destra. Gli dei dispensano doni e grazie con la mano sinistra, ma è con la destra che puniscono gli empi e castigano i peccatori; e la mano destra di dio svolge proprio questo compito. Implacabile, inarrestabile e potente, getta i cuori dei nemici nello sconforto mentre esegue l'inesorabile volontà del suo patrono.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA MANO DESTRA DI DIO

Azione Implacabile (11° livello): Quando la

mano destra di dio spende un punto azione per compiere un'azione extra, ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Grazia Violenta (11° livello): Quando la mano destra di dio usa un impulso curativo, gli avversari adiacenti subiscono una penalità di -2 alle difese fino alla fine del suo turno successivo.

Dono Provvidenziale (16° livello): Quando la mano destra di dio diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, recupera l'uso di un potere a incontro da paladino che aveva già utilizzato in quell'incontro.

PREGHIERE DELLA MANO DESTRA DI DIO

Mano di Giustizia Mano destra di dio Attacco 11
Crudele

Gli attacchi della mano destra di dio possono essere temibili, e in questo caso lasciano il nemico debilitato nel corpo e nello spirito.

Incontro ♦ Arma, Divino

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Marchio di Luce Mano destra di dio Utilità 12
Un raggio di luce discende dai cieli, marchiando le fronti degli empi e degli infedeli: ora la mano destra di dio sa chi deve colpire.

Giornaliero ♦ Divino

Azione Standard Emanazione Ravvicinata 5

Bersaglio: Ogni avversario entro la portata che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il bersaglio subisce gli effetti della Sfida Divina del personaggio.

Ira della Mano Destra Mano destra di dio Attacco 20
di Dio

Quando l'arma del personaggio colpisce le sue carni, il blasfemo nemico capisce di essere stato vittima dell'ira della mano destra di dio, incarnata in un mortale per compiere la sua vendetta divina.

Giornaliero ♦ Arma, Divino, Paura, Radioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Ogni avversario entro la portata che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni radiosi, e il bersaglio subisce 10 danni radiosi continuati.

Mancato: Danni dimezzati.

Attacco Secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è accecato (tiro salvezza termina).

OPLITE DELLA FALANGE

“Questa è la nostra terra: non cederemo mai ai tuoi schiavi!”

Prerequisito: Classe del guerriero

Intere legioni di schiavi non valgono un singolo uomo libero, che combatte assieme ai suoi pari per difendere la propria terra. Su questo assunto è basata l'intera disciplina bellica di un oplita della falange: non è un addestramento particolare a dargli vigore, ma il pensiero che dal suo coraggio e dalla sua determinazione dipende il destino della sua gente e della sua casa. Anche quando combatte in altri luoghi, egli attinge al vigore che lo sostiene in difesa della propria terra, diventando così un baluardo insormontabile che arresta orde di nemici mentre difende i suoi alleati, i suoi compagni d'armi, i suoi pari.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'OPLITE DELLA FALANGE

Addestramento Oplitico (11° livello): L'oplite della falange offre un bonus di +1 alla CA di un singolo alleato adiacente quando impugna uno scudo. Inoltre, quando impugna uno scudo egli considera tutte le armi su asta a due mani come dotate della proprietà *versatile*.

Azione dell'Oplita (11° livello): Quando l'oplite

della falange usa un punto azione per eseguire un'azione extra, può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Costituzione come azione gratuita.

Resistenza del Valoroso (16° livello): Quando l'oplite della falange diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

PRODEZZE DELL'OPLITA DELLA FALANGE

Bloccare l'Assalto Oplita della falange Attacco 11
Con un colpo brutale ma efficace, l'oplite danneggia un nemico e ne riduce drasticamente la mobilità.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni

Effetto: Il bersaglio è rallentato fino a che rimane entro la portata in mischia del personaggio (tiro salvezza termina).

Scudo Frapposto Oplita della falange Utilità 12
Lo scudo dell'oplite si frappone fra un suo alleato e l'arma del nemico, bloccandone l'attacco; l'oplite difende l'alleato in difficoltà anche quando il peggio sembra passato.

Incontro ♦ **Marziale**

Interruzione immediata **Emanazione**
ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo

Attivazione: Un alleato adiacente è colpito da un attacco che bersagli la CA o i Riflessi.

Effetto: L'alleato evita l'attacco, e ottiene un bonus di scudo +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio; il personaggio concede vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.

Raffica dell'Oplita Oplita della falange Attacco 20
Un colpo, e poi un altro; e poi un altro ancora: sino a che il nemico rimane entro la portata dell'oplite, lo aspetta solo la morte.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, effettua un attacco secondario contro lo stesso bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mantenere minore: Il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Forza del personaggio fino a che rimane entro la sua portata in mischia.

DEIFICATO

“Non fu altri che un uomo, come dio passato alla storia.”

Prerequisito: 21° livello

Tutti i mortali hanno bisogno di credere in qualcosa, di trovare un ideale sul quale basare il proprio pensiero e il proprio agire. Per molti mortali questo fondamento è un dio, un essere trascendentale alla cui magnificenza cercano di adeguare la propria vita. Ma, talvolta, i mortali riveriscono e adorano come un vero e proprio dio un altro mortale, tributandogli onori e agendo secondo la sua volontà. Non un mortale comune, ma uno dotato di poteri sorprendenti, che rivaleggiano con quelli delle incarnazioni divine in terra, poteri che egli usa per manifestare una forza quasi immortale. Questi individui sono i deificati.

Un eroe che si appresti a diventare un deificato, volontariamente o meno, è una persona che ha sviluppato da tempo una forma di pensiero forte e accattivante: che egli proclami la fratellanza universale o l'odio per il diverso, l'eroe trova in ogni dove dei mortali disposti a prestare orecchio e fede alle sue parole, conformando il proprio agire al suo verbo. Questi fedeli seguaci, col passare del

tempo, intravedono una maestà divina nell'eroe: la sua parola è il faro della loro esistenza, e i suoi poteri mostrano a tutti quanto egli sia potente, ben più potente di un comune mortale, potente quasi come un dio. Col passare del tempo, il deificato stesso inizia ad adeguare il suo agire a ciò che la gente pensa di lui, assumendosi la responsabilità di un ruolo che di fatto non è -ancora- il suo. Le divinità vere e proprie possono osteggiare la sua ascesa, o esserne divertite e voler saggiare quanto ancora potrà spingersi in avanti un semplice mortale.

Di certo, se l'eroe raggiungerà il suo scopo, compiendo il proprio cammino fino in fondo, gli dei impareranno ben presto a doverlo riconoscere, volenti o nolenti, come un proprio pari.

DEIFICAZIONE

Ci sono molti possibili cammini che un deificato può percorrere, accettando o meno il ruolo che i suoi fedeli seguaci gli attribuiscono.

Adorazione eterna: Anche dopo che il personaggio ha lasciato il mondo, coloro che prima lo adoravano come dio in terra continuano a riverirlo. Essi si convincono che il loro patrono sia tornato nei cieli, prendendo posto fra le divinità vere e proprie, e continuano ad adorarlo come tale. Nel frattempo, fanno

proseliti divulgando le inumane gesta da lui compiute “in vita”, accrescendo notevolmente il proprio numero; le gesta col tempo diventano leggendarie, e quelli che erano semplici gesti mortali -per quanto grandiosi- diventano ben presto, nella memoria dei fedeli, veri e propri miracoli.

Presto o tardi, l'adorazione di così tanti mortali compirà un vero e proprio miracolo: essi daranno forza al proprio patrono, innalzandolo al di sopra degli altri spiriti mortali e caricandolo di un potere, e di una responsabilità, veramente divini. Possono passare pochi anni o molti secoli, ma un giorno il deificato diventerà un dio vero e proprio, sedendo al fianco di coloro che un tempo lui stesso riveriva come loro pari, riverito a sua volta da coloro che un tempo erano i suoi pari.

Finché il suo culto sarà diffuso, egli siederà fra le schiere divine.

PRIVILEGI DEL DEIFICATO

Tutti i deificati possiedono i seguenti privilegi di classe.

Miracolosa Reminiscenza (21° livello): Il deificato può spendere un punto azione per recuperare l'uso di un potere giornaliero che aveva già utilizzato in quel giorno.

Resurrezione Divina (24° livello): La prima

volta in ogni giornata in cui il deificato scende a 0 punti ferita o meno, al suo turno successivo egli recupera un numero di punti ferita pari al suo valore di sanguinante, e rende accecato il nemico che l'ha reso morente fino alla fine del proprio turno successivo.

Potenza Trascendentale (30° livello): Durante un incontro, il deificato può spendere tanti punti azione quanti vuole.

POTERE DEL DEIFICATO

Cura Miracolosa Deificato Utilità 26
Con una semplice parola, e col divino tocco delle sue mani, il deificato dona nuovo vigore a un mortale ormai allo stremo.

Giornaliero ◆ Guarigione

Azione Minore **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Un alleato adiacente

Effetto: L'alleato recupera tutti i suoi punti ferita e impulsi curativi, supera automaticamente i tiri salvezza relativi a tutti gli effetti che lo riguardano, recupera tutti i poteri a incontro già utilizzati, o recupera tutti i poteri giornalieri.

Speciale: Una volta utilizzato questo potere non può essere recuperato se non dopo un riposo esteso.

EXEMPLUM

“Sì, egli non è più di questo mondo: ha scelto il sacrificio. Ma la sua memoria non morirà, le sue gesta non andranno mai dimenticate; ed egli sarà un esempio per le generazioni a venire, nei secoli, in eterno.”

Prerequisito: 21° livello

In un certo senso, tutti gli eroi hanno un che di esemplare nel loro agire; e anche uno scalcinato avventuriero alle prime armi può essere assunto a modello dal rozzo villico a cui ha salvato la vita. Ma essere un exemplum è un'altra cosa.

Un exemplum non è visto come un modello soltanto da chi lo conosce direttamente, poiché le voci sul suo agire corrono come il vento, ed egli sarà ben presto noto anche in altri continenti, a individui che non hanno mai avuto nulla a che fare ma che ne hanno sentito cantare le gesta, e che hanno deciso di basarsi sul suo esempio. Con le sue azioni, l'exemplum indica agli altri la via da seguire, senza esitazioni, senza tentennamenti o incertezze.

Di fatto, questo eroe ha dedicato la sua vita al divenire un faro per gli altri mortali: compie gesta grandiose non per se stesso, ma per fornire a chi verrà

dopo di lui un modello a cui adeguarsi. E così, molto più di altri eroi epici, egli verrà ricordato a lungo, quando i mortali si appresteranno a seguire le sue orme, indelebili lungo il corso della storia.

MAI DIMENTICATO

Che sia un modello per i puri e i virtuosi, o che ispiri gesta di crudele malvagità nei cuori dei mortali, un exemplum non verrà mai dimenticato.

Memoria imperitura: Che egli abbia scelto il sacrificio in nome dei propri ideali, o che si sia ritirato a vita privata, o che continui a vagare per il mondo fino alla fine dei propri giorni, un exemplum verrà ricordato a lungo. Se egli è ancora in vita, accorreranno a lui viaggiatori da ogni angolo del mondo, desiderosi di conoscere il loro idolo, l'individuo che hanno preso a modello per le proprie azioni; e, una volta che sarà morto, la leggenda sorgerà attorno alle sue gesta, rendendole ancor più grandiose e degne di memoria.

L'exemplum diventerà ben presto il modello di vita per molte persone, e anche quanti ne avversano gli ideali di un tempo non potranno non inchinarsi davanti alla sua grandiosità terrena. I genitori racconteranno ai figli le sue gesta nelle fredde sere d'inverno, ed essi a loro volta le racconteranno ai loro figli e ai figli dei loro figli; i sapienti onoreranno l'exemplum di ampie biografie, dove

storia e leggenda contribuiscono a esaltare il carattere esemplare della sua vita. E in futuro, anche a secoli di distanza dalla sua morte, si leverà fra i mortali un individuo disposto a seguire le sue forme, finanche al sacrificio personale, in nome degli stessi ideali che hanno animato l'exemplum.

Gli eroi muiono e svaniscono nell'oblio, gli imperi decadono e vengono inghiottiti dalla polvere dei secoli; persino gli dei vengono dimenticati dai mortali. Ma la memoria dell'exemplum durerà quanto il mondo stesso.

PRIVILEGI DELL'EXEMPLUM

Tutti gli exempla possiedono i seguenti privilegi di classe.

Ispirazione Eroica (21° livello): Quando l'exemplum spende un punto azione per compiere un'azione extra, gli alleati adiacenti ottengono a loro volta un'azione extra da impiegare entro il prossimo turno del personaggio

Indicare il Bersaglio (24° livello): Ogni volta che l'exemplum mette a segno un colpo critico, un alleato a sua scelta entro 5 quadretti può compiere come azione gratuita un attacco basilare contro il bersaglio del suo

colpo critico.

Vigore Esemplare (30° livello): Quando un exemplum usa un impulso curativo, recupera un numero di punti ferita pari al suo valore di sanguinante, e ottiene un punto azione temporaneo spendibile entro la fine del suo turno successivo.

POTERE DELL'EXEMPLUM

Faro di Speranza Exemplum Utilità 26
Anche se ferito, l'exemplum non si arrende e riprende a combattere con rinnovato vigore; e gli alleati, spinti dal suo coraggio e dalla sua abnegazione, recuperano le forze perdute.

Giornaliero ♦ Guarigione

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio usa un impulso curativo.

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene punti ferita come se avesse speso due impulsi curativi, e ottiene un bonus di potere +4 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.