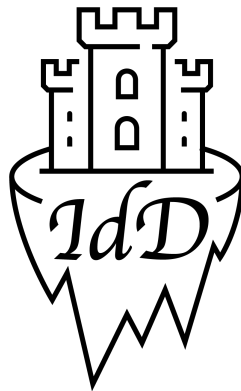


Tomo III

# Combattimento



<b>Introduzione al Combattimento</b>	<b>3</b>
La Specializzazione	3
I pericoli dell'Isola	3
Fauna	3
Flora	3
Bestie	4
Spettri	4
Abomini	4
Occhio di Lince	5
Talenti dell'Occhio di Lince	5
Accademia della Guerra	9
Talenti dell'Accademia della Guerra	9



# Introduzione al Combattimento

*“Affrontarsi in duello è la forma più sincera e onesta di discussione”*

*Comandante Ralph “Sonny” Barger*

Il combattimento all'arma bianca è il metodo più comune adottato dai mortali per la risoluzione dei conflitti, questo prevede uno scontro diretto tra due o più oppositori che cercano di danneggiare l'avversario a tal punto da costringerlo alla resa, o alla morte prima che questi possa fare lo stesso con loro, a seconda dello stile dei contendenti sarà possibile osservare attacchi a distanza, schivate, parate o semplice sopportazione dei colpi.

Un esploratore tenderà ad utilizzare armature leggere, o a non utilizzarle proprio specializzandosi nelle abilità ambientali e/o negli attacchi veloci o a distanza, la sua figura si rivela molto spesso fondamentale nell'individuare e riconoscere le minacce, sia che queste siano avversari con abilità o comportamenti particolari sia che queste siano elementi ambientali dannosi, sia che si tratti di trappole.

Un guerriero tenderà a specializzarsi nell'uso di armature pesanti e/o di scudi che gli consentano di subire numerosi danni senza vacillare, oppure forgerà le sue abilità puntando tutto sull'attacco così da soverchiare gli avversari molto rapidamente e garantire la sicurezza dei suoi compagni, si tratta della carriera potenzialmente più semplice tra tutte quelle presenti sull'isola, ma contemporaneamente di quella più pericolosa.

## La Specializzazione

Dopo aver letto il paragrafo precedente potrebbe essere sorta una domanda:

Perché non posso fare entrambi?

La risposta è banale ma dovuta: perché l'Isola non aspetta.

Per poter padroneggiare abilità e conoscenze è necessario tempo, bisogna comprenderne il funzionamento e metterlo in pratica più volte, questo significa che un esploratore che sia anche un guerriero dovrà aver passato moltissimo tempo addestrandosi in tutte le discipline, ma il resto del mondo non sta a guardare e i pericoli sono già presenti sull'Isola da prima della nascita di ogni essere vivente ad oggi conosciuto.

Questo ha costretto la Fortezza a dividere le accademie così che solo i più motivati potessero accedervi, specializzandosi in una branca mentre altri compagni si specializzano nelle altre, questo consente di schierare contemporaneamente avventurieri verticalmente molto preparati che sopperiscono alle varie mancanze attraverso la collaborazione, il vero punto di forza della Fortezza.

## I pericoli dell'Isola

L'amato mondo conosciuto tende ad essere piuttosto pericoloso per chi lo affronta impreparato, essendo esploratori e guerrieri coloro che affrontano i pericoli in prima istanza, è normale che questi abbiano sviluppato una conoscenza più approfondita delle varie minacce.

## Fauna

Gli animali presenti sul territorio sono generalmente privi di particolari abilità rivelandosi avversari alla portata degli avventurieri alle prime armi, tuttavia possono essere presenti esemplari particolarmente potenti, di solito si tratta di animali anziani che possono, in ragione della loro esperienza, aver sviluppato capacità al livello dei mortali.

Si consiglia di osservarli sempre con attenzione per non farsi cogliere impreparati, non è detto siano per forza sempre violenti.

## Flora

Le piante dell'Isola sono spesso fonte di preziose risorse, saperle cogliere correttamente è un'abilità molto importante che può significare la vita o la morte per un avventuriero, altrettanto fondamentale è il saper riconoscere una pianta



pericolosa o una zona impervia, le conseguenze di un errore in tal senso possono essere le più varie, da un semplice pizzicore ad una malattia rara o anche fino alla morte.

E' necessario fare sempre attenzione ai segni ambientali (cartelli arancioni n.d.r.) assicurandosi di averli compresi nel dettaglio prima di accedere o di interagire con l'ambiente circostante.

## Bestie

Queste creature straordinarie sono comunemente definite "Aberrazioni Divine" e si ritiene vengano create personalmente dal dio Kernomnus, si tratta di "sfide" per coloro che hanno trasceso i normali limiti mortali e che sono ragionevolmente in cerca di uno scontro al loro livello, queste creature sono in grado di utilizzare abilità particolari, spesso legate all'ambiente in cui si sono sviluppate, la stessa creatura potrebbe presentare abilità diverse in base alla macro-zona in cui viene incontrata, come gli animali presentano diversi gradi di anzianità che però sono difficilmente riconoscibili per un occhio poco esperto, per tale motivo si consiglia sempre di avere con sé la "Guida Bestiale".

## Aberrazioni

Questo essere è composto da un insieme di creature, siano queste bestie, animali o razze, tenute assieme dalla magia. Esso non è senziente, è incapace di provare emozione ed è agli ordini del suo creatore. La loro esistenza è spesso stata ostracizzata e i loro creatori perseguitati e ostacolati. Solo nell'ultimo secolo la loro natura è stata compresa e accettata dai più eruditi. Seguendo una base certa, la loro struttura fisica si mantiene stabile solo per poco tempo e solo se dispone di quattro arti, un tronco ed una testa. La diversa origine di questi pezzi influisce sulle abilità proprie dell'aberrazione dandogli degli istinti diversi a seconda dell'istinto primario della creatura utilizzata.

## Spettri

Rarissime situazioni portano i mortali ad incontrare la loro fine mantenendo importanti faccende in sospenso con i vivi e ciò, unito all'assenza di un rito di pacificazione corretto, causa l'ancora più raro evento del ritorno di un'anima adirata, questa nuova creatura tenderà a perseguitare i mortali che ritiene colpevoli del suo stato o, in alcuni rari casi, ad infestare particolari zone a cui era legata in vita cercando una risoluzione di cui non è capace.

Tale creatura andrà "pacificata" completando ciò che non ha potuto fare in vita oppure ottenendo il perdono attraverso un'opera di pentimento, la distruzione forzata è virtualmente impossibile, oltre che blasfema.

## Abomini

I più recenti pericoli manifestatisi sull'Isola, si tratta di creature sconosciute che escono dalla Forra, presentano caratteristiche aliene a quanto attualmente conosciuto ed i più grandi scienziati stanno ancora cercando di capirci qualcosa. Non si conoscono i loro obiettivi, non hanno una struttura corporea definita, non risulta abbiano una struttura di comando e tendono a seguire la semplice logica dell'orda infestando i luoghi in cui riescono a stabilirsi.

Ogni scoperta o informazione relativa alle creature definite "Abomini" è fondamentale, fosse anche il semplice riconoscimento di una nuova "forma" o "capacità".



## Occhio di Lince

Ogni Agenzia che opera su di un territorio ha bisogno di conoscerlo, per poter sorvegliare ed operare in tutta l'Isola è fondamentale capire tanto il terreno, quanto la popolazione. Assicurare che la Fortezza possa fare questo, nel minor tempo possibile, è il compito dell'Occhio di Lince, questi esploratori leggeri pattugliano in continuazione tutti gli stati sovrani per individuare minacce ed anomalie che potrebbero inficiare lo status quo così faticosamente raggiunto dalle 5 città. Definire un Occhio di Lince come una spia sarebbe errato, ma anche una sottostima delle sue abilità, essi sono investigatori addestrati per entrare in qualunque luogo, disinnescare qualunque trappola, schivare qualunque attacco così da assicurare l'intervento dei più adatti membri di Fortezza, a seconda della minaccia da sventare, si intende.

All'interno dell'Occhio di Lince sono presenti tre scuole diverse, gli Arcieri, i Trappolieri e gli Esploratori propriamente detti.

Gli Arcieri, si specializzano nel combattimento a distanza, precisi ed efficaci sacrificano le luci della ribalta per la sicurezza del ritorno, potenzialmente deboli al confronto fisico basano tutto sulla posizione nel campo di battaglia e sugli attacchi mordi e fuggi, sempre che l'avversario sopravviva al primo morso.

**Hu**, un elfo non più così giovane, secondo a D'Hora nella gestione dell'Occhio di Lince anche se pare quasi contro il suo volere, è la carica più alta di questa scuola, e il suo arco e la sua tecnica sono state ampiamente testate negli anni. È uno degli insegnanti del Circolo ArCi, un selettivo circolo per soli utilizzatori di armi da tiro. Ne fanno parte nelle diverse sfaccettature di questo ambito i 4 Bracchi: Hu, Check, Freccia e .

I Trappolieri adottano un approccio preventivo, assicurano se stessi ed i loro compagni gestendo il terreno di battaglia così che ogni problema sia solamente a carico degli avversari, sia durante uno scontro, che prima, che dopo. Entrano in ogni stanza ed aprono ogni lucchetto, servono la Fortezza attraverso un ingegno affilato più di ogni lama.

**Geremia**, taciturna e tarchiata figura, ascisa al più alto rango di trappoliere per meriti sul campo e per un elevatissima conoscenza della meccanica fine dei congegni di trappole e lucchetti.

Gli Esploratori dedicano la vita alla scoperta del mondo, non prediligono di armi o di abilità specifiche ma si dedicano a spianare la strada per i colleghi, descrivendo le minacce fino al più piccolo dettaglio così da esporre i punti deboli, tendono a preferire oggetti semplici e facilmente trasportabili che non inficino i movimenti, rappresentano l'arma preventiva migliore di cui la Fortezza possa disporre.

**D'Hora Marquez** una macdit conosciuta ormai dentro e fuori la Fortezza per le sue doti innate ed acquisite negli anni, il suo occhio fine per le tracce, il territorio e i segreti terreni di quest'Isola la rendono la migliore per ricoprire il ruolo di Comandante dell'Occhio di Lince.

## Talenti dell'Occhio di Lince

### Pioniere

**Costo in EXP:** 15

**Prerequisiti:**

*Il personaggio è in grado di ignorare alcune aree che altrimenti sarebbero inaccessibili. Le aree saranno segnalate di Live in Live con appositi cartelli a specificare la tipologia e la spiegazione dell'area stessa.*

### Disattivare Trappole 1

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:**

*Il personaggio è in grado di disattivare le trappole non magiche. Potrà disinnescarle con delle risorse specifiche segnalate nel cartellino trappola. Per disattivare una trappola il personaggio deve simulare per almeno 30 secondi l'azione, quindi dovrà strappare i cartellini risorsa utilizzati e il cartellino trappola (oggetto rotto).*



### **Passaggi Segreti**

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:**

*Il personaggio è in grado di individuare la presenza di un passaggio segreto quando vi è nei pressi ed accedervi. Finché il personaggio mantiene il passaggio aperto, chiunque potrà passarvi attraverso. Quando il personaggio chiuderà il passaggio segreto, questo potrà essere riaperto solo da quei pg che possiedono questa abilità.*

### **Avanguardia**

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:**

*Il Personaggio può entrare in gioco in anticipo rispetto agli altri giocatori.*

### **Scorta**

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:** Avanguardia

*Il Personaggio può entrare in gioco in anticipo rispetto agli altri giocatori portando con sé un compagno aggiuntivo. Questo talento può essere acquisito più volte.*

### **Scassinatore Provetto**

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Scassinare Serrature

*Il personaggio è diventato esperto nello scassinare serrature non magiche, quindi può aprirle ignorando una delle chiavi richieste per ogni serratura.*

### **Disattivare Trappole 2**

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:** Disattivare Trappole 1

*Il personaggio è in grado di ignorare una delle risorse necessarie per disattivare una trappola.*

### **Vista Migliorata 1**

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:**

*Il personaggio è in grado di vedere le creature nascoste che si trovano entro un raggio di 10 metri da lui. Il personaggio può usare la chiamata VISTO!*

### **Disattivare Trappole 3**

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Disattivare Trappole 2

*Il personaggio è in grado di ignorare una ulteriore risorsa necessaria per disattivare una trappola.*

### **Doppio Filo**

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Armi da Taglio ad una Mano

*Il Personaggio dichiara DOPPIO! TAGLIO! con armi da taglio ad una mano.*



### **Agilità Felina 1**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** escluso dai talenti (Balzo 1)

*Nel momento in cui il personaggio è bersaglio di un DARDO! associato ad una chiamata di Effetto (danni come taglio!, fuoco!...), non proveniente da trappola, mimando un balzo all'indietro può evitarne l'effetto senza subirlo dichiarando IMMUNE!. Il personaggio subirà l'effetto nel caso queste chiamate siano seguite dal potenziamento SUPREMO!*

### **Combattere alla Cieca**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:**

*Il personaggio dichiara IMMUNE! Alla chiamata CECITA'!*

### **Insonne**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:**

*Il personaggio dichiara IMMUNE! Alla chiamata SONNO!*

### **Mente Quieta**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:**

*Il personaggio dichiara IMMUNE! alla chiamata CONFUSIONE!*

### **Precisione**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Armi da Lancio, Scarica Elettrica

*Il Personaggio è in grado di dichiarare DIRETTO! con le armi da lancio.*

### **Ignorare Trappole**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Disattivare Trappole 3

*Il personaggio può leggere i cartellini trappola senza subirne gli effetti. Inoltre, quando disattiva le trappole, può prelevarle senza romperle, quindi senza dover strappare il cartellino trappola.*

### **Balzo 1**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** escluso dai talenti (Agilità Felina 1)

*Nel momento in cui il personaggio si trova all'interno di un' DARDO ! associato ad una chiamata di Status (crollo!, confusione!... o danni continui come incendia!), non proveniente da trappola, mimando un balzo all'indietro può evitarne l'effetto senza subirlo dichiarando IMMUNE!. Il personaggio subirà l'effetto nel caso queste chiamate siano seguite dal potenziamento SUPREMO!*

### **Vista Migliorata 2**

**Costo in EXP:** 55

**Prerequisiti:** Vista Migliorata 1

*Come per Vista Migliorata 1, solo che si applica anche a creature Attenuate.*



### Uso Arco Intermedio

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Freccia Infuocata, Uso Arco

*Il Personaggio può dichiarare EPIC! AGONIA! ogni volta che scocca una freccia.*

### Agilità Felina 2

**Costo in EXP:** 70

**Prerequisiti:** Agilità Felina 1

*Nel momento in cui il personaggio è bersaglio di un AREA DI...! associato ad una chiamata di Effetto (danni come taglio!, fuoco!...), non proveniente da trappola, mimando un balzo all'indietro può evitarne gli effetti senza subirli dichiarando IMMUNE!. Il personaggio subirà l'effetto nel caso queste chiamate siano seguite dal potenziamento SUPREMO!*

### Uso Arco Migliorato

**Costo in EXP:** 70

**Prerequisiti:** Uso Arco Intermedio

*Il personaggio può dichiarare NOVA! ogni volta che scaglia una freccia.*

### Balzo 2

**Costo in EXP:** 70

**Prerequisiti:** Balzo 1

*Nel momento in cui il personaggio si trova all'interno di un' AREA DI ... ! associata ad una chiamata di Status (crollo!, confusione!... o danni continui come incendia!), non proveniente da trappola, mimando un balzo all'indietro può evitarne gli effetti senza subirli dichiarando IMMUNE!. Il personaggio subirà l'effetto nel caso queste chiamate siano seguite dal potenziamento SUPREMO!*





## Accademia della Guerra

Definire l'accademia della Guerra come "la scuola per quelli che menano" sarebbe oltremodo riduttivo, l'accademia della guerra costituisce prima di tutto l'organo di controllo della Fortezza, a lei è data la gestione dei conflitti interni tra i singoli membri di fortezza e nei campi di battaglia esterni, il che risulta spesso nel sistematico annichimento di chiunque minacci i cittadini dell'Isola.

Sovrintende inoltre al rispetto delle leggi di fortezza da parte dei suoi componenti, indipendentemente dal luogo in cui questi stiano operando e, quando presente, assicura anche il rispetto delle leggi cittadine durante le missioni esterne.

Si tratta quindi di un corpo di polizia super partes che vigila su sè stesso più ferocemente che sul mondo che è chiamato a proteggere, il motto è insieme anche un saluto ed un inno di battaglia: "ONORE, CORAGGIO, OBBEDIENZA".

L'accademia è ufficiosamente suddivisa in tre scuole: la scuola della **Difesa Totale**, la scuola dell' **Attacco Fulmineo** e la scuola **Hargorin**, che vanno ad intendere anche tre diversi approcci al combattimento, non vi sono differenze di rango date dall'aderire ad una o ad un'altra scuola, cambia solo l'approccio alla battaglia.

La **Difesa Totale** usa le proprie capacità per essere una difesa costante e incrollabile, temprata da una forza straordinaria per indossare scudi e armature come se fossero piume. Nella battaglia porta spesso mazze ferrate a discapito della velocità, preferisce seminare il campo di battaglia di una lenta morte. Il maestro di questa scuola è **Turm** ed è formalmente subordinato a Nellas.

L'**Attacco Fulmineo** segue una linea di combattimento leggera e fluida, spesso con l'uso di due armi corte, o massimo due armi leggere; non viene implementata la difesa o la forza negli attacchi, sono schermidori fatti per attacchi fulminei. **Nellas** ha anche funzione di comandante in caso di assenza di Hargorin, sempre sorridente e controllato, difficilmente perde le staffe, questo lo rende un avversario imprevedibile: potrebbe sorridere ad una tua battuta e contemporaneamente infilarti la sua spada tra le costole.

**Hargorin** è il comandante indiscusso dell'accademia della guerra, rappresenta l'unione delle migliori tecniche di combattimento ed è considerato il maestro definitivo poiché ha diviso i suoi insegnamenti tra i suoi secondi. Non esiste una vera descrizione dello stile della scuola di Hargorin, poiché essa persegue il massimo danno, per il massimo del tempo, non si tratta di diventare un esercito in un singolo guerriero quanto di annichire, sia l'esercito che il guerriero.

Il Comandante dell'Accademia della Guerra è secondo solo al Comandante della Fortezza, per un mero fattore burocratico.

## Talenti dell'Accademia della Guerra

### Prestanza Fisica 2

**Costo in EXP:** 25

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 1

*Il personaggio è riuscito a temprare il suo fisico guadagnando 1 PF aggiuntiva in ogni locazione.*

### Forza Extra

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 1

*Il personaggio ha una forza straordinaria. Questa abilità gli permette di riuscire in tutte quelle prove che una persona dalla forza comune non riuscirebbe a superare: vincere un duello senz'armi, trasportare statue di pietra da solo.*



### **Prestanza Fisica 3**

**Costo in EXP:** 30

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 2

*Il personaggio è riuscito a temprare il suo fisico guadagnando 1 PF addizionale in ogni locazione.*

### **Prestanza Fisica 4**

**Costo in EXP:** 35

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 3

*Il personaggio è riuscito a temprare il suo fisico guadagnando 1 PF addizionale in ogni locazione.*

### **Frenesia**

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 2

*Il personaggio può entrare in stato di frenesia. Quando decide di fare questo, dovrà urlare "FRENESIA!" cosicché gli altri che lo circondano ne riconoscano lo stato. Da questo momento il personaggio avrà 4 PF locazionali in più temporanei che dureranno solo fino alla fine della frenesia. Il personaggio è in grado di distinguere i suoi amici dai nemici. Lo stato di frenesia cessa quando nell'arco di 10 metri non ci sono più nemici da abbattere, se viene addormentato o se viene mandato in coma. Una volta terminato lo stato di frenesia il personaggio subisce la chiamata SONNO! SUPREMO! e alla fine della stessa si sentirà spossato per 5 minuti durante i quali non potrà combattere o compiere azioni offensive. Tra una frenesia e la successiva devono trascorrere almeno 30 minuti. I PF addizionali sono un bonus temporaneo, se il personaggio finisce la frenesia con più PF dei suoi normali, tornerà ai suoi punti iniziali, se invece finisce con meno PF questi rimarranno invariati.*

### **Lama Serpente**

**Costo in EXP:** 40

**Prerequisiti:** Presa Salda

*il personaggio è in grado di dichiarare ACIDO! con le armi ad una mano che è in grado di impugnare*

### **Caparbietà**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Armatura in Cuoio

*Il personaggio dichiara IMMUNE! a SHOCK! solo se indossa un elmo.*

### **Disarmare**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** un talento tra (Armi a Due Mani, Armi da Taglio ad una Mano)

*Il personaggio è in grado di disarmare l'avversario. Potrà dichiarare DISARMO! quando combatte con armi da taglio ad una mano.*

### **Equilibrio**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Forza Extra

*Il personaggio dichiara IMMUNE! a CROLLO!*



### **Mano Ferma**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** escluso dai talenti (Presa Salda)

*Bloccata da: Presa Salda Il personaggio dichiara IMMUNE! alla chiamata DISARMO!*

### **Nervi Saldi**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:**

*Il personaggio dichiara IMMUNE! a TERRORE!*

### **Ossa Grosse**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Armatura di Piastre, escluso dai talenti (Pelle Coriacea)

*Bloccata da: Pelle Coriacea Il personaggio dichiara IMMUNE! a BOTTA!*

### **Pelle Coriacea**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** Prestanza Fisica 3, escluso dai talenti (Ossa Grosse)

*Bloccata da: Ossa Grosse Il personaggio dichiara IMMUNE alla chiamata TAGLIO!*

### **Presa Salda**

**Costo in EXP:** 50

**Prerequisiti:** escluso dai talenti (Mano Ferma)

*Bloccata da: Mano Ferma Il personaggio dichiara IMMUNE! a GOFFAGGINE!*

### **Possanza**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Forza Extra, Forza Extra, un talento tra (Armi a Due Mani, Armi ad Asta)

*Il personaggio è in grado di usare le abilità delle armi a due mani utilizzando le armi ad una mano.*

### **Punto Critico**

**Costo in EXP:** 60

**Prerequisiti:** Frenesia, Frenesia, Frenesia, Frenesia, un talento tra (Armi a Due Mani, Armi ad Asta, Mano Ferma, Presa Salda)

*Il personaggio è in grado di trovare il punto debole presente nelle armi. Il personaggio può dichiarare SPEZZA! con le armi a 2 mani o le armi in asta, quando colpisce un'arma.*



## Ira

**Costo in EXP:** 85

**Prerequisiti:** Frenesia

*Il personaggio può andare in ira gridando "IRA!" in modo che chi lo circonda ne riconosca lo stato. Il personaggio in ira avrà l'unico scopo di uccidere chiunque si pari sul suo cammino, non sarà più in grado di distinguere i suoi amici dai nemici, ne di far alcuna azione diversa dal combattere. Il personaggio avrà un infinito numero di PF. Il personaggio non potrà lanciare alcun incantesimo, ne bere pozioni o usare erbe o oggetti diversi dalle sue armi e protezioni. La mente del personaggio è troppo impegnata dalla furia del combattimento per sentire il dolore, provare paura o rimanere incantato, dichiarerà quindi IMMUNE! a TERRORE! AGONIA! FASCINO! e ORDINE! Le chiamate SPACCA! (una volta che l'iroso non ha più l'armatura) e COMA! Gli azzerano i PF normalmente. La chiamata EPIC!, invece porterà il personaggio ad 1 PF, con le conseguenze che il PF rimanente gli può dare. Non si può andare in frenesia o nuovamente in ira, mentre si è in stato di ira. Lo stato di ira termina quando: - non c'è più nessuno nell'arco di 10 metri - il personaggio finisce in coma - il personaggio diventa in qualche modo incapacitato a combattere (STASI!, SONNO! PARALISI! COMA!) - il personaggio viene pietrificato Al termine della furia il personaggio subirà un COMA! SUPREMO! Appena si riprenderà dal coma, si sentirà spossato per 15 minuti durante i quali non potrà combattere o compiere azioni offensive. Tra un'ira e la successiva devono trascorrere almeno 30 minuti.*

## Un Colpo Un Morto

**Costo in EXP:** 100

**Prerequisiti:** Forza Extra, Forza Extra, un talento tra (Armi a Due Mani, Armi ad Asta)

*Il personaggio è in grado di dichiarare NOVA! con armi a due mani o ad asta.*

## Colpo Finale

**Costo in EXP:** 120

**Prerequisiti:** Armatura di Piastre, Colpo Possente, Un Colpo Un Morto

*il personaggio è in grado di dichiarare EPIC! in aggiunta alle chiamate effettuate con tutte le armi che è in grado di usare. (Esempio: se dichiari DIRETTO! con armi, puoi dichiarare invece EPIC!DIRETTO!)*

