

Carriere

Le carriere concedono delle caratteristiche speciali che possono essere particolarmente utili nelle avventure del personaggio.

E' possibile acquistare un massimo di 2 carriere, anche se il costo varia tra la prima e la seconda carriera. La prima carriera di un personaggio costa il numero PA indicato nella lista (vedi Tomi delle Classi) la seconda costa sempre il doppio e devono esserci forti motivi per intraprenderla. Un master può decidere che una carriera non è adatta al vostro personaggio e impedirvi di sceglierla, come per tutto l'ultima parola sta sempre a lui/lei.

Ogni carriera garantisce anche un'abilità speciale, anche se il giocatore sarà costretto a prendere determinate abilità o sottostare a delle condizioni descritte come "requisiti" per poter accedervi.

Dichiarare le abilità delle carriere

Alcune carriere hanno delle abilità che vanno dichiarate. In quei casi dite ad alta voce il titolo della carriera che state usando come se fosse una chiamata e dichiaratene gli effetti.

Carriere del Collegio del Maglio

Cosacco Khardano.

Requisiti: Nazionalità Khard, Armature 2, Competenza nelle armi 3, Fisico 4, almeno 2 Stordire.

Restrizioni: non può usare scudi.

Abilità Speciali: un cosacco aggiunge 1 PF al suo totale massimo appena prende questa carriera, inoltre una volta a combattimento può chiamare la capacità speciale **Cosacco**. Fino al termine dello scontro può ignorare la prima fonte di danno che riceve durante quel combattimento. Alla fine della battaglia perde questo beneficio fino allo scontro successivo.

Costo: 20 Px

Cavaliere

Requisiti: Competenza nelle Armi 2, Competenza nelle Armature 3, Competenza negli scudi 2, Fisico 2, Maestria in combattimento 3, Giornaliere 2.

Restrizioni: deve indossare almeno un'**armatura media** e portare con se due armi differenti. Il cavaliere non può mai venire meno alla parola data, appena lo fa perde lo status (e le abilità) di cavaliere e non può riacquistarlo fino a quando non compie ammenda.

Abilità Speciali: un cavaliere ottimizza la protezione data dalle armature, se indossa un'armatura media o superiore può ignorare gli effetti della prima chiamata **Perforo** che subisce in ogni combattimento. Una volta al giorno durante un combattimento può dichiarare una "Interdizione dell'Onore", fino alla fine del combattimento il cavaliere ignora le chiamate **Abbatto** e **Disarmo**.

Costo: 28px

Guardia di Palazzo

Requisiti: appartenenza all'esercito imperiale, Competenza armi 3 (una dev'essere armi in asta), Competenza armature 3, Forza in combattimento 1, Fisico 3, Maestria in combattimento 1, Giornaliere 1

Restrizioni: deve giurare fedeltà a un signore superiore, se fallisce nel mantenere il giuramento perde immediatamente lo status di Guardia di Palazzo e i poteri. Questa carriera non può essere recuperata una volta persa, a meno che non sia il lord a perdonare la Guardia.

Abilità Speciali: quando impugna un'arma a due mani la guardia di palazzo è immune a **Disarmo**. Durante la giocata la Guardia può scegliere una persona che ha giurato di proteggere, quando si trova a combattere per difenderla causa danno **Gemini** con tutte le armi da mischia, inoltre se un effetto di **Fascino** lo costringe a provocare un danno diretto o indiretto alla persona che ha giurato di proteggere può resistere e dichiararsi immune.

Costo: 20px

Guardiano

Requisiti: Osservare 5, Competenza armi 2, Competenza armature 1, Forza in Combattimento 3

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: un guardiano può vedere nemici che siano sotto effetto di **Evanesco**, non è realmente in grado di vederli, ma sa grossomodo dove si trovano in un determinato momento. Può lanciare attacchi, ma non incantesimi contro personaggi invisibili. Una volta al giorno può annullare gli effetti di un'abilità **Fuga** dichiarando **Guardiano**.

Costo: 27px

Huscarl

Requisiti: Nazionalità Thaludgard, Armature 1, Scudi 4, Competenza nelle armi 2, Fisico 2, Fabbro 2

Restrizioni: deve usare uno scudo almeno **medio**

Abilità Speciali: lo scudo di un Huscarl è considerato magico, quindi immune alle chiamate **Destruo**. Una volta al giorno l'Huscarl può dichiarare l'abilità **Muro**, fino al termine del combattimento le armi che vanno a colpire sul suo scudo subiscono una chiamata **Disarmo**.

Costo: 28px

Incantaspade

Requisiti: Competenza armi 1 (armi bianche), competenza armature 1, Magia Arcana o Divina 3, Maestria in combattimento 1, Metamagia 4

Restrizioni: deve utilizzare necessariamente delle spade (di ogni foggia e fattura, ma spade).

Abilità Speciali: un incantaspade può imbevare le sue armi con un'abilità utilizzabile una volta a combattimento o un incantesimo da lui conosciuto. L'azione di imbevare dev'essere fatta a inizio giocata e non consuma né l'uso dell'abilità né PM. Se l'arma dovesse andare distrutta il potere è perso, se invece qualcun altro prende l'arma del personaggio non può usarne i poteri fino a quando non riesce a identificarla. L'incantaspade può imbevare un massimo di due armi a giornata. L'arma imbevuta in questo modo può essere così utilizzata per lanciare l'effetto contenuto senza spendere PM o fare uso dell'abilità senza consumarla. Una volta usato il potere, l'arma perde le sue doti fino alla giocata successiva.

Costo: 20px

Paladino

Requisiti: Deve credere in una divinità, Competenza nelle armi 2, Maestria 1, Armature 2, Magia divina 2, Incantesimi 1 (x4), Sciamanesimo 1

Restrizioni: non può mai compiere azioni che vadano contro il dogma della sua fede, appena lo fa perde lo status (e le abilità) di paladino e non può riacquistarlo fino a quando non compie ammenda.

Abilità Speciali: l'arma di un paladino è sacra e quindi infligge sempre danno **Magicus**, questo bonus si applica solo nel caso sia il paladino a impugnare la sua arma, non altre persone. Se l'arma provoca già danno **Magicus** allora la chiamata diventa **Quadra**. Nel caso l'arma sia già capace di provocare **Quadra**, il potere non ha effetto. Il paladino ignora le chiamate **Perforo**, escluse quelle derivanti da incantesimi.

Costo: 25px

Ramingo

Requisiti: Competenza armi 2 (una deve essere "armi da tiro"), Ambidestria 2, Uccisore di Mostri 1, Mimetismo 2, Osservare 2, Alchimia 1

Restrizioni: non può compiere azioni che danneggino in qualche modo la natura o i suoi difensori, appena lo fa perde lo status (e le abilità) di ramingo, e non può riacquistarlo fino a quando non compie ammenda. Se indossa un'armatura media o pesante (o uno scudo diverso dal buckler) perde immediatamente la capacità speciale **Presa della Scimmia**.

Capacità Speciali: un ramingo invoca la chiamata **Zero** ogniqualvolta utilizza un arco (corto o lungo). Quando indossa armature leggere è considerato avere l'abilità **Presa della Scimmia**.

Costo: 30Px

Rosenkreuz

Requisiti: appartenenza all'ordine Rosenkreuz, Competenza nelle armi 2, competenza nelle armature 2, Fisico 2, Alchimia 3, Giornaliere 1

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: a causa degli intrugli alchemici che ingeriscono, i Rosenkreuz ottengono doti sovranaturali. Una volta al giorno possono scegliere una abilità **fisica** o **furtiva** che non conoscono e agire come se sia effettivamente in loro possesso per la durata di un combattimento. L'abilità può essere un'abilità con usi limitati già posseduta, questo garantisce al Rosenkreuz un uso addizionale giornaliero.

Posseggono anche una forma di protezione alchemica, una volta al giorno possono dichiarare di essere immuni a una chiamata di cui sono vittime.

Costo: 30px

Samurai

Requisiti: Nazionalità Tulla, Competenza nelle armi 3

Restrizioni: non può mai tradire il codice del Bushido, deve quindi essere fedele fino alla morte al suo signore, al codice del guerriero e alle sue divinità. Nel momento stesso in cui tradisce questi ideali perde i suoi poteri da Samurai e deve fare ammenda, il che comporta il più delle volte il commettere Seppuku.

Abilità Speciali: un Samurai crede fortemente nel codice dei guerrieri di Tulla, questo gli consente di scrollarsi di dosso la maggior parte degli incantesimi come se nulla fosse fino a quando rimane fedele a questi ideali. Una volta al giorno può dichiarare di essere immune a un qualunque incantesimo, indipendentemente da cosa provochi.

Il Daisho (le due spade) di un Samurai sono immuni a **Destruo** e **Vasto**.

Seppuku: quando un personaggio Samurai commette il suicidio rituale non può essere resuscitato, ma il rituale purifica la sua anima e gli permette di tornare con un nuovo PG con gli stessi punti esperienza del precedente. Il Seppuku può essere fatto solo con l'assistenza di un altro personaggio.

Costo: 25 PX

Tiratore Scelto

Requisiti: Competenza armi 2 (una deve essere armi da tiro), Mimetismo 3, Osservare 3, Maestria in combattimento 4.

Restrizioni: non può usare armature medie e pesanti, non può usare armi a due mani.

Abilità Speciali: il tiratore scelto può rimanere nascosto con la chiamata **Obscuro** e contemporaneamente tirare con la sua arma da tiro (archi, balestre ecc.) senza svelare la sua presenza.

Costo: 32px

Carriere del Collegio Divino

Cacciatore di Streghe

Requisiti: Magia Divina 3, Metamagia 2, Competenza nelle Armature 2, Competenza nelle Armi 2, Giornaliere 2, Cacciatore di Mostri 2

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: il cacciatore di streghe in qualunque momento può selezionare una persona ben specifica come suo "Nemico giurato", quando si trova a doversi confrontare contro il suo nemico giurato il cacciatore di streghe provoca danni **Sancta** in mischia e una volta al giorno può invocare la chiamata **Timor 5 minuti** sul suo nemico.

Costo: 20px

Druido

Requisiti: appartenenza al Culto degli Antenati, Magia Divina 2, Sciamanesimo 4, Competenza nelle armi 1, Metamagia 2, Alchimia 3

Restrizioni: non può indossare armature metalliche.

Abilità Speciali: quando il druido si trova in ambienti naturali (ie. Fuori da una città) acquisisce l'abilità **Mimetismo 1**, nel caso già la possiede questa sale di 1 grado (massimo 5). All'inizio di ogni sessione il druido può acquisire qualunque tipo di ingrediente alchemico per un valore massimo di 5 mo. Spendendo 5 Px questo valore aumenta di 5 mo, il druido può spendere un massimo di 20 px in questo modo.

Costo: 15px

Guaritore

Requisiti: Magia Divina 2, Sciamanesimo 4, Medicina 4, Veleni 1, Alchimia 2

Restrizioni: può utilizzare esclusivamente armi da botta, e non può mai attaccare qualcuno volontariamente (se viene attaccato può difendersi ferendo l'avversario normalmente): se viola questo precetto, il Guaritore perde immediatamente tutti i benefici derivanti dalla sua carriera.

Capacità Speciali: ogniqualvolta il Guaritore utilizza la chiamata **Curo X**, questa ha un bonus di +1 (una chiamata **Curo 2** diventa effettivamente **Curo 3**). Ottiene inoltre un ulteriore utilizzo giornaliero dell'abilità "Guarire Malattie".

Costo: 25Px

Gerofante

Requisiti: Appartenenza al Culto Imperiale, Magia Divina 5, Metamagia 3, Giornaliere 1, Sciamanesimo 3

Restrizioni: non può esistere più di uno gerofante in ogni regione, se un giocatore volesse intraprendere la carriera dello gerofante dovrà sconfiggere il precedente in qualche maniera per prendere il suo posto. Non può portare armi da taglio o da punta, per non versare sangue sul sacro suolo.

Abilità Speciali: lo gerofante attrae su di se il favore del suo dio. Fino a quando si trova nello stato di grazia della sua carriera ignora le condizioni di *Ferito*. Può essere comunque ucciso se scende a 0 PF. Il potere è permanente.

Costo: 35px

Inquisitore Vauthiano

Requisiti: Membro del Culto Imperiale, Magia Divina 3, Metamagia 2, Sciamanesimo 2, Giornaliere 3, Medicina 1

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: l'inquisitore diventa immune a tutte le chiamate **Repello**. L'inquisitore può inoltre dichiarare un "interrogatorio" su un giocatore catturato. La vittima dell'interrogatorio sarà costretto a rispondere onestamente alle domande dell'inquisitore (è bene interpretare il fatto che si è sotto tortura). Alla fine dell'interrogatorio, se il prigioniero non viene ucciso, verrà considerato *Ferito* a tutte le locazioni esclusa la testa. Non si può usare un interrogatorio più di 1 volta al giorno su uno stesso prigioniero.

Costo: 20px

Mistico

Requisiti: Magia Divina 2, Sciamanesimo 4, Metamagia 3, Osservare 3

Restrizioni: non può indossare armature, non può portare armi che non siano bastoni

Abilità Speciali: A causa della sua energia interiore il mistico è considerato avere 2 PA in ogni locazione. Inoltre una volta al giorno spendendo 4 PM e rimanendo in concentrazione per 5 minuti può guarire tutti PF e i PA perduti, questo è l'unico modo in cui il mistico può riparare la sua "corazza".

Costo: 20px

Monaco del Culto dei Draghi

Requisiti: deve scegliere un drago elementale a cui consacrarsi, Magia Divina 4, Tecniche Ki 4, Giornaliere 3, Sciamanesimo 2, Maestria in Combattimento 3, Fisico 1

Restrizioni: non può usare armature pesanti, non può usare armi taglienti o perforanti.

Abilità Speciali: una volta al giorno il Monaco del Culto dei Draghi può invocare la protezione dei draghi elementali. Per la durata del combattimento in corso tutti i danni **elementali** che riceve sono da considerarsi **Norma**, mentre i danni che infligge sono dell'elemento a cui è associato, i danni Magicus, Quadra ecc non subiscono variazioni. Il Monaco del Culto dei Draghi può decidere di scagliare uno strale dell'elemento a cui appartiene (a seconda del drago) spendendo 4 PM. Lo strale infligge un danno **elementale** a distanza di vista ed è un *dardo*, si dichiara urlando "Per il drago xxxxxxxx".

Costo: 25 PX

Paladino

Requisiti: vedi paladino nel collegio del maglio.

Restrizioni: vedi paladino nel collegio del maglio.

Abilità Speciali: vedi paladino nel collegio del maglio.

Costo: vedi paladino nel collegio del maglio.

Sangue di Drago

Requisiti: appartenenza al Culto Zahariano, Magia Divina 3, Fisico 2, Metamagia 5, Sciamanesimo 2

Restrizioni: il sangue di Drago deve portare il segno di mutazioni draconiche su di se, come scaglie, ali e così via. Non può mai mentire, in nessuna maniera, anche nascondere la verità è considerata menzogna.

Abilità Speciali: il sangue di Drago acquisisce immediatamente 1 PA in tutte le locazioni appena sviluppa le scaglie su di se, questa corazza è sommabile ad altre armature. Il sangue di Drago diventa immune a un qualunque tipo di danno **Elementale** a sua scelta (dipende dal colore delle scaglie).

Costo: 35 px

Shugenja

Requisiti: Nazionalità Tulla, Magia Divina 3, Magia Arcana 3 o Rituali 3, Sciamanesimo 2, Giornaliere 3, Metamagia 3

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: lo Shugenja è l'unica carriera che consente a un personaggio di utilizzare incantesimi di tutte e tre le forme – divini, arcani e rituali. Dal momento in cui sblocca la carriera il personaggio può cominciare ad acquistare livelli in tutte e tre le abilità magiche.

Inoltre uno Shugenja può lanciare incantesimi da pergamene senza che queste vengano distrutte, ma pagando normalmente il costo in Punti Mana. Se l'incantesimo è lanciato senza pagare il costo in PM la pergamena viene comunque distrutta.

Costo: 25 PX

Untore

Requisiti: Magia Divina 2, Alchimia 4, Veleni 3, Furtività 2, Mimetismo 1

Restrizioni: non può indossare armature medie o pesanti, non può utilizzare scudi

Capacità Speciali: l'Untore è in grado di utilizzare le seguenti abilità una volta al giorno:

- lanciare la chiamata **Veneno 3** su un qualunque bersaglio che tocca.
- contagiare una creatura con una malattia (scelta dai DM all'inizio della giornata) con il semplice tocco.
- privare una creatura di una particolare immunità (mentali, illusioni, paura, malattie, ecc...)

L'untore è immune alle *maledizioni* che vengono scagliate su di lui tramite rituali.

Costo: 30 PX

Carriere del Collegio Invisibile

Aedo

Requisiti: Bardo 3, Giornaliere 3, Usare Armi 1, Furtività 3, Scassinare 3.

Restrizioni: nessuna, ma è bene che se ne vada in giro con uno strumento musicale o un libro di poemi.

Abilità Speciali: l'aedo è immune ai tentativi di ammaliamento e controllo mentale che vengono diretti contro di lui tramite l'abilità **Bardo**. Ha poi l'opportunità di utilizzare i suoi PM per intonare uno di questi canti:

- *Canto risanante:* costa 2 PM e l'esecuzione dura 3 minuti. Al termine un giocatore bersaglio subisce la chiamata **Curo (I PF mancanti)**.
- *Canto ristoratore:* costa 4 PM e l'esecuzione dura 3 minuti. Al termine un giocatore bersaglio guarisce da una malattia.
- *Canto funebre:* costa 4PM e l'esecuzione dura 5 minuti. Può essere intonato per preservare il corpo di un defunto. L'incanto lo preserva e quindi consente al personaggio di essere riportato in vita anche in sessioni successive a quella in cui

viene intonato il Canto Funebre. Un corpo preservato con Canto Funebre non può essere distrutto, violato o danneggiato in nessuna maniera (è semplicemente invulnerabile e indistruttibile) e l'effetto dura fino a quando l'aedo è vivo.

- *Canto degli eroi*: costa 4 PM e l'esecuzione dura fino a che l'Aedo si concentra. Un corpo defunto si rianima per combattere agli ordini dell'Aedo. Non si tratta di negromanzia, semplicemente l'ardore eroico entra nel corpo e lo spinge a combattere anche oltre la morte. Il rianimato ha 3 PF + eventuali Punti Armatura ancora presenti, tutte le capacità che aveva in vita ed è immune alla condizione *Ferito*.

Costo: 40px

Danzatore di Guerra

Requisiti: Usare armi 1, Maestria in combattimento 4, Furtività 3, Ambidestria 2, Fisico 2

Restrizioni: non può indossare armature medie e pesanti, non può usare armi a due mani o scudi.

Abilità Speciali: il danzatore di guerra durante un combattimento può decidere di utilizzare una a scelta di queste quattro modalità di combattimento dichiarandole ad alta voce:

- *Danza delle Nebbie*: durante questa danza il danzatore ignora i primi due colpi che riceve;
- *Danza delle Spade*: durante questa danza, indipendentemente da che tipo di danno che può infliggere, il danzatore provoca danno **Norma Perforo**;
- *Danza della Confusione*: durante il combattimento il Danzatore sceglie un personaggio, questi non può lanciare incantesimi diretti al Danzatore.
- *Danza della Morte*: consente di effettuare un colpo singolo con la chiamata **Zero**. Durante la durata della danza il danzatore non può invocare alcuna immunità.

Il Danzatore di guerra può usare una sola danza alla volta per combattimento e non può cambiarla fino alla fine dello scontro.

Costo: 30px

Giullare

Requisiti: Competenza nelle Armi 1, Ambidestria 2, Maestria in Combattimento 1, Furtività 2, Combattimento Sporco 2, Mimetismo 3

Restrizioni: non può indossare armature medie o pesanti, non può utilizzare scudi (ad eccezione del buckler), non può utilizzare armi a due mani

Capacità Speciali: una volta per combattimento il Giullare può ricorrere alla "Fortuna del Matto" dichiararsi immune da un qualunque effetto subito (danno, incantesimo o chiamate varie).

Una volta al giorno il giullare può "Dileggiare": chiamando questa abilità ed indicando una persona, può obbligare –simulando tramite l'utilizzo di gesti, parole, smorfie e insulti- una creatura (senziente ed in grado di comprendere lo scherzo) ad attaccarlo.

Costo: 25Px

Ombra

Requisiti: Mimetismo 4, Osservare 3, Furtività 3

Restrizioni: non può indossare armature medie e pesanti, non può usare scudi.

Abilità Speciali: l'ombra può usare la chiamata **Obscuro** anche se si trova di fronte a una persona che lo sta osservando direttamente e indipendentemente dal fatto che sia in movimento. Deve comunque trovarsi a contatto con un elemento di scenario e non può nascondersi durante uno scontro (può però farlo durante una **fuga**).

Costo: 29px

Predone

Requisiti: Falsificare 1, Furtività 4, Scassinare 4

Restrizioni: non può indossare armature pesanti.

Abilità Speciali: una volta al giorno quando incappa in una trappola senza averla vista può dichiarare di essere immune ai suoi effetti. Quando il Predone borseggia qualcuno con l'abilità Rubare (Furtività 3), può prendere qualunque tipo di oggetto (anche quelli troppo grossi).

Costo: 20px

Tiratore Scelto

Requisiti: vedi Tiratore Scelto nel collegio del maglio.

Restrizioni: vedi Tiratore Scelto nel collegio del maglio.

Abilità Speciali: vedi Tiratore Scelto nel collegio del maglio.

Costo: vedi Tiratore Scelto nel collegio del maglio.

Sicario

Requisiti: Furtività 3, Mimetismo 3, Veleni 2, Combattimento Sporco 5

Restrizioni: nessuna.

Abilità Speciali: Il sicario è immune all'uso dell'abilità **Assassinio** portati contro di lui. Una volta al giorno può usare la chiamata **Zero** data da **Assassinio** anche se la sua vittima è perfettamente in grado di vederlo.

Costo: 25px

Shinobi

Requisiti: Nazionalità Tulla, Usare Armi 2, Mimetismo 4, Combattimento Sporco 4, Tecniche Ki 2

Restrizioni: non può indossare armature pesanti o medie.

Abilità Speciali: lo Shinobi acquisisce 3 capacità speciali, può usarle tutte una sola volta al giorno.

- può usare la chiamata **Transfero** su se stesso come un incantesimo di 3° livello;
- può usare la chiamata **Defendo** su se stesso come un incantesimo di 3° livello;
- può usare la chiamata **Evanesco** su se stesso come un incantesimo di 3° livello ;

Quando usa armi da lancio (non da tiro) provoca la chiamata **Perforo**.

Costo: 25 PX

Spia

Requisiti: Competenza nelle armi 1, Fisico 1. Alchimia 1, Giornaliere 3, Veleni 3, Furtività 3, Falsificare 1, Scassinare 1

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: la spia è un maestro di veleni, una volta a combattimento può infliggere aggiungere la chiamata **Veneno 1** ai danni inflitti con la propria arma. Inoltre riduce di 1 tutti i livelli di effetto **Veneno**.

Costo: 20px

Carriere del Collegio degli Otto

Arcimago

Requisiti: Magia Arcana 4, Metamagia 4, Creazione 3, Alchimia 3

Restrizioni: nessuna.

Abilità Speciali: l'arcimago ha accesso alla scuola di Magia Suprema.
Costo: 30px

Incantaspade

Requisiti: vedi Incantaspade nel collegio del maglio.

Restrizioni: vedi Incantaspade nel collegio del maglio.

Abilità Speciali: vedi Incantaspade nel collegio del maglio.

Costo: vedi Incantaspade nel collegio del maglio.

Incantatore

Requisiti: Fabbro 5, Creazione 5, Magia Divina/Arcana 2, Giornaliere 1

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: quando un incantatore crea un oggetto magico secondo le regole, può decidere di applicare uno dei seguenti effetti sulla creazione:

- Dimezza il costo in punti esperienza dell'oggetto;
- Dimezza il costo in denaro dell'oggetto;
- Ignora la necessità di un ingrediente che ha richiesto il master per fare l'oggetto.

Solo uno di questi effetti si applica per OGNI singolo oggetto magico che l'Incantatore vuole creare

Costo: 26px

Maestro di Cerimonia

Requisiti: Creazione 1, Ritualismo 3, Incantesimi 2 (x2), Giornaliere 2, Metamagia 2

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: quando compie un rituale un maestro di cerimonia può scegliere uno di questi effetti:

- Dimezzare il tempo di lancio di un rituale,
- Ridurre di uno il numero di Punti Rituale richiesto,
- Far pagare a uno dei partecipanti (che sappia lanciare almeno incantesimi arcani, divini o rituali) a pagare il costo in mana del rituale che sta lanciando.

Costo: 25px

Mago da Guerra

Requisiti: Competenza nelle Armi 2, Competenza nelle Armature 2, Fisico 1, Scudi 1, Magia Arcana 2, Metamagia 4

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: il mago da guerra può lanciare incantesimi arcani indossando armature di classe media, scudi e senza avere una mano libera, ma semplicemente puntando il bersaglio con l'arma o l'oggetto che tiene in mano.

Costo: 22px

Mistico

Requisiti: vedi Mistico nel collegio divino.

Restrizioni: vedi Mistico nel collegio divino.

Abilità Speciali: vedi Mistico nel collegio divino.

Costo: vedi Mistico nel collegio divino.

Sommo Alchimista

Requisiti: Alchimia 4, Creazione 2, Magia Divina/Arcana/Rituale 2, Giornaliere 2, Medicina 1, Veleni 2

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: il sommo alchimista può creare una pozione o un veleno all'inizio di una qualunque sessione di gioco, rappresentando il tempo che ha impiegato per ricercare e creare anche se non possiede gli ingredienti necessari.

Costo: 18px

Stregone

Requisiti: Fisico 2, Magia Arcana 2, Metamagia 3, Sciamanesimo 2, Giornaliere 1, Alchimia 3, Rituali 1

Restrizioni: nessuna

Abilità Speciali: infliggendosi un danno con un'arma (simulando una sorta di sacrificio rituale) lo stregone può lanciare una chiamata arcana che non è tra le sue conoscenze, ma che sia di un livello che è in grado di lanciare. Di questo incantesimo deve comunque pagare il costo in PM. Lo stregone può anche infliggersi un danno per recuperare 2 PM, questo non gli consente di andare oltre il suo punteggio massimo. Il danno che lo Stregone si provoca non causa condizioni *ferito*.

Costo: 25px

Void

Requisiti: Magia Arcana o Rituale 5, Metamagia 4, Sciamanesimo 4, Tecniche Ki 3.

Restrizioni: il Void perde la capacità di lanciare qualunque incantesimo, miracolo o rituale e di usare oggetti magici.

Abilità Speciali: il Void è immune a qualunque incantesimo, miracolo o rituale, compresi quelli benefici.

Costo: 40 px.