

SoH - COMPENDIO PNG

Questo compendio contiene vari esempi di PNG utilizzabili dal Master durante le partite di Seeds of Harmony, spaziando da semplici popolani, agguerriti razziatori o risoluti avventurieri. Sono comprese statistiche, equipaggiamento e quant'altro, in modo da poter esser utilizzati velocemente, tuttavia nulla vieta di modificarne alcune parti, a seconda delle necessità del Master.

I Png sono generati utilizzando la normale creazione presente sul manuale ed utilizzano il massimale di Caratteristica per Campagne Normali, tranne nei casi di PNG portentosi o Epici.

Statistiche Generiche:

Le statistiche presentate sono spesso generiche e non tengono conto della razza a meno che non specificato nella descrizione o riguardo ad individui specifici, come ad esempio i Grifoni Mercenari.

Non sempre sono presenti le statistiche per Comandanti, Capi banda o simili, e per semplificare, essi hanno le stesse statistiche oltre ad ottenere un +1 al loro Tiro per Colpire, 1 o 2 PF extra ed alcuni Gradi nell'Abilità Autorità.

Un master può comunque decidere di creare da sé i propri PNG semplicemente utilizzando le stesse regole di creazione dei personaggi ed assegnando un determinato numero di Punti Personaggio extra a sua scelta.

I PNG elencati sono sempre competenti nelle armi indicate nei loro profili o a qualunque arma il Master voglia assegnare loro, come ad esempio potrebbe decidere di assegnare un paio di Archi Corti ad alcuni Banditi, invece che le Frombole.

Gradi dei PNG:

In quanto determinati talenti han effetto in base al grado di Carriera dei suoi avversari, il Grado Carriera è sempre specificato tra parentesi vicino al nome, tal volta affiancato dalla razza.

Durante le prime partite solitamente i personaggi affronteranno avversari semplicemente con l'avanzare del tempo potrebbero trovarne sempre di più forti. Ciò nonostante potrebbe capitare invece che personaggi esperti debbano affrontarne molti di grado inferiore, come ad esempio un gruppo di Personaggi di Grado Avanzato potrebbe subire un'imboscata da parte di una dozzina di Briganti e Fuorilegge capitanati da un Membro della Mano Rossa.

Tattiche di Combattimento:

Molti PNG han delle tipiche tattiche da combattimento che in genere sfruttano quando devono scontrarsi con qualcuno.

Avversari meno esperti utilizzeranno tattiche estremamente semplici a differenza di coloro che possiedono una maggiore competenza. I giocatori devono dunque cooperare tra loro in quanto i personaggi disorganizzati potrebbero venire facilmente sopraffatti anche da avversari più deboli ma numerosi. È molto importante per il master apprendere bene le regole del combattimento, del posizionamento dei png e soprattutto le regole del subire molti attacchi in un turno, su cui in genere si affidano gli avversari più deboli, nella speranza di colpire. Inoltre c'è da ricordare che se i png deboli non sembrano infliggere abbastanza danni, possono sempre impugnare le armi ad una mano con due mani per ottenere un bonus oppure potrebbero causare sanguinamento in caso di critico, se i danni che solitamente infliggono non scalfiscono i personaggi.

Esempio:

Una Cultista con un pugnale che infligge solamente 1d3 Danni è pressoché inoffensiva contro personaggi con una RD pari o superiore a 3. Tuttavia in caso di critico, potrebbe rinunciare al danno extra per causare un effetto di sanguinamento, come spiegato nel manuale base.

Incantesimi Conosciuti:

Solitamente i PNG capaci di lanciare incantesimi hanno un elenco personale di incantesimi. Nonostante non sia obbligatorio che li conoscano tutti, in genere sono una guida per il tipo di incantesimi che sono soliti apprendere. In questo modo è facile capire quando un incantatore è focalizzato più su incantesimi di supporto o di offesa.

Creare nuovi PNG:

I Png sono creati utilizzando le normali regole di creazione anche se talvolta i Punti Personaggio non vengono calcolati in modo preciso.

Un Master può creare un png utilizzando le normali regole di creazione di un personaggio o utilizzare la base di un PNG esistente ed aggiungere alcuni bonus o talenti extra, a sua scelta.

BANDITI E BRIGANTI

Bandito (Competente)

Coloro che diventano banditi in genere lo fanno per vari motivi, anche se il più comune è la povertà o uno stile di vita miserevole. Essendo persone comuni essi in genere si limitano a rubare oro o cibo ed a dileguarsi col maltolto, ma non sono sempre propensi ad uccidere se possono evitarlo sebbene non si facciano remore a percuotere le loro vittime per farsi dare ciò che vogliono. Generalmente sono Asini, Earth Pony, Grifoni e Muli a diventare Banditi, oppure i Pegasi che soffrono di Atrofia Alare.

For	11
Des	11
Cos	11
Ast	10
FdV	9
Sag	9
Man	8

PF	11
PM	8
Vel	9 mt
Iniz	+11
RD	-
TpC	+1
Schivare	+2
Parata	+2
Lotta	+5/+5
Shock Test	31%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Randello	+2	1d6+1	22%	Contundente

Frombola	+2	1d6+2	25%	Contundente
----------	----	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Analfabeta, Vigliacco

Vigliacco:

In genere i banditi non sono certo famosi per la loro tempra in combattimento, anzi tendono a dileguarsi non appena la situazione tende a peggiorare. Per rappresentare ciò, essi subiscono un malus di -10% alle Prove di Morale Negativo ed ai test di Paura e Terrore.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Destrezza di Mano +5%, Intimidire +4%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +5%

Equipaggiamento:

1d6 CB e dei Vestiti Semplici. Se incontrati in zone fredde tendono ad indossare vesti adatte al clima e ad avere dei mantelli. Nota che l'equipaggiamento può variare, ma tendenzialmente essi posseggono armi molto semplici, tra cui randelli, forconi o asce da legna.

Combattimento:

I Banditi non usano tattiche particolari durante il combattimento, se non tentare di assalire i propri avversari sfruttando il loro numero. Non effettuano attacchi di opportunità tranne per azioni dove otterrebbero un palese vantaggio. Se le cose volgono per il peggio, cercheranno di fuggire o arrendersi.

Fuorilegge (Competente)

I Fuorilegge spesso condividono la povertà dei banditi, ma talvolta sono più esperti o organizzati, oppure sono individui esiliati che vivono di espedienti anche se non sempre sono cattive persone.

For	12
Des	12
Cos	12
Ast	10
FdV	9
Sag	10
Man	8

PF	13
PM	8
Vel	9 mt
Iniz	+11
RD	2
TpC	+2
Schivare	+2
Parata	+3
Lotta	+6/+7
Shock Test	33%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza	+4	1d6+2	23%	Contundente

Talenti:

Analfabeta o Istruzione Elementare, Competenza nelle Armature Leggere

Abilità:

Ascoltare +7%, Cercare +6%, Destrezza di Mano +6%, Ingannare +6%, Intimidire +6%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +7%, Sopravvivenza (Qualsiasi) +6%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatore, Armatura Mista Leggera, Cappa, Mazza, 2d3+5 CB

Combattimento:

Simile ai Banditi, ma spesso preferiscono effettuare imboscate se posseggono Armi da Tiro o da Lancio

Brigante (Competente)

A differenza dei normali Banditi, i Briganti si dedicano a derubare il prossimo attivamente e senza remore. Benché non tutti siano eccessivamente sanguinari, non si fanno comunque problemi ad uccidere coloro che li ostacolano anche se non sono tanto sprovveduti da attaccare qualcuno ben protetto, a meno che non in gran numero o con un piano ben preciso.

For	13
Des	13
Cos	13
Ast	11
FdV	11
Sag	10
Man	8

PF	14
PM	8
Vel	9 mt
Iniz	+13
RD	3
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	+3 (+5)
Lotta	+6/+7
Shock Test	37%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Accetta Rinforzata	+5	1d6+2	20%	Tagliente

Arco Corto	+5	1d6+4	23%	Perforante
------------	----	-------	-----	------------

Talenti:

Analfabeta o Istruzione Elementare, Competenza nelle Armature Leggere

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Ingannare +7%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +7%, Nascondersi +7%, Osservare +8%, Sopravvivenza (Qualsiasi) +8%

Equipaggiamento:

Armatura di Cuoio (Rinforzata), Mantello o Cappa Logora, Scudo Piccolo (Legno), 2d6+3 CB. I Briganti armati di Accetta e Scudo non portano archi e viceversa. Nota che l'arma primaria può variare, ma in genere non sono mai abbastanza ricchi da permettersi armi costose o a due mani, a meno che non le rubino.

Brigante Combattente (Avanzato)

For	14
Des	13
Cos	13
Ast	12
FdV	12
Sag	11
Man	8

PF	16
PM	9
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
RD	3
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+4 (+7)
Lotta	+8/+7
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza Pesante	+7	1d6+3	23%	Contundente

Balestra	+6	1d6+4	23%	Perforante
----------	----	-------	-----	------------

Talenti:

Analfabeta o Istruzione Elementare, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +9%, Autorità +4%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +8%, Sopravvivenza (Qualsiasi) +8%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Media (Cuoio), Mantello o Cappa logora, Scudo Medio (Legno), 1d3+1 GB. Coloro che possiedono una Balestra, hanno un astuccio con dieci dardi e sono privi di scudo.

Combattimento:

I Briganti solitamente si celano nell'ambiente circostante per effettuare delle imboscate. Sono molto più agguerriti rispetto a Banditi e Fuorilegge e di solito combattono con ferocia a meno che le cose non vengano al peggio.

Essi tentano di ottenere sempre un qualunque vantaggio contro i propri avversari e non esiteranno ad accanirsi contro coloro che sono vulnerabili o in difficoltà.

Picchiatore della Mano Rossa (Avanzato)

La Mano Rossa è una pericolosa Organizzazione Criminale, presente nei vari Regni Equestri. Feroci e senza scrupoli, i suoi membri vengono sempre scelti tra figure di spicco o promettenti di altre bande criminali di poco conto.

Essi sono soliti indossare la loro inconfondibile Maschera Rossa, e talvolta sono tanto arroganti da mostrarsi in pubblico con essa anche se solo nei quartieri più malfamati o poveri, dove le guardie cittadine possono fare ben poco.

For	14
Des	13
Cos	13
Ast	11
FdV	13
Sag	10
Man	10

PF	18
PM	11
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
RD	4
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	+6(+7)
Lotta	+8/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+8	1d6+4	24%	Tagliente

Balestrino	+6	1d3+3	24%	Perforante
------------	----	-------	-----	------------

Talenti:

Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Istruzione Elementare, Reazione Rapida, Robusto

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +8%, Intimidire +12%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +12%, Saltare +5%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Brocchiere, Cappuccio della Mano Rossa, Corazza di Pelle, Giaco di Maglia (Tagliente), 2d6+3 CB. Coloro che impugnano un Balestrino in genere sono armati con una Spada Corta e non possiedono alcun Brocchiere.

Capo della Mano Rossa (Esperto)

For	15
Des	14
Cos	14
Ast	12
FdV	15
Sag	13
Man	12

PF	24
PM	14
Vel	7,5 mt
Iniz	+16
RD	5
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	+9
Lotta	+9/+7
Shock Test	52%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Bastarda	+10	1d6+6	26%	Tagliente

Due Mani	+10	1d10+6	26%	Tagliente
----------	-----	--------	-----	-----------

Talenti:

Bloccare la Presa, Cappa e Spada, Carica Feroce, Comando, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Contrattacco, Determinato, Impavido, Istruzione Elementare, Lottatore, Mano Libera, Reazione Rapida, Robusto II, Tutt'uno con la corazza

Abilità:

Ascoltare +12%, Autorità +15%, Cercare +10%, Contrattare +9%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +3%, Nascondersi +3%, Nuotare -19%, Osservare +8%, Saltare -5%, Scalare -5%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Cappuccio della Mano Rossa, Mantello da Combattimento, Spada Bastarda Bilanciata in Acciaio, Usbergo di Buona Fattura in Acciaio (-12%), 2d6+6 GB.

Combattimento:

I Membri della Mano Rossa ricevono un addestramento militare basilare e spesso utilizzano tali conoscenze a loro vantaggio. Essi effettuano imboscate ed accerchiamenti, e talvolta anche tattiche mirate a demoralizzare i loro avversari anche se non mancano occasione di combattere in modo vile e sleale se ciò comporta per loro un vantaggio. In genere tentano di abbattere con armi da tiro o da lancio gli avversari più vulnerabili o si concentrano su quelli che reputano più pericolosi, prima di raggiungerli in corpo a corpo. Sono soliti utilizzare anche fumogeni o oggetti simili a loro vantaggio. Contro avversari pericolosi sono soliti farsi accompagnare da bande o piccoli gruppi di criminali inesperti, scagliandoli in avanti per fiaccare gli avversari, per poi raggiungerli successivamente. Talvolta fan invece uso di Cani da Combattimento.

BARBARI

Tipici delle regioni selvagge, i barbari (talvolta chiamati Brutti) sono coloro che vivono lontano dalla civilizzazione. Spesso si tratta di tribù nomadi che si spostano a seconda della stagione, mentre altri formano piccoli villaggi. Sono comuni nel Regno del Nord che nel Frozen North, ove spesso combattono contro gli Yak.

Barbaro Combattente (Competente)

I Barbari Combattenti in genere rappresentano individui in età adulta capaci di combattere. Alcuni di loro si uniscono ai Razziatori che scendono nei regni a sud, per sete d'avventura o ricchezze.

For	14	PF	17	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	11	Ascia da Battaglia	+5	1d6+3	21%	Tagliente
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+13					
FdV	13	RD	3					
Sag	11	TpC	+3					
Man	10	Schivare	+4					
		Parata	+4(+6)					
		Lotta	+8/+6					
		Shock Test	46%					

Talenti:

Analfabeta, Carica Feroce, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Determinato, Robusto, Slancio

Abilità:

Ascoltare +7%, Cercare +7%, Conoscenze (Comuni) +3%, Conoscenze (Natura) +5%, Contrattare +3%, Intimidire +5%, Muoversi Furtivamente -2%, Nuotare -5%, Saltare +1%, Scalare +2%, Sopravvivenza (In base a dove vive) +8%

Equipaggiamento:

Abiti Invernali, Armatura Imbottita, Armatura in Cuoio, Cappa, Ninnoli Tribali, Razione da Viaggio (x1), Scudo Piccolo (Legno)

Barbaro Guerriero (Avanzato)

For	15	PF	22	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	12	Ascia da Battaglia	+8	1d6+5	25%	Tagliente
Cos	15	Vel	7,5 mt					
Ast	10	Iniz	+16					
FdV	14	RD	4					
Sag	11	TpC	+5					
Man	10	Schivare	+6					
		Parata	+7(+10)					
		Lotta	+9/+6					
		Shock Test	54%					

Talenti:

Analfabeta, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Determinato, Fratello di Scudo, Intrepido, Lottatore, Reazione Rapida, Robusto II, Slancio, Stabile, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +9%, Conoscenze Comuni (+4%), Conoscenze (Natura) +6%, Contrattare +5%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente -2%, Nuotare -10%, Saltare +2%, Scalare +3%, Sopravvivenza (In base a dove vive) +11%

Equipaggiamento:

Abiti Invernali, Armatura Imbottita, Ascia da Battaglia (Acciaio), Cappa, Corazza in Pelle, Ninnoli Tribali, Razione da Viaggio (x1), Scudo Medio (Ferro)

Guida delle Terre Selvagge (Avanzato)

Le guide sono solitamente individui esperti nel seguire le tracce ed orientarsi attraverso i vasti territori selvaggi delle regioni nordiche. Spesso vengono ingaggiati da avventurieri ed esploratori per raggiungere luoghi particolari, o per attraversare velocemente delle zone impervie. Spesso collaborano con i Cacciatori di Mostri in quanto conoscono bene i territori e le abitudini di molte creature. I Grifoni diventano spesso guide e di solito tirano sul prezzo, soprattutto per attraversare zone pericolose.

For	13	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	13	Accetta Rinforzata	+6	1d6+3	22%	Tagliente
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	13	Iniz	+17	Arco	+8	1d10+5	27%	Perforante
FdV	13	RD	2					
Sag	12	TpC	+4					
Man	11	Schivare	+8					
		Parata	+4					
		Lotta	+7/+8					
		Shock Test	45%					

Talenti:

Attacco Furtivo, Competenza nelle Armature Leggere, Corridore Esperto, Furtivo, Impavido, Istruzione Elementare, Lottatore, Occhio Fine, Passo Leggero, Reazione Rapida, Resistenza Fisica, Riconoscere Piante ed Erbe, Robusto, Scoprire Trappole II, Seguire Tracce II, Stabile

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +16%, Conoscenze Comuni (+5%), Conoscenze (Erboristeria) +6%, Conoscenze (Mostri e Creature) +9%, Conoscenze (Natura) +9%, Contrattare +13%, Intimidire +9%, Maneggiare Congegni +5%, Muoversi Furtivamente +18%, Nascondersi +18%, Nuotare +5%, Saltare +10%, Scalare +10%, Sopravvivenza (In base a dove vive) +20%

Equipaggiamento:

Acciarino e Pietra Focaia, Abiti Invernali, Armatura Imbottita (-3%), Accetta Rinforzata (Acciaio), Arco Composito, Cappa Invernale, Corazza in Pelle, Giaciglio, Ninnoli Tribali, Razione da Viaggio (x3)

Combattimento:

I Barbari non hanno una vera concezione di disciplina militare e si limitano ad assalire i loro avversari in gran numero. In genere sono più propensi alla mischia che ad usare armi da tiro, e per questo sono comunque abili nel formare muri di scudi contro avversari dotati di archi e balestre, per poi lanciarsi sul nemico una volta che questi è a portata. Le guide in genere non partecipano alle guerre e si tengono ben lontane da esse, a meno che non vengano ingaggiate come esploratori, ma anche in quel caso eviteranno lo scontro o lasceranno che siano gli altri a combattere.

CACCIATORE

Nonostante le razze equine non debbano per forza mangiare carne, in genere vi sono coloro che cacciano animali per venderli ai ricchi o ai grifoni. La carne di per s'è è considerato un piatto costoso, ma i cacciatori spesso vendono anche le pellicce degli animali che catturano. Altri si occupano di eliminare eventuali animali pericolosi che minacciano le comunità locali e spesso finiscono per entrare tra le file dei Cacciatori di Mostri. I Grifoni e soprattutto i Pegasi della Notte, sono famosi per i loro cacciatori.

Cacciatore (Competente)

For	13	PF	14	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	9	Arco	+6	1d10+3	24%	Perforante
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	12	Iniz	+14	Accetta Rinforzata	+3	1d6+1	20%	Tagliente
FdV	11	RD	1					
Sag	11	TpC	+3					
Man	9	Schivare	+6					
		Parata	+3					
		Lotta	+6/+8					
		Shock Test	41%					

Talenti:

Attacco Furtivo, Cacciatore, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Cacciatori), Conciatore, Corridore Esperto, Creare Manufatti Artigianali, Furtivo, Istruzione Elementare, Occhio Fine, Robusto, Seguire Tracce

Abilità:

Artigianato (Creare Trappole Rudimentali) +10%, Ascoltare +10%, Cercare +10%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Natura) +7%, Cucinare (Selvaggina) +8%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +10%, Primo Soccorso +3%, Saltare +8%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Variabile) +10%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatore, Accetta Rinforzata, Arco, Borsa da Tracolla, Coltello da Conciatore, Corpetto in Cuoio, Faretra con 20 Frecce, Mantello con Cappuccio, Esche (x3), Otre con Acqua

Metodo di Caccia:

I Cacciatori solitamente sono figure solitarie, che procurano lo stretto necessario per un villaggio oppure per eventuali compratori. In alcune occasioni cacciatori formano gruppi per cercare di abbattere prede più grandi quando non sono disponibili avventurieri o altre persone che possano tentare di occuparsene.

Pegaso della Notte Cacciatore (Avanzato)

For	14	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	10	Giavellotto da Caccia	+8	1d6+4	26%	Perforante
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	12	Iniz	+17	Lama Notturna	+8	1d6+4	30%	Tagliente
FdV	12	RD	2					
Sag	10	TpC	+3					
Man	9	Schivare	+6					
		Parata	+3					
		Lotta	+6/+7					
		Shock Test	48%					

Talenti:

Addestramento Avanzato (Cacciatore), Attacco Furtivo, Cacciatore, Cacciatore di Creature, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Cacciatori), Corridore Esperto, Furtivo, Istruzione Elementare, Occhio Fine, Reazione Rapida, Robusto, Seguire Tracce

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +13%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Mostri e Creature) +9%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +15%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +10%, Primo Soccorso +3%, Saltare +10%, Scalare +13%, Sopravvivenza (Foresta) +10%, Sopravvivenza (Sottosuolo) +10%

Equipaggiamento:

Abiti semplici, Armatura Mista Leggera (Cuoio, Buona Fattura), Cappa o Cappuccio Ricucito, Collana di Zanne, Coltello per Scuoiare, Faretra per Giavellotti, Giavellotto da Caccia (x4), Lama Notturna Affilata in Acciaio, Ninnoli

Metodo di Caccia:

I Pegasi della Notte sanno essere pazienti ed attendono sempre il momento giusto per sferrare attacchi rapidi e brutali. Durante la caccia essi si posizionano in punti strategici per poi attaccare all'unisono al segnale del Capo Caccia, ma saranno anche rapidi nel ritirarsi se le cose volgono al peggio, in modo da poter riorganizzarsi in seguito. Talvolta utilizzano Reti da Caccia.

Pegaso della Notte Big Game Hunter (Esperto Elite)

Maestri nella caccia e combattimento, queste figure solitarie viaggiano a lungo per poter cacciare bestie sempre più imponenti o pericolose. Essi sfruttano ogni loro conoscenza per creare trappole mirate a indebolire o intrappolare le loro prede, anche se prediligono finirle personalmente. Raramente formano gruppi di caccia, se non per cacciare bestie veramente pericolose, tuttavia ognuno di essi tenderà di infliggere il colpo finale che determinerà chi di loro è il migliore. Questi cacciatori hanno un proprio codice d'onore personale e non nuoceranno mai a creature che non reputano degne o che non offrirebbero una sfida adeguata.

For	15
Des	18
Cos	14
Ast	13
FdV	14
Sag	12
Man	14

PF	23
PM	26
Vel	9 mt
Iniz	+20
RD	4
TpC	+8
Schivare	+13
Parata	+10
Lotta	+9/+11
Shock Test	58%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Giavellotto da Caccia	+13	1d6+8	32%	Perforante

Lama Notturna	+11/+7	1d6+6	32%	Tagliente
---------------	--------	-------	-----	-----------

Tratti:

Scurovisione

Talenti:

Addestramento Avanzato (Cacciatore) II, Attacco Extra, Attacco Furtivo, Balzo, Bloccare la Presa, Cacciatore II, Cacciatore di Creature II, Cacciatore di Mostri II, Carica Feroce, Colpire alle Spalle, Colpo Poderoso, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Cacciatori), Corridore Esperto, Determinato, Dis-ingaggiare, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Furtivo, Ghermire, Impavido, Incrollabile, Intrepido, Istruzione Elementare, Lancio Brutale, Lancio Potente, Lottatore III, Mano Libera, Occhio Fine, Pelle Dura, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana II, Robusto II, Schivata Elusiva, Scoprire Trappole, Seguire Tracce, Senso del Pericolo, Trucchi del Mestiere (Schivata)

Abilità:

Ascoltare +25%, Cercare +20%, Conoscenze (Arcane) +10%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Mostri e Creature) +25%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +17%, Nascondersi +13%, Osservare +25%, Percepire Intenzioni +15%, Primo Soccorso +3%, Saltare +25%, Scalare +20%, Sopravvivenza (Foresta) +20%, Sopravvivenza (Montagna) +15%, Sopravvivenza (Sottosuolo) +25%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (Cuoio, Rinforzata), Cristallo Arcano Inferiore (x2), Giavellotto da Caccia (Acciaio, Buona Fattura) (x5), Lama Notturna (Argento Lunare, Affilata, Buona Fattura), Maschera del Cacciatore, Ninnoli da Cacciatore, Oltre con 1 lt d'Acqua

Combattimento:

Questi maestri dell'arte della caccia in genere sfruttano ogni loro conoscenza e l'ambiente circostante per ottenere un vantaggio. Spesso creano trappole letali o atte al mero scopo di spaventare la preda e dirigerla nei posti che essi decidono, in modo da potersene occupare personalmente. Essi possono studiare anche a lungo le loro prede, senza esser visti, imparandone i movimenti ed attendendo sempre il momento propizio per colpire. Sono soliti cacciare di notte per sfruttare la loro scurovisione e non si fanno remore nel utilizzare tattiche atte a demoralizzare o terrorizzare le loro prede.

Maschera del Cacciatore:

Questo particolare Oggetto Magico concede al possessore di poter individuare le scie di feromoni lasciate dalle creature viventi. In questo modo egli potrà individuare creature nascoste o seguire la direzione che han preso non più di 1d3 ore prima, anche se la pioggia impedisce il corretto utilizzo di tale capacità.

Eventuali ostacoli impediscono l'individuazione.

Utilizzare tale capacità costa 2 Punti Magia e l'effetto rimane attivo per 1d6+1 Minuti. Conta come Due Oggetti Magici.



CACCIATORI DI TESORI

I Cacciatori di tesori sono individui che viaggiano in lungo ed in largo alla ricerca di antiche rovine da esplorare e manufatti da recuperare. Non tutti sono persone mosse dall'interesse storico o dal senso dell'avventura e molti sono semplicemente mossi dall'avidità per il denaro o per la ricerca della gloria personale.

Profanatore di Tombe Dilettante (Competente)

I Profanatori di tombe spesso sono persone che non si fanno scrupoli nel depredare tombe e sepolcri in cerca di qualche oggetto di valore da poter rivendere.

For	12	PF	12	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	11	PM	8	Piccone	+3	1d6+2	21%	Perforante
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+11					
FdV	9	RD	1					
Sag	9	TpC	+1					
Man	8	Schivare	+3					
		Parata	+1					
		Lotta	+6/+5					
		Shock Test	33%					

Talenti:
Analfabeta, Rissaiolo

Abilità:
Ascoltare +4%, Cercare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Conoscenze (Storia) +1%, Contrattare +5%, Destrezza di Mano +8%, Ingannare +6%, Intimidire +5%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Osservare +4%, Percepire Intenzioni +4%, Saltare +5%, Scalare +5%, Scassinare +5%

Equipaggiamento:
Abiti Semplici, Cappa, Cerini (x3), Corpetto in Cuoio, Grimaldello (x3), Sacca del Malloppo, Torcia (x2), 1d3+2 CB

Profanatore di Tombe (Avanzato)

For	14	PF	16	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	10	Falcione	+6	1d6+4	24%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+14					
FdV	12	RD	3					
Sag	10	TpC	+3					
Man	9	Schivare	+6					
		Parata	+5					
		Lotta	+7/+7					
		Shock Test	44%					

Talenti:
Colpire alle Spalle, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Leggere, Istruzione Base, Lottatore, Reazione Rapida, Rissaiolo, Robusto, Schivare Trappole, Scoprire Trappole II

Abilità:
Ascoltare +12%, Cercare +13%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Storia) +8%, Contrattare +10%, Destrezza di Mano +10%, Ingannare +10%, Intimidire +11%, Maneggiare Congegni +10%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Osservare +11%, Percepire Intenzioni +9%, Saltare +11%, Scalare +11%, Scassinare +10%

Equipaggiamento:
Abiti da Esploratore, Armatura Mista Leggera (Rinforzata), Cappa, Cerini (x3), Falcione (Acciaio), Sacca del Malloppo, Torcia (x2), 1d10+5 CB

Cacciatore di Tesori (Avanzato - Elite)

For	13
Des	14
Cos	13
Ast	13
FdV	14
Sag	12
Man	13

PF	18
PM	20
Vel	9 mt
Iniz	+14
RD	1
TpC	+4
Schivare	+8
Parata	+6
Lotta	+7/+8
Shock Test	50%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Stocco	+7	1d6+3	24%	Perforante

Talenti:

Combattimento Disarmato, Competenza nelle Armature Leggere, Creare Manufatti Artigianali, Incrollabile, Istruzione Accademica, Lottatore, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Rissaiolo, Robusto, Scassinatore, Schivare Trappole II, Schivata Elusiva, Scoprire Trappole II, Senso del Pericolo, Trucchi del Mestiere (Abilità), Trucchi del Mestiere (Schivata), Utilizzare Pergamene, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +17%, Biblioteconomia +13%, Cercare +19%, Conoscenze (Anatomia) +6%, Conoscenze (Arcane) +6%, Conoscenze (Comuni) +11%, Conoscenze (Geografia) +8%, Conoscenze (Occultismo) +5%, Conoscenze (Religioni) +10%, Conoscenze (Storia) +14%, Contrattare +14%, Destrezza di Mano +16%, Ingannare +16%, Intimidire +11%, Maneggiare Congegni +18%, Muoversi Furtivamente +18%, Nascondersi +18%, Osservare +18%, Percepire Intenzioni +13%, Primo Soccorso +9%, Saltare +18%, Scalare +18%, Scassinare +20%

Equipaggiamento:

Abiti da Esploratore, Bandoliera, Cappa, Benda per Ferite (x4), Cerini (x3), Corda con Rampino (20 mt), Corpetto in Cuoio, Credenziali, Fumogeno, Lapis, Porta Pergamene, Pozione di Cura, Pozione Notturna, Razione da Viaggio (x2), Stocco (Acciaio, Bilanciato), Taccuino Personale, Torcia (x3), Zaino, 1d10+8 GB

CAVALCA TEMPESTE

I Cavalcatempeste non sono una vera organizzazione ma una sorta di manovalanza delle Cloudsdale. Tali prodigi delle epoche passate si mantengono in quota tramite un nucleo interno che genera una notevole quantità di energia arcana. Tali nuclei, tuttavia, devono essere mantenuti costantemente, e molta dell'antica conoscenza è oramai perduta, come quella relativa al rinnovo dell'energia del nucleo stesso tramite la magia arcana. Oggigiorno i nuclei vengono ricaricati grazie all'elettricità, tuttavia tale forma è semplicemente "raccolta" direttamente dai fulmini e le folgori durante le tempeste tramite particolari strumenti chiamati Raschiafulmini e dalle Aeronavi appositamente equipaggiate con reti metalliche laterali. I Cavalca tempeste in genere formano un equipaggio di pegasi che viaggia in cerca di tempeste e temporali per poter raccogliere l'energia necessaria. Può comunque capitare che due aeronavi incrocino le proprie rotte, e spesso la faccenda sfocia in uno scontro tra le due ciurme, soprattutto se una delle due non è riuscita a racimolare abbastanza energia.

Raschia Nubi (Pegaso - Competente)

I Raschia Nubi sono coloro che si prodigano nella raccolta dell'elettricità che rimane imbrigliata nelle reti dell'aeronave. Tale mestiere è estremamente pericoloso, in quanto l'uso erroneo dello strumento o una distrazione possono comportare la folgorazione del pegaso in questione.

For	11
Des	14
Cos	12
Ast	11
FdV	12
Sag	9
Man	12

PF	14
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	0
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+3
Lotta	+5/+7
Shock Test	40%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Raschiafulmini	+5	Variabile	20%	Variabile

Tratti:
Affinità con l'Aria, Ali

Talenti e Capacità:
Competenza nel Raschiafulmini, Gambe Salde, Reazione Rapida, Resistere alle Intemperie, Resistenza Fisica, Robusto, Volo Stabile

Abilità:
Ascoltare +10%, Cercare +8%, Conoscenze (Aeronavi) +5%, Conoscenze (Comuni) +9%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +9%, Saltare +10%, Scalare +10%

Equipaggiamento:
Abiti Semplici, Guanti Spessi, Occhialoni, Raschiafulmini
Un Raschiafulmini che ha recentemente immagazzinato un fulmine infligge invece 1d10+5 danni da Elettricità, per poi scaricarsi.

Nostromo (Pegaso - Competente)

A differenza delle navi marittime, sulle Aeronavi è il nostromo a tenere anche il comando, in quanto è l'unico che prende le decisioni su dove dirigere la nave. In genere è un membro anziano che ha imparato a cogliere anche i più minimi cambiamenti del tempo e prevedere quando vi sarà tempesta o ciel sereno.

For	12
Des	13
Cos	13
Ast	11
FdV	12
Sag	14
Man	13

PF	15
PM	14
Vel	9 mt
Iniz	+13
RD	1
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	+5
Lotta	+6/+7
Shock Test	42%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Stocco	+6	1d6+1	24%	Perforante

Tratti:
Affinità con l'Aria, Ali

Talenti e Capacità:
Comando, Competenza nel Raschiafulmini, Gambe Salde, Resistere alle Intemperie, Resistenza Fisica, Robusto, Volo Stabile

Abilità:
Ascoltare +14%, Biblioteconomia +8%, Cercare +10%, Autorità +12%, Conoscenze (Aeronavi) +8%, Conoscenze (Comuni) +9%, Convincere +13%, Contrattare +12%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +9%, Saltare +10%, Scalare +10%

Equipaggiamento:
Corpetto in Cuoio, Credenziali, Divisa da Nostromo, Guanti Spessi, Occhialoni, Sciarpa, Stocco (Bilanciato)

Combattimento:
I Cavalca Tempeste non sono di certo un'organizzazione militare, tuttavia essi sono abituati a scontrarsi tra loro qualora due navi dedite alla raccolta dei fulmini si ritrovassero nello stesso luogo in vista di una formazione di nubi temporalesche. Essi tentano di folgorare i propri avversari sfruttando il loro raschiafulmini solamente in caso di estrema necessità, in quanto nel farlo la carica elettrica andrebbe perduta. Per il resto si limitano a combattere sfruttando stocchi, sciabole o armi da tiro e da lancio ma senza particolari strategie. Essendo comunque semplici lavoratori di certo preferiranno darsi alla fuga o arrendersi nel qual caso le cose volgano al peggio.

CULTISTA

I Cultisti sono spesso dei fanatici religiosi che seguono più o meno ciecamente i dettami di un Culto.

Spinti spesso da bieche intenzioni, i cultisti che spesso vengono incontrati nei Dungeon sono spesso affiliati ad un culto illegale, come il Culto della Luna Nera, gli Araldi dell'Entropia o l'enigmatico Culto di Lord Smooze.

Cultista (Competente)

For	10
Des	11
Cos	11
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	12

PF	11
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+11
RD	0
TpC	+1
Schivare	+1
Parata	+1
Lotta	+5/+5
Shock Test	33%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugnale Ricurvo	+2	1d3	25%	Tagliente

Talenti:

Determinato

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Conoscenze (Religioni) +5%, Convincere +5%, Ingannare +5%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +5%

Equipaggiamento:

Maschera del Culto, Pugnale Ricurvo (Bilanciato), Simbolo Sacro, Veste da Cultista

Cultista Combattente (Competente)

For	13
Des	13
Cos	13
Ast	12
FdV	14
Sag	11
Man	12

PF	16
PM	14
Vel	9 mt
Iniz	+13
RD	2
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	+4
Lotta	+7/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+5	1d6+2	22%	Variabile

Talenti:

Competenza nelle Armature Leggere, Condivisione del Mana, Determinato, Istruzione Elementare, Robusto

Abilità:

Ascoltare +6%, Cercare +6%, Conoscenze (Comuni) +6%, Conoscenze (Religioni) +7%, Convincere +8%, Ingannare +6%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +5%, Osservare +8%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (Cuoio), Cappa, Simbolo Sacro, Veste da Cultista

Cultista Guardiano (Avanzato)

For	15
Des	14
Cos	15
Ast	12
FdV	15
Sag	12
Man	13

PF	20
PM	25
Vel	6 mt
Iniz	+14
RD	5
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+7
Lotta	+8/+7
Shock Test	47%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spadone	+9	2d6+5	26%	Tagliente

Talenti:

Colpo Poderoso, Combattimento Bilanciato (Spadone), Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Condivisione del Mana, Determinato, Impavido, Incantesimo Condiviso, Istruzione Elementare, Riserva Arcana II, Robusto, Tutt'Uno con la Corazza II

Abilità:

Ascoltare +13%, Autorità +10%, Cercare +6%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Religioni) +10%, Convincere +10%, Ingannare +9%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +18%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Pesante unita ad una Leggera, Spadone (Acciaio, Bilanciato)

Cultista Sacerdote (Unicorno - Avanzato)

For	11
Des	12
Cos	12
Ast	13
FdV	14
Sag	12
Man	16

PF	13
PM	46
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	0
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+4
Lotta	+5/+6/+8
Shock Test	37%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugnale Cerimoniale	+3	1d3+1	25%	Tagliente

Magia	+7	?	?	?
-------	----	---	---	---

Tratti:

Corno

Talenti:

Adepto Oscuro, Affinità con la Magia, Condivisione del Mana, Determinato, Impavido, Incantare in Combattimento, Incantesimi Abitudinari, Incantesimo Condiviso, Istruzione Base, Riserva Arcana III, Stregoneria

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +15%, Biblioteconomia +15%, Cercare +9%, Concentrazione +15%, Conoscenze (Arcane) +15%, Conoscenze (Comuni) +12%, Conoscenze (Occultismo) +15%, Conoscenze (Religioni) +13%, Convincere +15%, Ingannare +15%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +9%

Equipaggiamento:

Bacchetta Arcana Semplice, Cappa, Cristallo Arcano Inferiore (10 PM), Simbolo Sacro in Metallo, Tunica

Incantesimi:

Neofita:

Abbagliare (1), Luce Fluttuante (1), Occhi dell'Aquila (1), Prestidigitazione (4)

Competente:

Cauterizzare (4), Dardo Arcano Inferiore (5), Disagio (9), Distorsione Vocale (4), Rallentare (9), Rapidità (9), Richiamo del Segugio Nero (15), Scottatura (4)

Avanzato:

Dardo Arcano (14), Drenaggio Arcano (10), Frenesia (24), Malocchio Inconveniente (21), Oscurità (15)

Gran Sacerdote (Unicorno - Esperto)

For	12
Des	13
Cos	14
Ast	13
FdV	17
Sag	13
Man	24

PF	17
PM	82
Vel	9 mt
Iniz	+15
RD	3
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+4
Lotta	+6/+6/+11
Shock Test	52%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugnale Cerimoniale	+6	1d3+3	27%	Tagliente
Magia	+10	?	?	?

Tratti:

Corno

Talenti:

Adepto Oscuro, Affinità con la Magia II, Competenza nelle Armature Leggere, Condivisione del Mana, Determinato, Doppia Bacchetta, Duellante Arcano, Grande Oratore II, Impavido, Incantare in Combattimento, Incantatore Corazzato II, Incantatore Spaventoso, Incantesimo Condiviso, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Duraturi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Tematici, Incanto Travolgente II, Infondere Pergamene, Istruzione Accademica, Legame Etereo, Maestria Arcana, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana V, Robusto, Stregoneria

Abilità:

Ascoltare +11%, Autorità +20%, Cercare +10%, Concentrazione +25%, Conoscenze (Arcane) +25%, Conoscenze (Comuni) +20%, Conoscenze (Religioni) +25%, Conoscenze (Storia) +14%, Convincere +20%, Ingannare +20%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Osservare +15%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (Cuoio, Rinforzata), Bacchetta Canalizzatrice, Collana Arcana (+10 PM), Cristallo Arcano (15 PM) (x2), Maschera Cerimoniale, Pozione di Cura, Simbolo Sacro in Argento Lunare, Tunica

Neofita:

Abbagliare (1), Luce Fluttuante (1), Occhi dell'Aquila (3), Prestidigitazione (1)

Competente:

Cauterizzare (3), Dardo Arcano Inferiore (4), Disagio (8), Distorsione Vocale (3), Frenesia (11), Infravisione (8), Rallentare (8), Rapidità (8), Richiamo del Segugio Nero (13), Scottatura (3)

Avanzato:

Agilità Felina (18), Dardo Arcano (13), Dissolvi Magie (Variabile), Drenaggio Arcano (9), Evoca Sgherro Malvagio (Potenziamento I, 13), Malocchio Inconveniente (20), Oscurità (14), Paralisi (13), Pelle Coriacea (13)

Esperto:

Fine di Ogni Speranza (38), Ipnosi (23), Malocchio (28)

Combattimento:

Non tutti i Cultisti sono addestrati a combattere, anzi, molti sono semplice gente comune o comunque persone non avvezze alla mischia armata. Solo i Cultisti Guardiani sono esperti combattenti e sfruttano le loro capacità in base a cosa san fare meglio, mentre i Sacerdoti sono soliti potenziare i propri sottoposti o sfruttare gli incanti di Oscurità ed eventuali Afflizioni per dividere ed indebolire eventuali intrusi. I Cultisti che utilizzano Pugnali Ricurvi e Cerimoniali, se ottengono un critico, rinunciano sempre al danno extra per infliggere effetti di Sanguinamento.

Nota bene:

Bisogna comunque considerare il fatto che i PNG sopra esposti sono esempi generici e bisogna ricordare che chiunque potrebbe entrare a far parte di un Culto, addirittura degli avventurieri privi di scrupoli.

Per rappresentare ciò, un master potrebbe anche utilizzare le statistiche di altri PNG presenti in questo compendio.

DIAMOND DOG

I Diamond Dog posseggono fattezze somiglianti a dei grossi gorilla con caratteristiche da cane. Posseggono arti anteriori molto più grossi e lunghi rispetto a quelli posteriori, ciononostante sono in grado di camminare su due zampe ed afferrare cose ed oggetti con le mani artigliate. Gli occhi di un Diamond Dog, sono spesso di un colore acceso, con pupille assottigliate, come quelle dei gatti. Ciò è probabilmente dovuto ad una vita sotterranea, che gli ha garantito una buona visuale dell'ambiente circostante anche con scarsa luce. A seconda della sottospecie, i Diamond Dog possono essere di varie dimensioni, anche se in genere non superano mai il metro e novanta.

Solitamente i Diamond Dogs vivono nel sottosuolo o comunque in zone sotterranee, sempre alla ricerca di metalli o di gemme preziose.

Categoria:

Creatura Senziente

Comportamento:

Da come suggerisce il loro nome, i Diamond Dog han una particolare ossessione nel racimolare gemme preziose, anche se sono rinomati per le loro qualità di armaioli e corazzai. I Diamond Dogs si suddividono in tre categorie la quale ognuna ha un suo modo di comportarsi: i Bassotti essendo i più piccoli sono soliti raggrupparsi in branchi numerosi oppure di restare nei pressi delle altre due sottospecie per una maggiore protezione, diventando messaggeri, esploratori, servitori o contabili in cambio. I Mastini sono creature estremamente pratiche e dirette nel fare le cose. Benché non siano necessariamente stupidi, sono poco interessati a faccende intellettuali al di fuori della strategia militare o della forgiatura di armi ed armature. Essi svolgono inoltre i lavori più duri e pericolosi, grazie anche alla loro forza fisica e costituzione. I Segugi, infine, occupano spesso posizioni di comando o si diletano in qualunque altro campo non venga ricoperto dai mastini e bassotti, in quanto sono anche più portati alla dialettica in caso sia necessario. I Diamond Dogs in genere sono del tutto disinteressati alle faccende delle razze di superficie ed arrivano persino a vendere armi ed armature a due schieramenti opposti tra loro, anche se non sono attaccati al denaro come i grifoni. Essendo suddivisi in branchi diversi, definire il comportamento dei singoli è difficile in quanto essi si limitano a seguire fedelmente i loro Capibranco, senza porre troppe domande. Può dunque capitare di imbattersi in branchi di Diamond Dogs Predoni come branchi di Mercenari, Minatori o addirittura di Mercanti d'arme e ciò spesso impone una notevole cautela quando s'incontra un branco con intenzioni poco chiare.

Cultura:

I Diamond Dog si dividono in branchi dediti a compiti specifici. Ogni branco comprende un numero variabile di individui dove ognuno ricopre un ruolo specifico, deciso dal capobranco. I branchi possono riunirsi sotto un Gran Capobranco, che comanda direttamente ogni Capobranco che gli giuri fedeltà o che si schieri dalla sua parte. I capibranco in genere cercano sempre di sottostare ad una figura dal carattere forte e dominante, ma non necessariamente più forte in quanto il capobranco deve anche essere capace a comandare. In caso di guerre, i Gran Capibranco in genere cercano tra i loro sottoposti i guerrieri più forte ed esperto per nominarlo Capoguerra. Tale figura ha il compito di dirigere i Branchi in battaglia e solitamente ha al suo comando molti capibranco che si dimostrano degni. Per il resto la loro cultura è assai limitata al di fuori dell'ambito militare o relativo all'estrazione delle gemme. I Diamond Dogs han pochissimo interesse per l'arte o la magia, quest'ultima in particolar modo viene temuta ed evitata, in quanto essi non sono in grado di lanciare incantesimi, anche se tendono a sfruttare la magia runica per proteggersi. Essi sono soliti scontrarsi o commerciare con i Pegasi della Notte, in quanto ne condividono l'ambiente. Come ultima nozione degna di nota, i Diamond Dogs hanno un rapporto molto contraddittorio verso i Sabiti. Secondo le leggende furono i Sabiti a creare i Diamond Dogs come servitori dopo che essi scesero dalle stelle, in quanto il loro numero era troppo esiguo e non erano di certo intenzionati a effettuare lavori manuali. Con il passare dei secoli, tuttavia, i Diamond Dogs crebbero troppo di numero, costringendo i Sabiti a sbarazzarsene prima che potessero ribellarsi contro di essi e li inviarono a creare colonie nel sottosuolo a nord, facendo poi crollare gli ingressi e creando pericolose trappole in modo che essi non sarebbero più potuti tornare indietro.

Bassotto Esploratore (Competente)

For	11
Des	14
Cos	12
Ast	12
FdV	11
Sag	9
Man	8

PF	8
PM	8
Vel	6 mt
Iniz	+14
RD	2
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	+4
Lotta	+5/+7
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Frombola	+6	1d6+2	25%	Perforante
Mazza	+5	1d6+1	22%	Contundente

Tratti:

Olfatto Acuto, Robusto, Scavatore, Scurovisione, Taglia Piccola

Scavatore:

Un Diamond Dogs non necessita di attrezzi adatti a scavare il terreno in quanto le sue zampe anteriori sono naturalmente atte per tale scopo. Un Diamond Dog può scavare piuttosto velocemente il terreno, anche se raramente van di fretta in quanto potrebbero comunque ferirsi le zampe.

Talenti:

Impavido, Competenza nelle Armature Leggere, Robusto

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +12%, Osservare +10%, Sopravvivenza (Variabile) +10%

Equipaggiamento:

Armatura di Cuoio, 1d6+1 GB

Combattimento:

I Bassotti cercano sempre di evitare il combattimento corpo a corpo, preferendo posizionarsi il luoghi rialzati e possibilmente che offrano un'adeguata copertura da cui possano effettuare attacchi a distanza in tutta sicurezza.

Essi sono soliti rilasciare uno sbarramento continuo di proiettili verso i propri avversari, ma si ritireranno se ingaggiati in corpo a corpo o se reputeranno che il nemico si stia avvicinando troppo, anche se combatteranno con ferocia se impossibilitati a fuggire. I Bassotti sono molto bravi nell'effettuare rapide imboscate ai fianco o sul retro del nemico per poi ritirarsi velocemente subito dopo, compiendo azioni mordi e fuggi. Se ne han possibilità, utilizzeranno sempre dei fumogeni per disorientare il nemico o per coprire la propria fuga.

Mastino Corazzato (Esperto)

I Mastini Corazzati vengono addestrati severamente all'arte del combattimento dopo il loro svezzamento. Tanto grossi quanto forti, sono capaci di sbaragliare moltitudini di avversari grazie alle loro pesanti armature ed alle grosse armi che maneggiano. Neppure le creature più grandi han vita facile, in quanto essi sono esperti persino nell'abbattere le mostruose creature che si annidano nel sottosuolo.

For	18
Des	12
Cos	16
Ast	10
FdV	14
Sag	11
Man	8

PF	25
PM	10
Vel	6 mt
Iniz	+12
RD	6
TpC	+4
Schivare	+3
Parata	+9
Lotta	+14/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Lama Crudele a Due Mani	+11	2d6+7	26%	Tagliente

Tratti:

Massiccio, Olfatto Acuto, Scavatore, Scurovisione

Talenti:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Ampio Fendente, Attacco Ellittico II, Colpo a Martello, Colpo Poderoso II, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Determinato, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Impavido, Impatto Corazzato, Incrollabile, Intrepido, Lottatore, Once More Unto the Breach, Possanza, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Robusto III, Schiena Robusta, Specializzazione nelle Armature, Tutt'Uno con la Corazza II

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +10%, Cercare +5%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente -10%, Nascondersi -10%, Nuotare -20%, Osservare +5%, Sopravvivenza (Variabile) +10%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Armatura Pesante (Acciaio, Buona Fattura), Elmo Pesante in Acciaio, Lama Crudele a Due Mani (Acciaio, Bilanciata)



Mastino Mercenario (Avanzato)

For	15
Des	12
Cos	15
Ast	9
FdV	13
Sag	9
Man	7

PF	20
PM	8
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RD	4
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	+6
Lotta	+8/+6
Shock Test	53%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza Pesante	+7	1d6+3	20%	Contundente

Tratti:

Olfatto Acuto

Talenti:

Carica Feroce, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Impavido, Robusto, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +7%, Cercare +5%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente -5%, Nascondersi -5%, Nuotare -10%, Osservare +5%, Sopravvivenza (Variabile) +10%

Equipaggiamento:

Corazza di Pelle, Giaco di Maglia, 2d6+1 GB

Combattimento:

I Mastini prediligono lo scontro diretto in corpo a corpo, in cui possono sfruttare al meglio la loro forza e mole. Essi raramente utilizzano armi da lancio o da tiro, ma in quel caso spesso utilizzano i giavellotti, in modo da poter esser comunque vicini alla mischia. I Mastini Corazzati sono addestrati a combattere in formazione o con altri loro simili, tuttavia nel caso capitasse la necessità, non esiterebbero a gettarsi in mezzo ai nemici per sfruttare le loro armi a due mani ed il talento Attacco Ellittico, causando danni spaventosi.

Segugio Mercenario (Avanzato)

For	14
Des	12
Cos	14
Ast	11
FdV	12
Sag	10
Man	7

PF	19
PM	8
Vel	7,5 mt
Iniz	+10
RD	3
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	+5(+7)
Lotta	+8/+7
Shock Test	50%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Lama Crudele	+7	1d6+3	26%	Tagliente

Giavellotto	+6	1d6+5	24%	Perforante
-------------	----	-------	-----	------------

Tratti:

Olfatto Acuto

Talenti:

Impavido, Determinato, Robusto, Competenza nelle Armature Medie, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +8%, Cercare +5%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente -10%, Nascondersi -10%, Osservare +5%, Percepire Intenzioni +5%, Sopravvivenza (Variabile) +10%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Giaco di Maglia, Scudo Medio (Legno, Rinforzato), 2d6+2 GB
Alcuni possiedono anche 3 Giavellotti.

Combattimento:

I Segugi sono soliti pianificare le proprie tattiche di combattimento o comunque sono abili nello sfruttare i punti di forza dei loro gruppi o colpire i punti deboli dei propri avversari. I segugi sono soliti viaggiare in branchi misti, portandosi sempre appresso dei Bassotti come Avanguardie e dei Mastini utilizzati come forza d'impatto.

Un branco misto non è di certo una minaccia da prendere alla leggera.

LADRO

Tipici dell'ambiente urbano, i ladri si dilettono nel derubare le ricchezze altrui e dileguarsi senza esser visti. Ogni piccola città ha i suoi furfanti, che vengono contrastati dalle guardie cittadine in ogni modo, mentre le grandi città in genere, hanno delle vere e proprie organizzazioni criminali. Benché la morale di ogni individuo possa cambiare, in genere i ladri sono poco propensi al combattimento a meno che non costretti e cercheranno sempre di dileguarsi se le cose si mettono male, abbandonando anche i propri compagni se ciò potesse significare un vantaggio o la sopravvivenza garantita. Tra le razze equestri, coloro che spesso hanno dei leggeri vantaggi sono i Pegasi e gli Unicorni, grazie alla loro capacità di Volare dei primi o dell'uso della magia per i secondi, anche se in modo limitato. Gli asini tendono ad avere organizzazioni familiari con un proprio codice d'onore, mentre gli Earth Pony si specializzano nell'apertura di lucchetti sempre più complessi.

Ladro (Competente)

For	10
Des	14
Cos	11
Ast	12
FdV	12
Sag	10
Man	9

PF	12
PM	10
Vel	9 mt
Iniz	+14
RD	1
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	+3
Lotta	+5/+8
Shock Test	33%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Corta	+4	1d6	21%	Tagliente
Pugnale da Lancio	+4	1d3+2	25%	Perforante
Stiletto	+3	1d3	24%	Perforante

Talenti:

Analfabeta o Istruzione Elementare, Colpire alle Spalle, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Ladri), Furtivo, Scoprire Trappole

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +11%, Contrattare +10%, Destrezza di Mano +7%, Ingannare +10%, Intimidire +9%, Maneggiare Congegni +10%, Muoversi Silenziosamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +5% , Scassinare +10%

Equipaggiamento:

Arnesi da Scasso, Armatura Mista Leggera (Cuoio), Pugnali da Lancio (x3), 2d6+2 Golden Bits

Ladro Professionista (Avanzato)

For	12
Des	16
Cos	12
Ast	13
FdV	13
Sag	12
Man	11

PF	16
PM	12
Vel	9 mt
Iniz	+18
RD	3
TpC	+4
Schivare	+9
Parata	+5
Lotta	+6/+9
Shock Test	47%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Corta	+6	1d6+2	23%	Tagliente
Pugnale da Lancio	+8	1d3+4	25%	Perforante
Stiletto	+6	1d3+2	24%	Perforante

Talenti:

Colpire alle Spalle, Competenza nelle Armature Leggere, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Ladri), Furtivo, Istruzione Elementare, Reazione Rapida, Robusto, Scassinatore, Schivare Trappole, Scoprire Trappole II

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +20%, Contrattare +10%, Destrezza di Mano +18%, Maneggiare Congegni +15%, Muoversi Silenziosamente +20%, Nascondersi +20%, Osservare +15%,Ingannare +10%, Intimidire +10%, Percepire Intenzioni +10%, Scassinare +20%

Equipaggiamento:

Armatura di Cuoio (Rinforzata, -4%), Arnesi da Scasso, Bandoliera, Spada Corta (Acciaio), Pugnali da Lancio (Acciaio) (x3), 2d6+8 Golden Bits

Combattimento:

I ladri sono soliti combattere solo se strettamente necessario o se sicuri di poter vincere. Per il resto tenteranno sempre una fuga precipitosa o precedentemente pianificata. Fanno largo uso di fumogeni o altri trucchetti simili.

GRIFONI MERCENARI

Dato il loro amore per l'oro, i Grifoni spesso diventano mercenari nel tentativo di arricchirsi, anche se talvolta lo fanno solo per il gusto di combattere, data la loro indole guerresca. A differenza dei Diamond Dogs, che sono fedeli ai loro datori, i Grifoni non ci pensano due volte a cambiare fazione se il prezzo offerto è adeguato. In alcuni casi essi riescono a sistemarsi come guardie o soldati, in genere al servizio di nobili o ricchi mercanti che possono permettersi di mantenerli.

Grifone Combattente (Competente)

For	13
Des	12
Cos	13
Ast	11
FdV	11
Sag	9
Man	8

PF	16
PM	8
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	2
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	+3 (+5)
Lotta	+7/+6
Shock Test	37%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma Bianca	+4	1d6+2	21%	Variabile

Tratti:

Ali, Artigli, Passione per l'Oro, Temerario, Vita Grama

Talenti:

Analfabeta o Istruzione Elementare, Competenza negli Scudi, Competenza nelle Armature Leggere, Impavido

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Conoscenze (Militari) +5%, Contrattare 5%, Convincere 5%, Intimidire +5%, Muoversi Furtivamente +1%, Nascondersi +1%, Nuotare -9%, Osservare +5%, Percepire Intenzioni +5%, Primo Soccorso +5%, Saltare +1%, Scalare +1%, Sopravvivenza (Variabile) +5%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatore, Armatura Mista Leggera (Cuoio), Coperta, Giaciglio, Otre contenente 2 lt d'acqua, Razioni da Viaggio, Scudo Piccolo (Legno), Spada Lunga (o una qualsiasi arma bianca), Zaino, 2d6+3 CB

Grifone Mercenario (Avanzato)

For	14
Des	13
Cos	14
Ast	11
FdV	13
Sag	9
Man	8

PF	19
PM	9
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
RD	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+6 (+9)
Lotta	+8/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Berdica	+8	1d10+4	25%	Tagliente

Spada Lunga	+8	1d6+4	25%	Tagliente
-------------	----	-------	-----	-----------

Tratti:

Ali, Artigli, Passione per l'Oro, Temerario, Vita Grama

Talenti:

Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza Negli Scudi, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Fratello di Scudo, Impavido, Istruzione Elementare, Reazione Rapida, Robusto, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +6%, Cercare +6%, Conoscenze (Comuni) +7%, Conoscenze (Militari) +8%, Contrattare 5%, Convincere 5%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +5%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +5%, Primo Soccorso +5%, Saltare +5%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Variabile) +8%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatore, Corazza di Pelle, Elmo Medio, Giaco di Maglia, Insegne o Blasoni d'Appartenenza. Sono equipaggiati con una Berdica o con una Spada Lunga ed uno Scudo Medio (Legno, Rinforzato).

Grifone Trinciatore (Esperto)

Questo tipo di Grifoni vengono allevati fin dalla tenera età ad essere dei Gladiatori piuttosto feroci. Essi vengono addestrati a sfruttare la capacità di ghermire gli avversari con gli artigli tipica dei grifoni, fino a perfezionarla con dei particolari guanti d'arme chiamati Artigli Rinforzati.

For	14	PF	22	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	11	Artigli Rinforzati	+10/+10/+6	1d3+7	31%	Tagliente
Cos	15	Vel	9 mt					
Ast	12	Iniz	+17	Artiglio Rinforzato	+11	1d3+7	31%	Tagliente
FdV	15	RD	3					
Sag	8	TpC	+5					
Man	9	Schivare	+10					
		Parata	+9 (+10)					
		Lotta	+11/+7					
		Shock Test	64%					

Tratti:
Aspetto Leonino, Artigli, Cuor di Leone, Passione per l'Oro, Temerario, Vita Grama

Talenti:
Addestramento Avanzato (Guerriero), Attacco Extra, Ambidestria, Atletico, Balzo, Buttare a Terra II, Carica Feroce, Carica Furiosa, Combattimento Disarmato, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Artigli Rinforzati, Contro Carica, Determinato, Difendere con Due Armi, Duro a Morire, Ghermire, Grido di Battaglia, Impavido, Incrollabile, Intrepido, Lottatore III, Pelle Dura, Reazione Rapida, Resistere allo Shock II, Robusto II, Sbilanciare, Slancio, Sopraffare (Artigli Rinforzati)

Abilità:
Ascoltare +17%, Cercare +11%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +17%, Nascondersi +13%, Osservare +18%, Percepire Intenzioni +9%, Saltare +25%, Scalare +18%

Equipaggiamento:
Abiti Semplici, Armatura Gladiatoria (Minimale, -2%), Coppia di Artigli Rinforzati (Acciaio, Affilati, Buona Fattura), Elmo Sagomato (Pesante), 2d3+3 CB. Gli artigli rinforzati presentano una copertura per braccia e spalle.

Grifone Capitano di Ventura (Esperto)

For	14	PF	21	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	10	Spada Bastarda	+12/+8	1d6+7	30%	Tagliente
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	13	Iniz	+16	Spada Bastarda	+12	1d10+6	30%	Tagliente
FdV	13	RD	6					
Sag	11	TpC	+6					
Man	9	Schivare	+7					
		Parata	+9 (+10)					
		Lotta	+8/+7					
		Shock Test	51%					

Tratti:
Ali, Artigli, Cuor di Leone, Passione per l'Oro, Temerario, Vita Grama

Talenti:
Addestramento Avanzato (Guerriero), Attacco Extra, Buttare a Terra II, Colpo Poderoso, Comando, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Competenza Negli Scudi, Comunicazione Silenziosa (Militare), Contrattacco, Determinato, Fratello di Scudo, Grande Oratore II, Impavido, Intrepido, Istruzione Base, Reazione Rapida, Schiena Robusta, Specializzazione nelle Armature II, Volo Stabile, Robusto II, Temerario, Tutt'Uno con la Corazza II

Abilità:
Autorità +20%, Ascoltare +10%, Cercare +15%, Conoscenze (Comuni) +15%, Conoscenze (Militari) +20%, Contrattare +20%, Convincere +20%,Diplomazia +18%, Intimidire +20%, Intrattenere (Oratoria) +16%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +19%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +8%, Saltare +5%, Scalare +6%, Sopravvivenza (Variabile) +11%

Equipaggiamento:
Corazza a Strisce (Acciaio, Buona Fattura, -9%), Borsa a Tracolla, Gambesone (Buona Fattura), Spada Bastarda (Acciaio, Affilata, Bilanciata), Veste Militare (Capitano di Ventura), Insegne o Blasoni d'Appartenenza, 3d6+10 GB
Alcuni sono equipaggiati con uno Scudo Medio (Acciaio, Rinforzato)

Sfinge (Avanzato - Elite)

Coloro che tra i grifoni riescono a padroneggiare l'arte della stregoneria vengono chiamate sfingi. Generalmente di sesso femminile, queste figure dallo sguardo ieratico sono spesso prive di ali.

For	10	PF	15	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	54(59)	Artiglio	+3	1d3+1	20%	Tagliente
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	13	Iniz	+16					
FdV	15	RD	3					
Sag	13	TpC	+2					
Man	19	Schivare	+4					
		Parata	+3					
		Lotta	+5/+6/+8					
		Shock Test	42%					
				Incantesimo	+7	-	-	-

Tratti:
Artigli, Aspetto Leonino, Sfinge, Temeraria, Vita Grama

Talenti e Capacità:
Affinità con la Magia, Competenza nelle Armature Leggere, Determinata, Incantare in Combattimento, Incantatrice Corazzata II, Incantesimi Abitudinari, Incantesimo Condiviso, Intrepida, Legame Etereo, Mira Arcana III, Riserva Arcana IV, Robusta, Stregoneria, Temeraria, Trucchi del Mestiere (Mana), Utilizzare Bacchette Magiche, Volontà di Ferro, Volontà Focalizzata

Abilità:
Ascoltare +12%, Autorità +11%, Cercare +10%, Concentrazione +15%, Conoscenze (Arcane) +13%, Conoscenze (Comuni) +12%, Contrattare +8%, Convincere +15%, Ingannare +10%, Intimidire +14%, Intrattenere (Racconti) +11%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +15%

Equipaggiamento:
Armatura Mista Leggera (Rinforzata), Bastone da Stregona (+5 PM), Cristallo Arcano Inferiore (10 PM, x2)

Incantesimi:
Neofita:
Abbagliare (1), Individuare l'Arcano (1), Occhi dell'Aquila (Potenziamento I, 1), Saltafosso (3)

Competente:
Cauterizzare (4), Dardo Arcano Inferiore (5), Foschia (9), Incanto Minore (9), Ninna Nanna (8), Polvere Luccicante (8), Rapidità (9), Scottatura (4), Scudo Arcano (Potenziamento I, 9)

Avanzato:
Agilità Felina (19), Dardo Arcano (14), Dissolvi Magie (Variabile +5), Drenaggio Arcano (12), Fiammata (14), Frenesia (24), Malocchio Inconveniente (24)

Combattimento:
I Grifoni mercenari ricevono un addestramento militare base fin da giovani ed imparano subito a combattere in formazione mista, ovvero una linea di scudi frontali ed armi ad asta nelle retrovie. Ogni capitano di ventura comunque tende ad adottare una propria strategia personale in base a quella che egli ritenga più consona al suo stile, quindi i gruppi mercenari han stili spesso diversi tra loro. Nati come meri gladiatori, i Grifoni Trinciatori non vengono sempre utilizzati in guerra, ma piuttosto durante gli scontri di piccole bande, dove possono sfruttare la loro agilità per sopraffare gli avversari dotati di armature leggere. Le Sfingi invece sono solite potenziare i propri alleati ma preferiscono evitare il combattimento diretto, se non costrette.

GUARDASTRADA

I Guardastrada sono un'antica organizzazione che si occupa di mantenere sicure le strade che portano ai vari villaggi e città dei regni. Essi sono perennemente in viaggio, spostandosi di città in villaggio ed assicurandosi di intervenire in caso di necessità, soprattutto contro banditi e briganti o talvolta bestie feroci. Benché il loro intento sia nobile, l'organizzazione è mal pagata e disorganizzata, in quanto essi non percepiscono un vero salario ma possono solo ricevere ricompense. Spesso i guardastrada sono coloro che hanno avuto guai minori con la legge, e devono scontare la loro pena prestando servizio per anni se non a vita. Altri invece sono nobili che han perso ogni diritto sulle loro terre, oppure persone che semplicemente, desiderano lasciare il loro passato alle spalle. Essi possono intervenire lungo le rotte commerciali, ma nelle città e villaggi non hanno alcuna giurisdizione, e devono sempre sottostare alle leggi locali. Abili nell'arte dell'arrangiarsi, spesso utilizzano la regola dell'"Occhio non Vede", quando all'esterno di un ambiente giuridico o semplicemente quando sono affamati, ma senza esagerare.

Guardastrada Recluta (Competente)

For	12
Des	12
Cos	12
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	8

PF	15
PM	10
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	2
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	+3(+4)
Lotta	+7/+6
Shock Test	41%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+5	1d6+2	22%	Tagliente
Pugnale	+3	1d3+2	20%	T/P

Talenti:

Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Focalizzazione nell'Arma (Arma Primaria) II, Robusto, Determinato, Parata Migliorata, Schivata Migliorata, Furtivo, Istruzione Elementare, Comunicazione Silenziosa (Militare)

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Conoscenze (Natura) +5%, Conoscenze (Stemmi ed Araldiche) +5%, Contrattare +5%, Convincere +5%, Diplomazia +5%, Indagare +5%, Ingannare +5%, Intimidire +5%, Muoversi Furtivamente +1%, Nascondersi +1%, Nuotare -5%, Osservare +5%, Percepire Intenzioni +5%, Riparare (Armature in Cuoio) +5%, Saltare +1%, Scalare, +1%, Sopravvivenza (Foresta/Montagna/Pianura) +5%

Equipaggiamento:

Acciarino e Pietra Focaia, Attestato d'Appartenenza ai Guardastrada, Armatura di Cuoio (Rinforzata), Borsa da Cintura, Coperta Invernale, Cote per affilare, Oltre d'Acqua, Pugnale, Razioni da Viaggio (x4), Spada Lunga, Torcia (x3), Veste da Guardastrada, Zaino, 1d3+1 Copper Bits

Guardastrada (Competente)

For	14
Des	13
Cos	13
Ast	11
FdV	13
Sag	11
Man	8

PF	17
PM	10
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RD	3
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	+6(+9)
Lotta	+8/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+6	1d6+3	22%	Tagliente
Pugnale	+4	1d3+3	20%	T/P
Balestra	+6	1d6+4	23%	Perforante

Talenti:

Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Robusto, Determinato, Furtivo, Istruzione Elementare, Comunicazione Silenziosa (Militare), Impavido, Colpo Poderoso, Colpire alle Spalle, Reazione Rapida, Sinergia in Combattimento, Tirare nella Mischia, Colpo Critico (Arco)

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +10%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Natura) +10%, Conoscenze (Stemmi ed Araldiche) +10%, Contrattare +10%, Convincere +10%, Diplomazia +10%, Indagare +10%, Ingannare +9%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Nuotare +0%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +10%, Riparare (Corazza di Pelle) +10%, Saltare +5%, Scalare, +5%, Sopravvivenza (Foresta/Montagna/Pianura) +10%

Equipaggiamento:

Acciarino e Pietra Focaia, Armatura Imbottita, Attestato di Appartenenza ai Guardastrada, Borsa da Cintura, Coperta Invernale, Corazza di Pelle (-2%), Cote per Affilare, Oltre d'Acqua, Pugnale, Razioni da Viaggio (x4), Scudo Piccolo (Opzionale), Spada Lunga, Torcia, Veste da Guardastrada, Zaino, 1d6+4 Copper Bits. Alcuni Possiedono delle Balestre e un Astuccio da 10 Dardi. Altri invece possiedono uno Scudo Piccolo in Legno o un Brochiere.

Guardastrada Anziano (Avanzato Elite)

For	14
Des	14
Cos	15
Ast	13
FdV	15
Sag	12
Man	10

PF	24
PM	12
Vel	7,5 mt
Iniz	+17
RD	4
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+8
Lotta	+8/+7
Shock Test	53%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Ascia da Battaglia	+10/+6	1d6+5	25%	Tagliente
Pugnale	+7	1d3+3	23%	T/P
Balestra Pesante	+9	1d10+6	24%	Perforante

Talenti:

Attacco Extra, Bloccare la Presa, Colpire alle Spalle, Colpo Poderoso, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Comunicazione Silenziosa (Militare), Contrattacco, Determinato, Esperienza (Combattimento), Furtivo, Giocare Sporco, Impavido, Incrollabile, Intrepido, Istruzione Elementare, Mano Libera, Non C'è Mai Fine al Peggio, Once More unto the Breach, Reazione Rapida, Resilienza, Resistere allo Shock, Robusto II, Scoprire Trappole II, Seguire Tracce II, Sempre Pronto, Sinergia in Combattimento, Tirare nella Mischia, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +15%, Autorità +10%, Cercare +17%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +10%, Conoscenze (Comuni) +14%, Conoscenze (Natura) +10%, Contrattare +13%, Convincere +14%, Diplomazia +10%, Ingannare +15%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +14%, Nuotare +5%, Osservare +16%, Percepire Intenzioni +15%, Riparare (Armature in Pelle) +10%, Saltare +10%, Scalare, +10%, Sopravvivenza (Variabile) +20%

Equipaggiamento:

Acciarino e Pietra Focaia, Armatura Imbottita (-3%), Ascia da Battaglia (Acciaio, Bilanciata), Attestato d'Appartenenza ai Guardastrada, Borsa da Cintura, Cappa o Mantello Invernale, Coperta Invernale, Corazza di Pelle (-4%), Corda (10 mt), Cote per Affilare, Otre d'Acqua, Pugnale, Razioni da Viaggio (x4), Veste da Guardastrada, Zaino, Torcia (x2), 1d6+4 Copper Bits.

Alcuni possiedono un Brocchiere, altri utilizzano una Balestra Pesante e possiedono due Astucci da 10 Quadrelli.

Combattimento:

I Guardastrada utilizzano tattiche diverse che cambiano da individuo ad individuo, anche spesso estremamente sleali o discutibili. Coloro che non sono interessati all'onore spesso sfruttano imboscate ed agguati o addirittura trappole rudimentali per sbaragliare i propri nemici. I Guardastrada non si fan problemi nell'unirsi a gruppi di avventurieri o all'ingaggiare un gruppo di popolani belligeranti se ciò gli aiuterà nel loro compito.

Contro creature pericolose potrebbero cercare di contattare i Cacciatori di Mostri o avventurieri avvezzi a combattere tali bestie feroci.

GUARDIE E GUARDIANI

Guardia Cittadina (Competente)

For	13
Des	12
Cos	13
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	10

PF	16
PM	11
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	2
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	+4
Lotta	+7/+6
Shock Test	43%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+5	1d6+2	23%	Tagliente

Mezza Lancia	+5	1d6+1	20%	Perforante
--------------	----	-------	-----	------------

Alabarda	+5	1d10+2	24%	Tagliente
----------	----	--------	-----	-----------

Talenti:

Competenza nelle Armature Leggere, Determinato, Istruzione Elementare o Base, Robusto

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +9%, Cercare +7%, Conoscenze (Comuni) +6%, Convincere +8%, Intimidire +7%, Muoversi Furtivamente +3%, Osservare +9%, Percepire Intenzioni +7%, Saltare +1%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita o in Cuoio, Abiti Semplici o Veste con le Araldiche Cittadine, Borsa da cintura, 2d3+1 CB

A scelta tra una spada lunga (o qualunque altra arma ad una mano), Mezza Lancia o Alabarda

Guardia del Casato / Guardia Reale (Avanzato)

For	14
Des	13
Cos	14
Ast	10
FdV	13
Sag	11
Man	10

PF	19
PM	11
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RD	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+6
Lotta	+8/+6
Shock Test	46%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+8	1d6+5	26%	Tagliente

Mezza Lancia	+8	1d6+5	27%	Perforante
--------------	----	-------	-----	------------

Alabarda	+8	1d10+5	28%	Tagliente
----------	----	--------	-----	-----------

Talenti:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Fratello di Scudo, Istruzione Elementare o Base, Robusto, Tutt'uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +8%, Cercare +9%, Conoscenze (Comuni) +9%, Convincere +10%, Intimidire +7%, Muoversi Furtivamente +3%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +10%

Equipaggiamento:

Corazza di Pelle (Rinforzata), Veste Militare con le Araldiche del Casato, Spada Lunga (Acciaio, Bilanciata), 2d6+2 GB.

A scelta tra una spada lunga (o qualunque altra arma ad una mano), Mezza Lancia o Alabarda. Le armi sono sempre Bilanciate ed in Acciaio. Se Armati di Spada o Mezza Lancia, possiedono inoltre uno Scudo Medio (Legno, Rinforzato).

I Capitani talvolta indossano armature migliori.

Guardiano Reale (Esperto Elite)

Per diventare una Guardiano Reale servono anni di addestramento e dimostrare sul campo di battaglia il proprio valore in più di un'occasione. Tali formidabili guerrieri divengono Guardie Reali, incaricati di proteggere i Reggenti dei Regni o addirittura Princess Celestia in persona, anche se spesso la selezione per tale onore richiede molto tempo e spesso è la principessa solare in persona a valutarli.

For	15	PF	24	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	20	Spada Lunga	+12/+8	1d6+6	30%	Tagliente
Cos	15	Vel	7,5 mt					
Ast	11	Iniz	+16	Mezza Lancia	+12/+8	1d6+6	24%	Perforante
FdV	15	RD	6					
Sag	12	TpC	+6	Alabarda	+12/+8	1d10+6	31%	Tagliente
Man	13	Schivare	+4					
		Parata	+11(14)					
		Lotta	+8/+7					
		Shock Test	60%					

Talenti:

Addestramento Avanzato (Guerriero) II, Attacco Extra, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Determinato, Fedeltà, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Fratello di Scudo, Impavido, Istruzione Elementare o Base, Gambe Salde, Muro di Scudi, Once More Unto the Breach, Resistere al Sanguinamento, Resistere allo Shock, Robusto II, Schiena Robusta, Sinergia in Combattimento, Specializzazione nell'Armatura II, Spirito di Squadra, Strategia Difensiva, Tutt'uno con la Corazza II, Volontà di Ferro, Votato alla Causa

Abilità:

Ascoltare +14%, Autorità +12%, Cercare +9%, Concentrazione +15%, Conoscenze (Comuni) +9%, Convincere +10%, Intimidire +7%, Muoversi Furtivamente +2%, Osservare +15%, Percepire Intenzioni +10%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Corazza del Sole Bianco Rinforzata in Acciaio Solare (Buona Fattura - Tagliente e Perforante), Elmo in Metallo, Simbolo di Princess Celestia, Veste Militare con le Araldiche Regali. A scelta tra una Spada Lunga (o qualunque altra arma ad una mano), Mezza Lancia o Alabarda. Le armi sono sempre Bilanciate, di Buona Fattura, Affilate ed in Acciaio. Le guardie con Spada o Mezza Lancia possono ottenere anche uno scudo Medio in Acciaio Rinforzato.

Combattimento:

Le guardie cittadine non sempre sono combattenti esperti, in quanto alcuni scelgono tale mestiere più che altro per la paga, quindi non utilizzano tattiche particolari se non quella di basarsi sul numero. Le Guardie del Casato e le Guardie Reali invece sono addestrate al combattimento in quanto il loro compito consiste nella protezione di individui o famiglie facoltose, anche se si limiteranno a proteggere i loro datori di lavoro a cui spesso sono fedeli. Di tutt'altra fattura sono invece i Guardiani Reali: scelti tra i guerrieri canterlottiani più promettenti, essi passano molto tempo ad addestrarsi nell'arte del combattimento e della guerra. I Guardiani Reali sono soliti formare delle piccole unità dove ogni individuo crea un legame indissolubile con i suoi commilitoni ed essi combatteranno con ferocia e dedizione fino allo stremo delle loro forze. I Guardiani Reali utilizzano tattiche di difesa eccelsa e sono estremamente cauti e metodici

Ancelle Solari ed Ancelle Lunari

Aurora, Guardiana degli Innocenti (Unicorno - Epica Elité)

For	18	PF	34(39)	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	73(78)	Lama Lunare	+15/+11	1d6+10	29%	Tagliente
Cos	18	Vel	7,5 mt					
Ast	14	Iniz	+18	Lama Lunare	+15/+11	1d10+10	29%	Tagliente
FdV	22	RD	7					
Sag	14	TpC	+8					
Man	30	Schivare	+6					
		Parata	+13					
		Lotta	+13/+8					
		Shock Test	70%					

Tratti:
Ancella Lunare (+2 PF, +2 PM, Scurovisione) , Canterlottian Highborn (192 cm), Corno, Incubi

Talenti e Capacità:
Adepta Oscura, Addestramento Avanzato (Guerriera) II, Affinità con la Magia II, Ampio Fendente, Attacco Ellittico, Attacco Extra, Bloccare la Presa, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso, Combattere alla Cieca, Compagne d'Arme, Competenza nella Spada Bastarda, Condivisione del Mana, Contrattacco, Contro Carica, Contro Ogni Avversità, Determinata, Famiglio, Fedeltà, Guarigione Fenomenale, Impavida, Incalzare II, Incantare in Combattimento, Incantesimo Condiviso, Incantatrice Corazzata V, Incantesimi Abitudinari, Incrollabile, Intrepida, Legame Naturale, Lottatrice II, Maga Combattente, Mano Libera, Once More unto the Breach, Posizione Difensiva, Protezione Mobile II, Reazione Rapida, Resistere al Sanguinamento, Resistere allo Shock, Riserva Arcana IV, Robusta II, Robustezza Epica, Sinergia in Combattimento, Sorella di Scudo, Sopraffare (Spada Bastarda), Specializzazione nella (Spada Bastarda) II, Spirito di Squadra, Tutt'Uno con la Corazza II, Volontà di Ferro, Votata alla Causa

Abilità:
Ascoltare +21%, Autorità +20%, Biblioteconomia +5%, Cercare +13%, Concentrazione +30%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +11%, Conoscenze (Arcane) +10%, Conoscenze (Comuni) +12%, Conoscenze (Occultismo) +15%, Conoscenze (Tattica Militare) +10%, Convincere +15%, Diplomazia +20%, Intrattenere (Canto) +10%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +22%, Percepire Intenzioni +35%, Primo Soccorso +7%, Sopravvivenza (Everfree Forest) +15%, Sopravvivenza (Foresta) +15%, Sopravvivenza (Foresta Arcana) +10%

Equipaggiamento:
Amuleto Sanguineo (Bloodstone - +5 PF, +5 PM), Balsamo Curativo (x2), Bandoliera, Borsello da Cintura, Cappa, Corazza della Guardiana degli Innocenti (Corazza della Rocca del Lamento - Argento Lunare, Buona Fattura, Incantata, Rinforzata - Tagliente e Perforante), Cristallo Arcano (x2), Elmo Pesante (Argento Lunare, Buona Fattura, Incantato, Volto Scoperto), Lama Lunare (Spada Bastarda - Affilata, Argento Lunare, Buona Fattura, Incantata), Gambesone di Buona Fattura, Giaciglio, Pozione di Cura (x2), Simbolo Sacro Spezzato (Argento Lunare)

Incantesimi:
Grado Neofita:
Comodo Giaciglio (1), Individuare l'Arcano (1), Luce Fluttuante (1)

Grado Competente:
Scudo Arcano (Potenziamento III - 8)

Grado Avanzato:
Barriera Incantata (13)

Grado Esperto:
Bubble of Silence (18), Oscurità Avvolgente (32)

Combattimento:
Trovandosi solitamente a combattere da sola, Aurora generalmente cerca di ottenere qualunque vantaggio possibile, soprattutto rifugiandosi in luoghi con scarsa visibilità o luoghi bui, in quanto grazie al fatto di esser un'Ancella Lunare può sfruttare la Scurovisione a suo vantaggio. Solitamente se deve attaccare, in genere sfrutta l'incantesimo Oscurità Avvolgente dopo essersi posizionata, in modo da poter caricare nel turno successivo solitamente sbucando dalle tenebre oppure combattendovici dentro, in quanto immune ai suoi effetti. Alternativamente è solita effettuare azioni mordi e fuggi, indebolendo e fiaccando il morale nemico. In genere non combatte mai in modo aggressivo, in quanto solitamente preferisce far spaventare i suoi avversari sperando di metterli in fuga. In genere sfrutta la posizione difensiva ed il fatto che impugni un'arma Maneggevole per aumentare le probabilità di Parare gli attacchi ed eventualmente di effettuare dei contrattacchi oppure effettuerà delle manovre di lotta per atterrare i suoi avversari. Se messa alle strette non esiterà ad utilizzare l'ampio fendente o l'attacco ellittico, impugnando la Lama Lunare a Due Mani e addirittura incalzare e sopraffare. L'incantesimo Scudo Arcano viene usato solitamente se deve coprire la sua ritirata o se viene bersagliata da frecce e quadrelli, anche se un tempo lo utilizzava per proteggere eventuali alleati.

Black Star (Avatar della Notte - Epica Elité)

For	22	PF	60	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	18	PM	100	Night Gaunt	+18/+14	1d10+14	30%	Contundente
Cos	22	Vel	7,5 mt					
Ast	16	Iniz	+20					
FdV	28	RDM	10					
Sag	15	TpC	+10					
Man	50	Schivare	+7					
		Parata	+15(+16)					
		Lotta	+18/+9/+17					
		Shock Test	99%					

Tratti:

Avatar della Notte (+5 PF, +5 PM, Scurovisione), Canterlottian Highborn (208 cm), Epica, Massiccia, Mancina, Odio (Princess Celestia), Ossessione (Vendetta), Rancore (Ancelle Solari), Sanguinaria. È considerata una creatura di Sottotipo Oscuro.

Talenti e Capacità:

Adepta Oscura, Addestramento Arcano (Forza) III, Addestramento Avanzato (Guerriera) II, Affinità con la Magia II, Ambidestria, Ampio Fendente, Attacco Ellittico II, Attacco Extra, Arcanista Corazzata, Bloccare la Presa, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo a Martello, Colpo Poderoso II, Competenza nella Mazza Pesante, Costituzione Mostruosa, Famiglio, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Dura a Morire, Grande Oratrice, Guarigione Fenomenale, Guarigione Rapida (5), Impatto Corazzato, Incantatrice Corazzata V, Incantatrice Spaventosa, Incantatrice Tenace, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Tematici (Oscurità), Incanto Travolgente III, Lottatrice III, Maga Combattente, Mano libera, Maestra del Terrore, Maestria in Combattimento, Once More Unto the Breach, Oscura Signora, Possanza II, Protezione Mobile, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (10/+20%), Resistenza Elementale (10), Resistere al Sanguinamento, Riserva Arcana V, Riserva Arcana Epica II, Robusta III, Robustezza Epica II, Sopraffare (Mazza Pesante), Spazzata Poderosa II, Specializzazione nelle Armature II, Stermina Giganti, Tutt'Uno con la Corazza II, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +21%, Autorità +40%, Biblioteconomia +15%, Cercare +18%, Concentrazione +35%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +20%, Conoscenze (Arcane) +25%, Conoscenze (Comuni) +15%, Conoscenze (Occultismo) +30%, Conoscenze (Tattica Militare) +30%, Conoscenze (Religioni) +15%, Convincere +20%, Ingannare +30%, Intimidire +35%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +22%, Percepire Intenzioni +35%

Equipaggiamento:

Carapace del Ventre del Vuoto (Corazza della Rocca del Lamento - Argento Lunare, Buona Fattura, Incantata, Rinforzata, Tagliente e Perforante), Cristallo Arcano Superiore (x2), Guanto d'Arme Oscuro (Permette di potenziare l'incantesimo Evoca Sgherro Malvagio senza costi aggiuntivi), Night Gaunt (Mazza Pesante - Buona Fattura, Incantato, Metallo Stellare, Possente)

Night Gaunt:

Questa Mazza pesante fatta interamente in Metallo Stellare è insolitamente grossa e massiccia. La proprietà possente le permette di aumentare il suo danno base e di esser considerata un'Arma a Due Mani e può parare gli attacchi di creature di Taglia Grande. Ogni 1d3+2 round, quando l'arma colpisce, Black Star può generare un effetto simile all'incantesimo Spinta Arcana (senza potenziamenti), spendendo il costo in Punti Magia dell'incantesimo. Alternativamente la mazza può esser impugnata a due mani ed usata per colpire il terreno e lanciare automaticamente l'incantesimo Blas Wave con un costo ridotto di 10 PM, anche se tale effetto può esser utilizzato una volta ogni cinque minuti, e ne fa perdere la proprietà Possente per circa 1d3+2 Round così come la possibilità di ottenere l'effetto di spinta arcana quando colpisce. Quest'arma sottrae 5 Punti Resistenza base, quando danneggia un'oggetto più il bonus di forza di Black Star ed i PR extra sottratti dalla regola speciale Fracassare. La spinta arcana non può esser effettuata se Black Star utilizza Ampio Fendente o Attacco Ellittico. Nonostante quest'arma sia fatta in metallo Stellare, la corazza indossata da Black Star la rende immune ai suoi effetti.

Incantesimi:

Grado Neofita:

Individuare l'Arcano (1), Luce Fluttuante (1), Riflesso Luminescente (1)

Grado Competente:

Spinta Arcana (Potenziamento II - 7)

Grado Avanzato:

Banchetto dei Corvi (28), Dissolvi Magie (Variabile +5), Evoca Sgherro Malvagio (14)

Grado Esperto:

Blast Wave (20)

Combattimento:

Black Star è solita evocare degli Sgherri Malvagi che la assistano in combattimento e lanciare l'incanto Banchetto dei Corvi (modificato in modo che evochi dei Pipistrelli), per poi lanciarsi come un furia sui suoi nemici. Solitamente colpisce sempre il terreno di fronte a sé, una volta in corpo a corpo, in modo da generare una Blast Wave mirata a sbaragliare più avversari possibili o in alternativa tenderà di colpire coloro che ha di fronte per poi applicarne l'effetto di Spinta Arcana per scagliarli all'indietro o sbilanciarli. Spesso si lascia circondare per fruttare al meglio l'Attacco Ellittico ed in genere cerca di mantenere in vita i suoi avversari per poter prolungare sadicamente lo scontro a meno che non la facciano arrabbiare seriamente o la feriscano con Danni Radiosi. È solita provocare i suoi avversari utilizzando l'incantesimo Riflesso Luminescente per schernirli. Se veramente infuriata tenderà sempre di scaraventare via gli avversari, per poi caricarli e sfruttare il talento Impatto Corazzato, tuttavia non agirà mai in modo avventato e tenderà sempre di ragionare prima di agire in situazioni sospette anche se alla lunga la sua furia e rabbia sono soliti avere la meglio.

Chantétoile (Unicorno - Esperta Elité)

Chantétoile è una persona severa ed imparziale, ma anche dal temperamento focoso che talvolta sfocia in scoppi d'ira durante i combattimenti in cui prende parte. Addestrata all'arte della Guerra, solitamente porta consiglio per tattiche militari e strategie di combattimento, ma anche riguardo all'applicazione delle leggi locali con un certo zelo spesso eccessivo. Nonostante tutto cerca sempre di mantenere un aspetto consono ed ordinato, pretendendo anche che i suoi sottoposti facciano lo stesso. Cinque anni fa si lanciò all'inseguimento dell'Ancella Lunare Aurora, braccandola per un mese intero fino a quando quest'ultima, stanca di esser perseguitata, la affrontò su un terreno impervio ed irregolare, impedendole di muoversi liberamente e facendola ruzzolare più volte giù per la parte scoscesa di una collina. Il combattimento terminò quando Aurora la colpì con un manrovescio al volto dopo che Chantétoile si era tolta l'elmo in quanto lurido di fango, tramortendola. Una volta ripresa, l'ancella solare andò su tutte le furie per la disonestà dell'Ancella Lunare e giurò che l'avrebbe catturata personalmente, per consegnarla direttamente a Canterlot in catene.

For	16	PF	23(27)	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	40	Lama Solare	+13/+9	1d6+8	26%	Tagliente
Cos	16	Vel	6 mt					
Ast	14	Iniz	+17	Lama Solare	+13	1d10+8	26%	Tagliente
FdV	20	RD	7					
Sag	12	TpC	+7					
Man	20	Schivare	+6					
		Parata	+11					
		Lotta	+10/+8					
		Shock Test	65%					

Tratti:

Canterlottian Highborn (192 cm), Ossessione (Mantenersi in Ordine), Rancore (Aurora), +5% ai Test di Morale e Morale Negativo

Talenti e Capacità:

Addestramento Avanzato (Guerriera), Attacco Extra, Carica Feroce, Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Competenza nella Spada Bastarda, Competenza nelle Armature Pesanti, Contrattacco, Determinata, Fedeltà, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Grido di Battaglia, Impavida, Impatto Corazzato, Legame Naturale, Lottatrice, Mano Libera, Once More unto the Breach, Posizione Difensiva, Reazione Rapida, Resistere al Sanguinamento, Resistere allo Shock, Riserva Arcana III, Robusta II, Sorella di Scudo, Sopraffare (Spada Bastarda), Tutt'Uno con la Corazza II, Volontà di Ferro, Votata alla Causa

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +18%, Biblioteconomia +4%, Cercare +12%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +16%, Conoscenze (Arcane) +3%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Legge) +8%, Conoscenze (Militari) +11%, Conoscenze (Storia) +3%, Convincere +11%, Diplomazia +10%, Muoversi Furtivamente -2%, Nascondersi -2%, Nuotare -12%, Osservare +16%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +6%, Saltare -1%, Scalare -1%

Equipaggiamento:

Corazza del Sole Bianco Rinforzata in Acciaio Solare (Buona Fattura - Tagliente e Perforante), Cintura della Robustezza (+2 PF), Credenziali, Elmo Pesante in Acciaio Solare (Celata), Lama Solare (Spada Bastarda - Acciaio Solare, Buona Fattura, Incantata), Pozione di Cura (x2), Simbolo Sacro in Acciaio Solare, Vesti da Ancella Solare

Combattimento:

Chantétoile è dedita all'arte del combattimento e spesso si allena per migliorare le sue tecniche, anche se spesso si misura con i suoi assistenti, che non sempre offrono una sfida adeguata. In Combattimento è solita scagliarsi sul nemico dopo aver emesso un grido di Battaglia. Solitamente tenta di sfruttare sia il talento Carica Feroce che Impatto corazzato e non esita a utilizzare Calci da Combattimento per sbilanciare i propri avversari, per colpirli con un Colpo Poderoso. Nonostante sappia combattere in formazione, spesso la sua eccessiva impulsività la lancia in situazioni svantaggiose, ma la cosa non sembra darle troppe preoccupazioni, in quanto adora superare le sfide. Un tempo utilizzava uno Stendardo da Schiena, prima che Aurora lo tranciasse a metà. Nonostante siano passati 5 anni, Chantétoile lo conserva ancora come ricordo.

Star Glimpse (Unicorno - Esperta Elité)

Gentile e paziente, Star Glimpse si dedica a viaggiare per i Regni Equestri per appurare che le leggi vengano rispettate e per consegnare alla giustizia i criminali. Nonostante spesso venga accolta con gli onori del caso, la sua presenza tende a generare insofferenza da parte delle figure nobiliari che utilizzano anche metodi discutibili per regnare. Come tutte le sue Consorelle, Star Glimpse ha ricevuto un addestramento al combattimento ed il suo corpo è stato potenziato tramite magia, cosa che la rende più forte di quel che appare. Nonostante ciò è poco incline alla violenza se non strettamente necessaria e preferisce sempre risolvere pacificamente ogni questione, se possibile.

For	16	PF	21(23)	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	40	Lama Solare	+12	1d6+6	25%	Tagliente
Cos	16	Vel	6 mt					
Ast	14	Iniz	+17	Lama Solare	+12	1d10+6	25%	Tagliente
FdV	20	RD	7					
Sag	14	TpC	+7					
Man	20	Schivare	+6					
		Parata	+10					
		Lotta	+9/+9					
		Shock Test	65%					

Tratti:
Canterlottian Highborn (191 cm), +5% ai Test di Morale e Morale Negativo

Talenti e Capacità:
Competenza nella Spada Bastarda, Competenza nelle Armature Pesanti, Contrattacco II, Determinata, Fedeltà, Impavida, Lottatrice, Posizione Difensiva II, Reazione Rapida, Resistere al Sanguinamento, Resistere allo Shock, Riserva Arcana III, Robusta, Sorella di Scudo, Specializzazione nella (Spada Bastarda), Tutt'Uno con la Corazza II, Volontà di Ferro, Votata alla Causa

Abilità:
Ascoltare +12%, Autorità +13%, Biblioteconomia +10%, Cercare +8%, Concentrazione +10%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +15%, Conoscenze (Arcane) +5%, Conoscenze (Comuni) +12%, Conoscenze (Legge) +15%, Conoscenze (Militari) +6%, Conoscenze (Storia) +6%, Contrattare +7%, Convincere +16%, Diplomazia +18%, Muoversi Furtivamente -3%, Nascondersi -3%, Nuotare -14%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +7%, Saltare -3%, Scalare -3%

Equipaggiamento:
Corazza del Sole Bianco (Acciaio Solare, Rinforzata, Buona Fattura - Tagliente e Perforante), Cintura della Robustezza (+2 PF), Credenziali, Elmo Pesante in Acciaio Solare (Volto Scoperto), Lama Solare (Spada Bastarda - Acciaio Solare, Buona Fattura, Incantata), Pozione di Cura (x2), Simbolo Sacro in Acciaio Solare, Vesti da Ancella Solare

Combattimento:
Star Glimpse solitamente è accompagnata da alcuni soldati o Guardie del Casato. Nonostante preferisca ricorrer principalmente al dialogo ed alla diplomazia, non si tirerà indietro per un eventuale scontro, seppure cercando di non ferire mortalmente i suoi avversari, a meno che non costretta. Solitamente preferisce restare in posizione difensiva, sfruttando i contrattacchi. Se ottiene un critico, spesso rinuncerà al danno extra per stordire il proprio avversario, colpendolo con il pomolo della sua spada.

GUARITORI

Coloro che si dedicano alla difficile arte della guarigione, vengono volgarmente chiamati Guaritori. Coloro che affinano le loro tecniche fino a diventare esperti spesso diventano Cerusici o addirittura Medici.

Cerusico (Competente)

For	9	PF	11
Des	11	PM	13
Cos	10	Vel	9 mt
Ast	12	Iniz	+11
FdV	13	RD	-
Sag	12	TpC	+1
Man	11	Schivare	+1
		Parata	+1
		Lotta	+4/+5
		Shock Test	32%

Talenti:

Istruzione (Base), Abilità Focalizzata (Primo Soccorso), Guaritore Abile, Determinato, Riconoscere Piante ed Erbe

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +6%, Biblioteconomia +10%, Cercare +10%, Concentrazione +10%, Conoscenze (Anatomia Equina) +15%, Conoscenze (Erboristeria) +15%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Medicina) +15%, Convincere +15%, Diplomazia +14%, Medicare +8%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +10%, Primo Soccorso +20%

Equipaggiamento:

Ago e Filo, Balsamo Curativo Inferiore, Benda per Ferite (x5), Borsa a Tracolla, Borsa del Guaritore, Veste da Cerusico

Guaritore (Avanzato)

For	10	PF	11
Des	11	PM	13
Cos	11	Vel	9 mt
Ast	13	Iniz	+11
FdV	13	RD	-
Sag	12	TpC	+1
Man	11	Schivare	+1
		Parata	+1
		Lotta	+5/+5
		Shock Test	34%

Talenti:

Istruzione (Base), Abilità Focalizzata (Primo Soccorso), Determinato, Riconoscere Piante ed Erbe, Mescere Pozioni

Abilità:

Artigianato (Alchimia) +7%, Ascoltare +8%, Cercare +9%, Concentrazione +10%, Conoscenze (Anatomia) +10%, Conoscenze (Erboristeria)+10%, Conoscenze (Comuni) +10%, Contrattare +8%, Convincere +9%, Osservare +7%, Percepire Intenzioni +8%, Primo Soccorso +15%

Equipaggiamento:

Ago e Filo, Balsamo Curativo Inferiore (x2), Benda per Ferite (x10), Borsa a Tracolla, Borsa del Guaritore, Veste da Cerusico

Medico (Esperto)

For	10
Des	11
Cos	12
Ast	13
FdV	14
Sag	13
Man	12

PF	13
PM	16
Vel	9 mt
Iniz	+11
RD	-
TpC	+1
Schivare	+1
Parata	+1
Lotta	+5/+5
Shock Test	36%

Talenti:

Istruzione (Accademica), Abilità Focalizzata (Medicare), Abilità Focalizzata (Primo Soccorso), Determinato, Guaritore Abile, Medico Abile, Riconoscere Piante ed Erbe, Rinvio del Giudizio

Abilità:

Artigianato (Alchimia) +10%, Ascoltare +10%, Autorità +15%, Biblioteconomia +15%, Concentrazione +20%, Conoscenze (Anatomia) +20%, Conoscenze (Erboristeria) +20%, Conoscenze (Comuni) +20%, Conoscenze (Medicina) +25%, Contrattare +13%, Convincere +20%, Diplomazia +13%, Medicare +25%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +15%, Primo Soccorso +30%

Equipaggiamento:

Ago e Filo, Balsamo Curativo (x2), Benda per Ferite (x5), Borsa a Tracolla, Borsa del Guaritore, Veste da Medico (Conta come veste da Erudito)

Taumaturgo (Avanzato)

Può capitare, in rarissime occasioni, che un puledrino nasca con la particolare capacità di Guarire tramite la magia.

Tali individui vengono sempre visti di buon auspicio e immediatamente educati nell'arte della guarigione, anche se può capitare che vi siano Taumaturghi autodidatti che vivono in comunità isolate o lontane dalla civiltà.

For	10
Des	11
Cos	13
Ast	12
FdV	15
Sag	13
Man	15

PF	14
PM	40
Vel	9 mt
Iniz	+11
RD	-
TpC	+1
Schivare	+2
Parata	+1
Lotta	+5/+5
Shock Test	38%

Talenti:

Istruzione Base, Riserva Arcana IV, Taumaturgia II (Grado Avanzato)

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +10%, Concentrazione +11%, Conoscenze (Anatomia) +20%, Conoscenze (Comuni) +15%, Conoscenze (Erboristeria) +15%, Contrattare +12%, Convincere +15%, Medicare +20%, Osservare +11%, Percepire Intenzioni +12%, Primo Soccorso +20%

Equipaggiamento:

Balsamo Curativo, Benda per Ferite (x10), Borsa a Tracolla, Borsa del Guaritore, Veste da Taumaturgo (Conta come veste da Cerusico)

MAGUS DELL'ORDINE E DEL CAOS

Magus del Caos (Unicorno - Avanzato Elite)

For	9
Des	12
Cos	11
Ast	13
FdV	15
Sag	12
Man	19

PF	14 (15)
PM	56(71)
Vel	9 mt
Iniz	+15
RD	-
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	+4
Lotta	+4/+6/+9
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Bastone da Stregone	+3	1d6	20%	Contundente

Magia	+8	?	-	??
-------	----	---	---	----

Tratti:

Corno

Talenti:

Affinità con la Magia, Famiglio, Determinato, Duellante Arcano, Impavido, Incantare in Combattimento, Incantatore Tenace, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Tematici (Caos), Incantesimo Perforante, Incanto Travolgente, Istruzione Base, Legame Etereo, Magus del Caos, Mira Arcana IV, Reagenti Arcani, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana IV, Robusto, Sintonia con la Trama, Stregoneria, Trucchi del Mestiere (Mana), Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +8%, Biblioteconomia +12%, Cercare +5%, Concentrazione +18%, Conoscenze (Arcane) +17%, Conoscenze (Comuni) +18%, Conoscenze (Erboristeria) +12%, Conoscenze (Mostri e Creature) +18%, Conoscenze (Occultismo) +6%, Contrattare +8%, Convincere +14%, Ingannare +19%,

Equipaggiamento:

Acchiappa Sogni in Argento Lunare, Amuleto da Magus, Bastone da Stregone (+5 PM), Borsa a Tracolla, Cappa, Cristallo Arcano Inferiore (x2), Libro degli Incantesimi, Giaciglio, Pozione di Cura, Sacchetto contenente 5 dosi di Polvere Onirica, Vesti da Magus del Caos (Contano come Vesti da Viaggiatore), 2d6+8 CB

Incantesimi per Grado:

Generalmente un Magus del Caos non conosce tutti questi incantesimi, ma sono elencati quelli più probabili che potrebbe usare.

Neofita:

Abbagliare (1), Comodo Giaciglio (5), Foltibaffi (Potenziamento I, 2), Individuare l'Arcano (1), Luce Fluttuante (1), Prestidigitazione (5)

Competente:

Animare Oggetti Minore (4), Barriera Elementale (9), Dardo Arcano Inferiore (4), Distorsione Vocale (4), Evoca Spirito Animale (Potenziamento II, 13), Foschia (9), Illusione Minore (4), Infrangere (Potenziamento I, 9), Ninna Nanna (9), Polvere dei Sogni (3), Rabbia Bruciante (12), Rallentare (9), Spinta Arcana (Potenziamento I, 10), Scottatura (4), Unto (Potenziamento I, 11)

Avanzato:

Acchiappa Sogni (Potenziamento I, 14), Affascinare (15), Cantico Stordente (17), Dardo Arcano (14), Dissolvi Magie (variabile +5), Drenaggio Arcano (12), Forma Illusoria (16), Gigantismo (34), Illusione (24), Malocchio Inconveniente (24), Paralisi (14)

Magus dell'Ordine (Unicorno - Avanzato Elite)

For	9
Des	12
Cos	11
Ast	13
FdV	15
Sag	12
Man	19

PF	14 (15)
PM	56(71)
Vel	9 mt
Iniz	+15
RD	-
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	+4
Lotta	+4/+6/+9
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Bastone da Mago	+3	1d6	20%	Contundente
Magia	+8	?	-	??

Tratti:

Corno

Talenti:

Addestramento Avanzato (Mago), Affinità con la Magia, Famiglio, Determinato, Duellante Arcano, Impavido, Incantare in Combattimento, Incantatore Tenace, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Tematici (Ordine), Incantesimo Perforante, Incanto Travolgente, Istruzione Accademica, Legame Etereo, Magia Arcana, Magus dell'Ordine, Mira Arcana IV, Reagenti Arcani, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana IV, Robusto, Sintonia con la Trama, Trucchi del Mestiere (Mana), Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +8%, Biblioteconomia +13%, Cercare +5%, Concentrazione +18%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +8%, Conoscenze (Arcane) +17%, Conoscenze (Comuni) +18%, Conoscenze (Legge) +13%, Conoscenze (Mostri e Creature) +18%, Conoscenze (Occultismo) +8%, Contrattare +8%, Convincere +14%, Ingannare +19%,

Equipaggiamento:

Amuleto da Magus, Attestato d'Appartenenza ai Magus dell'Ordine, Attestato di Competenza Arcana (Incantatore), Attestato di Studio presso l'Arcanum (Incantatore), Bastone da Mago (+5 PM), Borsa a Tracolla, Cappa, Credenziali, Cristallo Arcano Inferiore (x2), Libro degli Incantesimi, Porta Pergamene, Pozione di Cura, Vesti da Magus dell'Ordine (Contano come Vesti da Viaggiatore), 2d6+10 GB

Incantesimi per Grado:

Generalmente un Magus dell'Ordine non conosce tutti questi incantesimi, ma sono elencati quelli più probabili che potrebbe usare.

Neofita:

Abbagliare (1), Comodo Giaciglio (5), Individuare l'Arcano (1), Luce Fluttuante (1), Riparazione Inferiore (3)

Competente:

Allarme (4), Amplificare (2), Cauterizzare (4), Barriera Elementale (9), Blocca Porta (5), Dardo Arcano Inferiore (5), Evoca Spirito Animale (Potenziamento II, 13), Incanto Minore (9), Rapidità (9), Riordinare (9), Scottatura (4), Scudo Arcano (Potenziamento I, 9), Spinta Arcana (Potenziamento I, 10)

Avanzato:

Armatura Arcana (14), Barriera Incantata (14), Dardo Arcano (14), Dissolvi Magie (Variabile +5), Eruzione Elementale (7), Fiammata (14), Lama Infuocata (Potenziamento I, 9), Rinforzare (14), Riorganizzare (19), Risucchio di Mana (9), Serratura Arcana (14)

MERCENARIO

I Mercenari sono soldati e combattenti che offrono i loro servizi a pagamento.

Balestriere Pavese (Avanzato)

Originari del Regno del Sud, questi particolari mercenari sono rinomati per utilizzare il Pavese, un particolare scudo che viene piantato nel terreno che offre una certa copertura a coloro che vi si rifugiano dietro.

For	13
Des	14
Cos	13
Ast	11
FdV	12
Sag	10
Man	9

PF	18
PM	10
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	3
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+5
Lotta	+6/+8
Shock Test	43%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Balestra P.	+9	1d10+6	24%	Perforante
Spada Corta	+6	1d6+1	21%	Tagliente

Talenti:

Competenza nelle Armature Medie, Istruzione Elementare, Mira Precisa, Reazione Rapida, Robusto, Tirare nella Mischia

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +10%, Concentrazione +11%, Conoscenze (Anatomia Equina) +15%, Conoscenze (Comuni) +15%, Contrattare +12%, Convincere +15%, Medicare +8%, Osservare +11%, Percepire Intenzioni +12%, Primo Soccorso +11%

Equipaggiamento:

Astuccio con 15 Dardi (x2), Balestra Pesante, Cotta di Maglia Rinforzata, Elmo in Metallo, Gorgiera, Pavese

Combattimento:

Da come suggerisce il loro nome, questi balestrieri specialisti sfruttano la copertura fornita dai loro pavesi, in modo da poter ricaricare indisturbati la propria arma. Essi ottengono una Copertura Totale quando sono chinati dietro al loro pavese per ricaricare.

Doppelsöldner (Avanzato)

I Doppelsöldner sono mercenari earth pony o asini originari del regno dell'Est. Benché siano divenuti famosi durante la Guerra delle Sorelle, questo tipo di mercenari esisteva da prima della Guerra con Re Sombra. Il loro nome sta ad indicare che erano solitamente ottenere una doppia paga dato il loro utilizzo in battaglia per spezzare le lance avversarie ma anche per la loro utilità nell'affrontare creature di grosse dimensioni o avversari pesantemente corazzati.

For	15
Des	13
Cos	14
Ast	11
FdV	13
Sag	10
Man	9

PF	21
PM	10
Vel	6 mt
Iniz	+15(11)
RD	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+6
Lotta	+8/+6
Shock Test	57%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Zweihänder	+9	2d6+5	24%	Tagliente

Talenti:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Colpo a Martello, Colpo Poderoso, Combattimento Bilanciato, Reazione Rapida, Robusto II, Spirito di Squadra, Tutt'uno con la Corazza II

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +10%, Contrattare +8%, Convincere +10%, Intimidire +10%, Osservare +11%, Percepire Intenzioni +10%, Primo Soccorso +2%

Equipaggiamento:

Corazza di Piastre, Veste Militare Variopinta, Zweihänder (Acciaio, Bilanciata)



Giumenta di Scudo Mercenaria (Avanzato)

For	14
Des	14
Cos	14
Ast	12
FdV	14
Sag	11
Man	12

PF	19
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	3
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+6(+9)
Lotta	+7/+7
Shock Test	46%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Ascia da Battaglia	+7	1d6+5	23%	Tagliente

Talenti:

Compagne d'Armi, Combattere in Formazione, Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Istruzione Elementare, Reazione Rapida, Robusta, Sorella di Scudo

Abilità:

Artigianato (Qualsiasi) +9%, Ascoltare +11%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Contrattare +9%, Convincere +10%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +6%, Nascondersi +6%, Nuotare -17%, Osservare +9%, Primo Soccorso +2%, Saltare +6%, Scalare +6%, Sopravvivenza (Montagna) +8%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Ascia da Battaglia (Acciaio), Cappa Invernale o Mantello Invernale, Giaco di Maglia, Scudo Medio in Legno

Soldato di Ventura (Avanzato)

For	14
Des	14
Cos	14
Ast	11
FdV	12
Sag	10
Man	9

PF	21
PM	10
Vel	7,5 mt
Iniz	+16
RD	4
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+6(+9)
Lotta	+9/+7
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Lunga	+8	1d6+5	26%	Tagliente

Talenti:

Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Competenza negli Scudi, Competenza nelle Armature Medie, Fratello di Scudo, Lottatore, Reazione Rapida, Robusto II

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +10%, Concentrazione +11%, Conoscenze (Anatomia Equina) +15%, Conoscenze (Comuni) +15%, Contrattare +12%, Convincere +15%, Meditare +8%, Nuotare -16%, Osservare +11%, Percepire Intenzioni +12%, Primo Soccorso +11%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Media (Metallo) unita ad una Leggera, Elmo Medio (Metallo), Spada Lunga (Acciaio), Scudo Medio in Ferro

Combattimento:

I Mercenari sono soliti combattere in unità composte da almeno venti uomini.

Spitfire (Pegaso - Avanzato)

Gli Spitfire sono addestrati nell'utilizzare una particolare sostanza liquida infiammabile in combattimento, sputandola addosso ai propri avversari facendola passare sopra ad una fiamma accesa (generalmente una torcia) in modo che prenda fuoco.

Tipici della cultura militare dei Pegasi, negli ultimi anni è possibile trovare anche altre razze imitare questo concetto, anche se raramente.

Gli Spitfire un tempo erano truppe regolari, ma con il passare dei secoli sono diventati dei semplici mercenari. Può capitare talvolta che due eserciti opposti ingaggino rispettivamente degli Spitfire, ed in tal caso, essi sono soliti ignorarsi o sfidarsi a chi riesce ad incendiare più avversari, talvolta acciuffando al volo le bombe incendiare altrui per scagliarle nella direzione opposta, sebbene tale mossa può risultare pericolosa in quanto l'oggetto potrebbe scoppiargli in mano. Nella cultura dei Pegasi, il nome Spitfire è anche utilizzato per indicare una persona che non ha problemi a dire le cose in faccia agli altri (senza pensare alle conseguenze) o una donna dal carattere deciso.

For	11
Des	14
Cos	12
Ast	11
FdV	13
Sag	11
Man	12

PF	17
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	0
TpC	+5
Schivare	+8
Parata	+6
Lotta	+5/+8
Shock Test	41%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Corta	+6	1d6	21%	Tagliente

Tratti:
Affinità con l'Aria, Ali

Talenti e Capacità:
Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Leggere, Comunicazione Silenziosa (Militare), Corridore Esperto, Lancio Preciso II, Posizione Difensiva, Reazione Rapida, Robusto, Volo Stabile

Abilità:
Ascoltare +8%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +13%, Nascondersi +13%, Osservare +9%, Primo Soccorso +5%, Saltare +10%, Scalare +10%

Equipaggiamento:
Armatura Minimale Leggera, Bandoliera, Bomba Incendiaria (x3), Cerini (x5), Fiasca di Liquido Oleoso (x3), Fumogeno, Guanti Spessi in Cuoio, Torcia (x2)

Combattimento:
Gli Spitfire sono soliti muoversi in gruppo ma in genere si aggregano ad altri combattenti in modo da poter evitare di esser colpiti direttamente. In genere si avvicinano non visti, approfittando della concitazione della battaglia, quanto basta per poter effettuare una fiammata contro il loro avversari per poi ritirarsi o finirli con le loro spade corte. Non essendo combattenti seri tenteranno di ritirarsi il più velocemente possibile se ingaggiati. Talvolta effettuano delle imboscate, scagliando le Bombe Incendiare verso i gruppi di avversari o mirando ad eventuali carri di approvvigionamenti. I più temerari sono soliti volare al di sopra degli avversari per bombardarli dall'alto, anche se tale manovra li rende estremamente vulnerabili alle armi da tiro nemiche.

Miliziano

I miliziani sono semplici persone prelevate tra la gente comune o povera a cui viene insegnato un minimo d'addestramento militare e come maneggiare un'arma. Essi spesso sono l'unica difesa disponibile per molti villaggi e spesso formano anche il cuore degli eserciti, assieme ai soldati semplici. Coloro che han raggiunto la maggiore età e sono in grado di impugnare un'arma sono spesso i candidati ideali, anche se in genere vengono arruolati solo maschi, per evitare una carenza di nascite (o forse le femmine sono troppo furbe per farsi coinvolgere in certe cose). Molti possono benissimo essere contadini o artigiani, e quindi la loro istruzione può anche essere assai scarsa se non del tutto assente.

For	11	PF	12	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	11	PM	8	Mezza Lancia	+3	1d6+1	20%	Perforante
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+11					
FdV	9	RD	1					
Sag	9	TpC	+2					
Man	8	Schivare	+1					
		Parata	+2					
		Lotta	+6/+5					
		Shock Test	32%					

Talenti:
Analfabeta o Istruzione Elementare

Abilità:
Artigianato (Qualsiasi) +5%, Ascoltare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Muoversi Furtivamente -5%, Nascondersi -5%, Osservare +5%, Riparare (Qualsiasi) +2%

Equipaggiamento:
Armatura Imbottita, Abiti Semplici, Lancia. Nota che i miliziani spesso formano unità armate in modo diverso, a seconda di quello che riescono a recuperare. Talvolta utilizzano attrezzi da lavoro, quali asce, martelli o forconi. In alcuni casi, riescono a recuperare o a costruirsi degli scudi in legno.

Combattimento:
I miliziani in genere han vaghe nozioni militari anche se la maggior parte di essi è gente comune non avvezza al combattimento. Sfruttati per il loro numero, in genere sono usati come truppe sacrificabili o di supporto ad altre unità. Ovviamente tenteranno la fuga o si arrenderanno nel qual caso la situazione volta al peggio, senza pensarci due volte.

Minotauro

Originari dell'Isola di Minos, i minotauri si sono stabiliti nel coro del tempo nei vari regni equestri, adattandosi perfettamente nelle varie società, pur sempre mantenendo fede alla loro cultura.

Avventuriero (Avanzato)

Il desiderio di viaggiare e visitare sempre nuovi luoghi, talvolta può portare un minotauro a diventare un Avventuriero o un mercenario. Essi in genere vagano senza meta, visitando anche i luoghi più disparati ed isolati, offrendo le loro abilità per il giusto prezzo o aiutando in caso di problemi. Questi individui in genere hanno imparato ad arrangiarsi, nel corso dei loro viaggi, apprendendo le abilità più disparate.

For	16	PF	20	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	12	Martello da Guerra	+8	1d6+4	23%	Contundente
Cos	15	Vel	7,5 mt					
Ast	11	Iniz	+13					
FdV	14	RD	3					
Sag	11	TpC	+5					
Man	10	Schivare	+5					
		Parata	+7(+10)					
		Lotta	+9/+7					
		Shock Test	55%					

Tratti:
Lento e Costante

Talenti e Capacità:
Antica Civiltà, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi Istruzione Base, Determinato, Gambe Salde, Impavido, Pestone, Robusto

Abilità:
Ascoltare +10%, Conoscenze (Comuni) +8%, Contrattare +8%, Intrattenere (Oratoria) +8%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Nuotare +5%, Osservare +10%, Primo Soccorso +5%, Riparare (Armature in Pelle) +6%, Saltare +8%, Scalare +8%, Scassinare +5%, Sopravvivenza (Pianura) +7%

Equipaggiamento:
Corazza di Pelle, Corda(10 mt), Grimaldello x2, Martello da Guerra, Otre con 1 lt d'Acqua, Torcia (x2), Zaino, 2d6+2 GB

Juggernaut (Esperto Elite)

I Juggernauts sono spesso visti sui campi di battaglia o contro particolari creature. Considerati folli o temerari, essi non indietreggiano mai di fronte al pericolo, preferendo demolirlo direttamente a suon di pugni o con prese micidiali.

For	18	PF	31	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	14	Cestus	+9/+9/+5	1d3+8	26%	Contundente
Cos	18	Vel	7,5 mt					
Ast	11	Iniz	+13	Cestus	+10	1d3+8	26%	Contundente
FdV	16	RD	4(2)					
Sag	10	TpC	+5					
Man	11	Schivare	+8					
		Parata	+8					
		Lotta	+14/+8					
		Shock Test	65%					

Tratti:
Lento e Costante, Massiccio

Talenti e Capacità:
Addestramento Avanzato (Lottatore) II, Ambidestria, Antica Civiltà, Attacco Extra, Buttare a Terra II, Buttare a Terra Poderoso, Carica Feroce, Carica Inarrestabile, Carica Travolgente, Colpo Poderoso, Combattimento Disarmato, Compagni d'Arme, Competenza nel Cestus, Competenza nelle Armature Medie, Corridore Esperto, Determinato, Duro a Morire, Gambe Salde, Impavido, Incrollabile, Inarrestabile, Istruzione Elementare, Lottatore II, Once More Unto the Breach, Pelle Dura II, Pestone, Resistenza Fisica, Rissaiolo, Robusto III, Slancio, Spirito di Squadra, Volontà di Ferro

Abilità:
Ascoltare +14%, Conoscenze (Comuni) +8%, Contrattare +5%, Intimidire +19%, Intrattenere (Oratoria) +11%, Osservare +15%, Primo Soccorso +5%, Saltare +25%, Scalare +16%, Sopravvivenza (Pianura) +7%

Equipaggiamento:
Abiti Semplici, Armatura Pesante Minimale, Coppia di Cestus Rinforzati in Acciaio, Ninnoli, Oltre con 2lt d'Acqua

Combattimento:
I Juggernauts sfruttano la loro possanza fisica per sbaragliare i loro avversari e tendono a caricare in massa per massimizzare i danni e tentare di sbaragliarli il più velocemente possibile. Non indossando armature pesanti essi non possono concedersi il lusso di restare in combattimento a lungo, soprattutto contro avversari in grado d'infliggere molti danni. Essi cercano di sfruttare il talento Colpo Poderoso ogni volta che possono oltre che a tentare di effettuare delle prese o mosse di lotta in special modo contro avversari minuti o contro bestie pericolose di taglia grande.
I Juggernaut sono particolarmente fieri e cocciuti e difficilmente abbandoneranno uno scontro iniziato, anche se ciò potrebbe portare alla loro morte, in quanto per loro è meglio una morte degna che darsi alla fuga.

Lammasu (Avanzato)

I rari minotauri che apprendono l'uso della magia vengono chiamati Lammasu. Figure miti e molto sagge, i Lammasu spesso offrono consiglio al prossimo, ma tendono a avere vite isolate quasi al pari degli eremiti.

For	14	PF	17	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	11	PM	30	Pugno	+3	1d3+3	20%	Contundente
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	13	Iniz	+10	Magia	+6	?	?	?
FdV	14	RD	0					
Sag	15	TpC	+2					
Man	16	Schivare	+3					
		Parata	+2					
		Lotta	+7/+5					
		Shock Test	47%					

Tratti:
Lammasu

Talenti e Capacità:
Antica Civiltà, Incantesimo Infuso, Istruzione Base, Lento e Costante, Riserva Arcana III, Robusto

Abilità:
Ascoltare +10%, Conoscenze (Arcane) +16%, Conoscenze (Comuni) +18%, Conoscenze (Natura) +11%, Conoscenze (Storia) +15%, Contrattare +8%, Convincere +11%, Diplomazia +8%, Intrattenere (Oratoria) +16%, Osservare +10%, Primo Soccorso +11%

Equipaggiamento:
Abiti da Viaggiatore, Borsa a Tracolla, Credenziali, Razioni da Viaggio (x2), 2d6+10 GB

Incantesimi:
Un Singolo Incantesimo di Stregoneria

ORDINE DEL CUORE ARDENTE

L'Ordine del Cuore Ardente è un'antica organizzazione di pony dediti al bene ed alla lotta contro il male. Comunemente chiamati Paladini dalla gente povera, in realtà essi sono spesso persone comuni dedite all'aiuto dei bisognosi o di coloro che sono in difficoltà. Essi possono essere trovati nei vari regni, anche se sono originari del Regno dell'Ovest.

Errante (Avanzato)

Gli erranti vagano senza meta, sempre pronti ad aiutare coloro che han bisogno e di difendere gli innocenti. Essi spesso combattono contro banditi o briganti che assalgono mercanti e viaggiatori, spesso aiutando i Guardastrada, anche se non è raro che offrano la loro abilità per la caccia di creature pericolose, che minacciano i villaggi. Gli erranti hanno spesso un aspetto modesto o trasandato, dato il loro continuo peregrinare da un luogo all'altro. Alcuni di essi posseggono un dahan che cavalcano con abilità.

For	14	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	13	Spada Lunga	+7	1d6+4	25%	Tagliente
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	10	Iniz	+14					
FdV	13	RD	4					
Sag	11	TpC	+4					
Man	12	Schivare	+3					
		Parata	+5(+8)					
		Lotta	+9/+6					
		Shock Test	46%					

Talenti e Capacità:

Cavalcare, Competenza nelle Armature Medie, Contro Ogni Avversità, Determinato, Impavido, Istruzione Base, Lottatore, Robusto, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +10%, Cavalcare +10%, Conoscenze (Araldiche) +5%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Storia) +5%, Contrattare +8%, Convincere +10%, Diplomazia +5%, Intrattenere (Oratoria) +8%, Muoversi Furtivamente -8%, Nascondersi -8%, Nuotare -19%, Osservare +10%, Primo Soccorso +5%, Saltare -7%, Scalare -7%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatore, Cappa o Mantello, Guanto d'Arme in Metallo (Mano destra), Scudo Medio in Metallo, Spada Lunga Bilanciata, Usbergo Rinforzato (-15%), 2d6+5 GB
Se possiede un dahan, esso è equipaggiato con una sella e delle borse da sella. Alcuni Dahan indossano una bardatura.

Combattimento:

Gli erranti combattono in base al loro stile o metodo personale. In genere tentano di sbarazzarsi di eventuali avversari più forti a meno che non palesemente in inferiorità numerica. Non esitano a dare supporto ad eventuali alleati.

Penitente (Competente)

Quello dei penitenti è un gruppo particolare: essi sono coloro che dedicano la loro vita all'espiazione di un particolare errore o fallimento, verso qualcuno. Al pari degli Erranti, essi possono viaggiare senza meta, cercando di aiutare il prossimo con ogni mezzo, in modo da trovare il perdono nell'espiazione, altri invece cercano di mostrare al popolo la pericolosità di vizi o comportamenti deplorevoli, spesso diventando una sorta di predicatori.

For	12	PF	15	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	12	Bastone Rinforzato	+4	1d6+1	23%	Contundente
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+12					
FdV	13	RD	0					
Sag	10	TpC	+3					
Man	11	Schivare	+2					
		Parata	+3					
		Lotta	+6/+6					
		Shock Test	42%					

Talenti e Capacità:

Competenza nelle Armature Leggere, Contro Ogni Avversità, Determinato, Impavido, Istruzione Elementare, Robusto

Abilità:

Ascoltare +5%, Conoscenze (Comuni) +5%, Conoscenze (Religione) +8%, Conoscenze (Storia) +5%, Contrattare +5%, Convincere +8%, Intrattenere (Oratoria) +10%, Nascondersi +5%, Osservare +5%, Primo Soccorso +5%, Saltare +2%, Scalare +2%

Equipaggiamento:

Bastone Ferrato, Borsa a Tracolla, Coperta, Saio, Scodella in Legno, 1d3+5 CB

Combattimento:

I tipici penitenti in genere non sono pratici di combattimento, ed al massimo si lanceranno sui loro avversari brandendo l'arma che possiedono con eccessivo zelo. I Penitenti più esperti talvolta possiedono dei flagelli o dei mazzafrusti e qualche armatura media.

Virtuoso (Avanzato)

L'Ordine dei Virtuosi cerca di esaltare le virtù cavalleresche e di contrastare il male che può corrompere anche i cuori più puri. In genere è facile trovare nobili o figli di famiglie altolocate, che non badano a spese pur di far risaltare il loro aspetto, ma sono spesso dei giovani inesperti senza una vera preparazione all'arte del combattimento. Ciò nonostante sono comunque presenti anche coloro che dimostrano una tenacia ed una dedizione incrollabile alla causa, che passano il resto della loro vita a dare la caccia a cultisti o ai membri delle organizzazioni più pericolose, come gli Araldi dell'Entropia.

For	13	PF	17	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	10	Spada Lunga	+7	1d6+3	24%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	12	Iniz	+13					
FdV	13	RD	3					
Sag	11	TpC	+4					
Man	9	Schivare	+2					
		Parata	+4(+7)					
		Lotta	+7/+6					
		Shock Test	44%					

Talenti e Capacità:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Cavalcare, Combattere in Sella, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Impavido, Istruzione Base, Robusto, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +6%, Cavalcare +10%, Conoscenze (Araldiche) +9%, Conoscenze (Comuni) +10%, Conoscenze (Nobiltà) +10%, Conoscenze (Storia) +10%, Contrattare +11%, Convincere +10%, Diplomazia +8%, Intrattenere (Oratoria) +9%, Nuotare -15%, Osservare +10%, Primo Soccorso +5%, Saltare -7%, Scalare -7%,

Equipaggiamento:

Abiti Nobiliari, Armatura Imbottita (Buona Fattura), Elmo Pesante in Metallo Rifinito, Giaco di Maglia (Buona Fattura), Guanto d'Arme in Metallo (Coppia), Mantello, Scudo Medio in Acciaio (Rinforzato) con araldiche d'origine, Spada Lunga (Acciaio, Buona Fattura). Se possiede un dahan, esso ha una sella e delle borse da sella. 5d6+5 GB
Talvolta ha un seguito di umili servitori (usa le statistiche dei Miliziani o dei Fanti)

Combattimento:

Solitamente i virtuosi sono accompagnati da eventuali sottoposti, che spronano a combattere restando nelle retrovie oppure caricando in groppa al loro dahan per ispirarli. Non essendo stupidi sanno comunque calcolare quando vale la pena di esporsi e quando evitare rischi inutili.

Razziatori e Predoni

Assalitore Zebra (Esperto Elite)

Gli Assalitori sono Zebre addestrate in modo particolare dai Sabiti Schiavisti, in modo che diano la caccia agli schiavi in fuga o ne procurino di nuovi ai loro padroni. Essi sono temuti ed odiati dalle Zebre libere, in quanto essi si dedicano con anima e corpo a servire i loro padroni, dottrina che viene inculcata sin dalla tenera età fino a raggiungere il servilismo più totale. Essi comunque operano solo nel profondo sud, nei Regni dei Sabiti, e vengono mandati nei Regni di Equestria soltanto per trovare delle Zebre particolari. La loro dottrina prevede la furtività e gli agguati come arma assoluta, ma anche l'utilizzo di tattiche brutali o demoralizzanti per gli avversari. Sono soliti portare anche delle particolari reti utilizzate per catturare le potenziali vittime o delle Bolas per gli individui singoli.

For	14	PF	23	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	13	Lancia	+9	1d6+4	25%	Tagliente
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	11	Iniz	+18	Giavellotto	+10	1d6+5	26%	Perforante
FdV	15	RD	2					
Sag	10	TpC	+5					
Man	11	Schivare	+11					
		Parata	+7 (+8)					
		Lotta	+10/+8					
		Shock Test	53%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti:
Abile Opportunista, Addestramento Avanzato (Guerriero) II, Atletico, Attacco Furtivo, Balzo, Buttare a Terra, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpire alle Spalle, Competenza nel Khopesh, Competenza nelle Armature Leggere, Comunicazione Silenziosa (Gergo degli Assalitori), Contrattacco II, Determinato, Dis-Ingaggiare, Furtivo, Impavido, Istruzione Elementare, Lancio Preciso, Lottatore III, Nemesis (Zebre), Pelle Dura, Posizione Difensiva II, Reazione Rapida II, Resistere allo Shock, Robusto II, Seguire Tracce II

Abilità:
Artigianato (Costruire Trappole Rudimentali) +20%, Ascoltare +25%, Cercare +20%, Conoscenze (Natura) +15%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +25%, Nuotare +15%, Osservare +25%, Percepire Intenzioni +13%, Primo Soccorso +10%, Saltare +20%, Scalare +20%, Sopravvivenza (Deserto) +15%, Sopravvivenza (Giungla) +15%

Equipaggiamento:
Lancia (Acciaio, Affilata, Buona Fattura), 4 Giavellotti da Caccia, Faretra per Giavellotti, Armatura Leggera, Maschera degli Assalitori, Pugnale Ricurvo Bilanciato, Rete da Combattimento (Opzionale)

Combattimento:
Gli Assalitori solitamente operano in piccoli gruppi di caccia dediti alla cattura di eventuali schiavi che riporteranno successivamente ai loro padroni. Sono soliti effettuare imboscate da cui attaccano da più direzioni con fare preciso e coordinato. Contro avversari impegnativi, in genere sfruttano la portata delle loro lance in modo da poter effettuare attacchi di opportunità gratuitamente e tentare di Dis-ingaggiarli quando attaccati per riposizionarsi successivamente a circa 9 metri di distanza e tenendo sempre un'azione disponibile per dis-ingaggiare ancora. Questa tattica permette agli Assalitori di indebolire i loro avversari ed evitare di subire attacchi in risposta, fino a quando non decidono di finirli.

Predone (Competete)

I predoni sono tipici delle zone desertiche della Saddle Arabia e solitamente assalgono le carovane o viaggiatori indifesi per derubarli o talvolta per prender prigionieri da rivendere in ambienti illeciti o ai Sabiti. Altri invece infestano le coste del Regno dei Sabiti, spesso creando piccoli covi nascosti tra le scogliere da cui spesso effettuano scambi commerciali con eventuali pirati, predoni o talvolta i Capitani privi di scrupoli provenienti dai Regni Equestri. I Sabiti tollerano pacatamente tali commerci marittimi in quanto non sono affatto interessati in attività portuali oppure perché talvolta anch'essi si limitano ad effettuare dei commerci con loro, anche se i predoni sono ben consci che non devono tirare troppo la corda o rischiano una brutta fine o peggio, di esser rivenduti come schiavi.

For	12	PF	14	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	9	Falcione	+5	1d6+2	24%	Tagliente
Cos	11	Vel	9 mt					
Ast	11	Iniz	+12	Arco Corto	+5	1d6+4	23%	Perforante
FdV	11	RD	2					
Sag	10	TpC	+3					
Man	8	Schivare	+4					
		Parata	+4					
		Lotta	+7/+6					
		Shock Test	28%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti:
Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Pelle Dura, Robusto, Seguire Tracce

Abilità:
Ascoltare +8%, Cercare +9%, Intimidire +6%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Saltare +5%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Deserto) +8%

Equipaggiamento:
Abito Desertico, Corpetto in Cuoio, Faretra con 10 Frecce (solo se con Arco Corto), 1d3+4 CB

Predone Combattente (Avanzato)

For	14	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	9	Scimitarra	+7	1d6+4	31%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	11	Iniz	+12	Arco Corto Composito	+7	1d6+6	25%	Perforante
FdV	12	RD	3					
Sag	10	TpC	+3					
Man	8	Schivare	+4					
		Parata	+4					
		Lotta	+7/+6					
		Shock Test	28%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti:
Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Pelle Dura, Robusto, Seguire Tracce

Abilità:
Ascoltare +10%, Cercare +11%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Saltare +6%, Scalare +6%, Sopravvivenza (Deserto) +10%

Equipaggiamento:
Abito Desertico, Armatura Mista Leggera (Tagliente), Brocchiere, Faretra con 10 Frecce (solo se con Arco Corto), Scimitarra (Affilata), 1d3+7 CB

Combattimento:
I predoni sono soliti attaccare in gruppo ma non adoperano strategie particolari. Se le cose si mettono al peggio, si daranno alla fuga. Nei gruppi più numerosi, talvolta alcuni di essi possiedono uno Arco Corto o uno Composito

Razziatore (Avanzato)

I Razziatori sono tipici delle coste del Regno del Nord, e spesso compiono scorrerie nelle regioni più a sud, scendendo lungo la costa tramite delle navi piccole ma assai rapide. Essi non si avventurano mai troppo al largo, a meno che non debbano sfuggire da qualcuno, ma anche in quel caso, si dimostrano abili marinai. I Razziatori prediligono villaggi isolati o piccole cittadine costiere, specialmente se poco difese. Alcuni invece si dedicano al brigantaggio nelle regioni boschive, dileguandosi tanto rapidamente quanto sono arrivati. I Razziatori sono combattenti feroci che apprezzano gli scontri, specialmente se essi hanno un vantaggio, anche se alcuni di loro, mantengono comunque un codice d'onore. Talvolta i Razziatori vengono assoldati come mercenari ed utilizzati come unità d'élite.

For	14	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	11	Ascia da Battaglia	+8/+4	1d6+4	24%	Tagliente
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	10	Iniz	+12	Giavellotto	+7	1d6+5	26%	Perforante
FdV	13	RD	4					
Sag	11	TpC	+4					
Man	10	Schivare	+5					
		Parata	+6(+10)					
		Lotta	+9/+6					
		Shock Test	46%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Freddo)

Talenti:
Attacco Extra, Buttare a Terra, Colpo Poderoso, Compagni d'Arme, Competenza Nelle Armature Medie, Competenza Negli Scudi, Determinato, Fratello di Scudo, Impavido, Istruzione Elementare, Lottatore, Muro di Scudi, Pestone (Solo Earth Ponies e Asini), Robusto, Sbilanciare, Sinergia in Combattimento, Tutt'Uno con l'Armatura

Abilità:
Ascoltare +10%, Cercare +10%, Conoscenze (Marittime) +10%, Intimidire +10%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Nuotare -5%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +8%, Primo Soccorso +8%, Saltare +5%, Scalare +3%, Sopravvivenza (Costa/Mare Aperto) +8%

Equipaggiamento:
Ascia da Battaglia, Giavellotto (x2), Giaco di Maglia (-5% alle Penalità), Armatura Imbottita, Scudo Grande (Legno Rinforzato), Elmo in Ferro, 2d6+2 GB. Nelle regioni fredde essi possiedono sempre degli abiti e mantelli invernali.

Capo Razziatore (Earth Pony - Esperto)

For	15
Des	14
Cos	15
Ast	13
FdV	14
Sag	12
Man	10

PF	25
PM	14
Vel	6 mt
Iniz	+16(12)
RD	5
TpC	+6
Schivare	+4
Parata	+10
Lotta	+10/+7
Shock Test	59%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Ascia a Due Mani	+10/+6	2d6+5	28%	Tagliente

Tratti:

Adattamento alle Intemperie (Freddo)

Talenti:

Attacco Extra, Colpo Poderoso, Comando, Compagni d'Arme, Robusto II, Competenza Nelle Armature Pesanti, Competenza Negli Scudi Grandi, Grido di Battaglia, Sbilanciare, Buttare a Terra, Pestone, Impavido, Determinato, Pelle Dura, Duro a Morire, Lottatore II, Incrollabile, Combattimento Bilanciato (Ascia a due Mani), Carica Feroce, Sinergia in Combattimento, Reazione Rapida, Istruzione Base, Tutt'Uno con l'Armatura II

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +15%, Cercare +13%, Conoscenze (Marittime) +15%, Contrattare +12%, Convincere +16%, Intimidire +18%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Nuotare -5%, Osservare +14%, Percepire Intenzioni +13%, Primo Soccorso +8%, Saltare +4%, Scalare +4%, Sopravvivenza (Costa/Mare Aperto) +15%

Equipaggiamento:

Ascia a Due Mani (Bilanciata e Affilata), Armatura Imbottita di Buona Fattura (-5%), Usbergo di Buona Fattura Rinforzata (-10%), 3d6+3 GB

Combattimento:

I Razziatori sono soliti suddividersi in piccoli gruppi che si sparpagliano per saccheggiare diverse abitazioni. In genere in ogni gruppo c'è sempre almeno un razziatore con alcuni giavellotti, che anche gli altri possono prendere e scagliare contro eventuali avversari. I Capi Razziatori solitamente urlano ordini ai loro sottoposti e non intervengono mai, se non per sedare delle risse o per affrontare figure importanti, in modo da dimostrare di esser più forti.

SABITA

Gli enigmatici Sabiti vivono nel Profondo Sud, ove il clima arido ed inospitale non sembra affatto infastidirli. Nonostante l'aspetto ricordi quello degli sciacalli, I sabiti hanno un portamento solenne ed a volte ieratico, soprattutto in presenza delle altre razze. La loro struttura corporea è di norma massiccia e ben bilanciata, inoltre possiedono delle mani munite di cinque dita, come gli alicorni e piedi adatti a mantenere un maggior equilibrio corporeo. I Sabiti hanno un manto nero come la pece, tranne i Sabiti Dorati, che posseggono un aspetto meno misterioso e sono di carattere più amichevole ed un manto color dell'orca, da cui il nome. I Sabiti Dorati sono molto più piccoli ed esili, rispetto ai loro cugini neri, inoltre presentano ampie orecchi e musi più minuti. I Sabiti Dorati ricoprono spesso incarichi come assistenti, aiutanti o addirittura schiavi, anche se per un Sabita Nero essi avranno molto più valore rispetto ad un comune schiavo. I Sabiti Neri hanno una particolare concezione di divertimento. Essi sono creature molto intelligenti ed apprezzano sia i giochi d'astuzia, che la dialettica e la filosofia, cosa che in passato li ha garantito un certo prestigio tra i minotauri.

I Sabiti solitamente si disinteressano di ciò che accade negli altri regni, tuttavia trovano estremamente interessante provocare situazioni, spesso senza farsi scoprire o indirettamente, ed osservare l'evolversi degli eventi. La casualità delle azioni che ciò comporta o la serie di eventi che ne possono scaturire sono una fonte di estremo intrattenimento per i Sabiti Neri, mentre i Dorati spesso trovano l'intera faccenda come crudele o perversa, sebbene alcuni ne rimangano comunque colpiti. Per questo motivo spesso i Sabiti sono talvolta la causa, più o meno diretta, di molti problemi che avvengono nei regni Equestri che nella Saddle Arabia.

Categoria:

Creatura Senziente (Esterno)

Cenni Storici:

I Sabiti non sono originari di questo mondo e provengono da un luogo lontano tra le stelle. Essi giunsero durante l'era Primordiale tramite una serie di portali, per sfuggire al destino del loro mondo natio, ma invece che colonizzare le terre, i primi arrivati richiusero i portali dietro di loro, condannando il resto della razza ad un'orribile fine. I primi Sabiti Neri e Dorati erano circa un paio di migliaia, ma ebbero molto tempo per ambientarsi e prosperare nelle nuove terre oltre che a dedicarsi allo studio delle energie arcane. Molti di essi erano combattenti ma tra le loro fila vi erano anche incantatori e studiosi, in quanto essi dovevano studiare l'ambiente locale e mantenere attivi i portali in modo da garantire un passaggio sicuro per il resto della popolazione. Consapevoli del fatto che la migrazione avrebbe in seguito portato ad un nuovo uso sconsiderato delle risorse naturali ed un ennesimo collasso planetario, coloro che erano passati per primi decisero di tagliare il collegamento con il loro mondo natio e di ricominciare da capo, ma questa volta senza interferire in modo massiccio e limitandosi a vivere in assoluta tranquillità ed isolamento. Ovviamente con il passare dei secoli i Sabiti sono diventati più arroganti ed annoiati, e benché non desiderano ripetere gli errori del passato, essi traggono un piacere perverso nel influenzare gli avvenimenti degli altri regni.

Attualmente nessuno conosce le loro vere origini, anche se alcune fasi di tale storia sono incise nei vecchi templi o piramidi, anche se l'interpretazione di tali geroglifici è assai difficile. I Sabiti sono responsabili della creazione dei Diamond Dogs, durante i primi secoli dopo il loro arrivo in questo mondo, per aiutarli nelle costruzioni degli imponenti edifici e piramidi, ma decisero di sbarazzarsene in quanto benché dediti all'ubbidienza, la loro ossessione per le gemme e nel creare armi divenne più un fastidio che un pregio, e spesso rischiavano di provocare incidenti con le popolazioni limitrofe, attirando troppo l'attenzione. I Diamond Dog dunque si ribellarono e fuggirono nel sottosuolo, per trovare il loro posto nel mondo, ma ciò che ignoravano era il fatto che i Sabiti fecero apposta sia nel fomentare la loro ribellione che a facilitarne la fuga.

Successivamente crearono i Naga, evitando gli stessi errori commessi con i Diamond Dogs e rendendoli estremamente fedeli e meno problematici. La creazione delle due razze è dovuta ad Eshan'Kah Ra, studioso di trasmutazione e delle scienze di biologia. Egli fu anche il sabita che s'imbatté in Re Oberon, quando la sua Cloudsdale venne perduta a causa dell'invasione di Chrysalis ed ingannò il pegaso convincendolo che avrebbe potuto aiutarlo ma in realtà, effettuò degli esperimenti sul regnante ed i sopravvissuti della sua città, modellandoli e alterandone le sembianze in modo simile a quelle dei pipistrelli.

Tale esperimento però non sembrò esser tollerato dagli altri arcimaghi, che tentarono di distruggerlo. Egli fu costretto a sparire dalla circolazione, liberando le sue creature nel sottosuolo e lasciandole al loro destino.

Si dice che egli conosca il modo per trasferire la sua mente in un corpo giovane, una volta che il suo raggiunge un'età troppo avanzata, e che ogni suo apprendista, in realtà non è che un successivo mezzo per rinnovare il suo corpo e per questo, egli è vecchio di migliaia di anni.

Sabita Nero Combattente (Avanzato)

I Sabiti Combattenti sono il nucleo degli eserciti dei sabiti e spesso fungono anche da Guardie Cittadine.

For	14	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	19	Khopesh	+8	1d6+4	25%	Tagliente
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	11	Iniz	+16	Arco Corto Composito	+8	1d6+4	25%	Perforante
FdV	13	RD	4					
Sag	11	TpC	+5					
Man	13	Schivare	+6					
		Parata	+6(+9)					
		Lotta	+8/+7					
		Shock Test	56%					

Tratti:

Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti e Capacità:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Fratello di Scudo, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto, Sinergia in Combattimento

Abilità:

Ascoltare +10%, Autorità +5%, Cercare +7%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Contrattare +8%, Convincere +10%, Ingannare +8%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +10%, Percepire Intenzioni +10%, Primo Soccorso +5%, Saltare +6%, Scalare +6%, Sopravvivenza (Deserto) +10%

Equipaggiamento:

Abiti Semplici, Armatura Leggera in Cuoio, Armatura Leggera in Metallo Rinforzata, Elmo Misto, Scudo Medio in Legno Rinforzato

Fautore della Trama (Esperto Elite)

A differenza delle altre razze, i Sabiti che si dedicano allo studio della magia possono apprendere qualunque incantesimo in cui vengono in possesso o perlomeno saranno in grado di lanciarlo senza troppi problemi. I Fautori della Trama sono Sabiti Neri che han imparato a padroneggiare vari incantesimi d'ogni tipo, diventando così avversari formidabili.

For	13	PF	19(29)	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	81(86)	Magia	+13	?	?	?
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	15	Iniz	+16	Pugnale Ricurvo	+7	1d3+2	25%	Tagliente
FdV	18	RD	3					
Sag	15	TpC	+3					
Man	25	Schivare	+7					
		Parata	+4					
		Lotta	+6/+6/+11					
		Shock Test	60%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti e Capacità:
Adepto Oscuro, Affinità con la Magia II, Competenza nelle Armature Leggere, Condivisione del Mana, Determinato, Doppia Bacchetta, Duellante Arcano, Estrarre Reagenti II, Impavido, Incantare in Combattimento, Incantatore Spaventoso, Incantesimo Condiviso, Incantatore Corazzato II, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Duraturi, Incantesimi Estes, Incantesimi Tematici (Trama Arcana), Infondere Pergamene, Istruzione Accademica, Legame Etereo, Maestria Arcana II, Magus, Mira Arcana V, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Robusto, Sinergia Elementale (Fuoco), Trucchi del Mestiere (Mana)

Magus:
Un Fautore della trama può imparare qualunque incantesimo, a prescindere dalla tipologia di magia che sia Arcana, Naturale o Stregoneria, tuttavia non può apprendere la stessa versione d'incantesimo presente in due varianti diverse, dovendone dunque scegliere uno.

Abilità:
Ascoltare +17%, Autorità +25%, Biblioteconomia +25%, Cercare +15%, Concentrazione +25%, Conoscenze (Arcane) +30%, Conoscenze (Astrologia) +15%, Conoscenze (Comuni) +20%, Conoscenze (Occultismo) +30%, Conoscenze (Storia) +25%, Convincere +20%, Ingannare +20%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +11%, Osservare +17%, Percepire Intenzioni +20%

Equipaggiamento:
Amuleto (+5 PM), Bacchetta Precisa, Cristallo Arcano (x3), Focus, Frammento di Blood Stone (+10 PF), Veste da Erudito

Incantesimi per Grado: (VA 22)

Neofita:
Abbagliare (1), Individuare l'Arcano (1), Luce (2), Luce Fluttuante (1), Magnetismo Interno (4), Riparazione Inferiore (3)

Competente:
Allarme (4), Amplificare (Potenziamento I, 1), Barriera Elementale (Potenziamento II, 8/18/33), Blocca Porta (4), Cauterizzare (3), Dardo Arcano inferiore (4), Distorsione Vocale (3), Getto Corrosivo (4), Incanto minore (8), Infravisione (7), Scottatura (4), Scudo Arcano (Potenziamento III, 8), Spinta Arcana (Potenziamento II, 9), Telecinesi (7), Trasmutazione Minore (8), Unto (Potenziamento I, 10)

Avanzato:
Acchiappa Sogni (Potenziamento II, 13), Affascinare (12), Agilità Felina (18), Armatura Arcana (13), Arco Elettrico (Potenziamento III, 13), Banchetto dei Corvi (Evoca uno sciame di Scarabei Neri, 28), Barriera Incantata (Potenziamento I, 13), Colpo Solare (18), Dardo Arcano (13), Demoralizzare (13), Dislocazione (Potenziamento II, 12), Dissolvi Magie (Variabile +5), Distorsione (17), Eruzione Elementale (6), Fiammata (13), Forma Illusoria (16), Illusione (13), Invisibilità (13), Lama Infuocata (Potenziamento III, 8), Levitazione (3), Miasma Onirico (18), Muro di Fiamme (22), Oscurità (12), Paralisi (13), Rallenta Caduta (5), Resistenza Termica (10), Respiro Infuocato (Potenziamento I, 13), Risucchio di Mana (8), Sigillare (13)

Esperto:
Ali Oscure (21), Asso nella Manica (32), Bubble of Silence (18), Ipnosi (20), Inversione della Gravità (31), Muro di Cristallo Tellurico (33), Palla di Fuoco (17), Raffica di Dardi Arcani (23), Scrutare (33), Stasi (33), Tradimento Bruciante (33)

Guardiano Reale (Esperto Elite)

I Guardiani Reali sono figure marziali imponenti che solitamente proteggono le figure importanti della Società Sabita, anche se talvolta vengono messe a capo di un gruppo di guardie o al comando di un manipolo di soldati.

For	18	PF	26	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	26	Lama Crudele	+13/+9	1d6+9	34%	Tagliente
Cos	16	Vel	7,5 mt	Lama Crudele a Due Mani	+13	2d6+9	30%	Tagliente
Ast	12	Iniz	+17(13)	Arco Lungo Composito	+12	1d10+6	26%	Perforante
FdV	15	RD	6					
Sag	12	TpC	+7					
Man	14	Schivare	+8					
		Parata	+8(+13)					
		Lotta	+14/+8					
		Shock Test	64%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo), Massiccio

Talenti e Capacità:
Addestramento Avanzato (Guerriero) II, Ampio Fendente/Attacco Ellittico, Attacco Extra, Colpo da Maestro, Colpo a Martello, Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Condivisione del Mana, Contrattacco, Duro a Morire, Incantesimo Condiviso, Incrollabile, Lottatore II, Once More Unto the Breach, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana II, Robusto II, Schiena Robusta, Sinergia in Combattimento, Tirare in Mischia, Tiro Preciso, Tutt'Uno con la Corazza II

Abilità:
Ascoltare +18%, Autorità +11%, Cercare +14%, Conoscenze (Comuni) +12%, Conoscenze (Militari) +16%, Contrattare +14%, Convincere +15%, Ingannare +11%, Intimidire +19%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +9%, Osservare +18%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +5%, Saltare +8%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Deserto) +13%

Equipaggiamento:
Armatura Mista Pesante unita ad una Leggera (Acciaio, Buona Fattura), Elmo Pesante in Acciaio Solare, Scudo Medio in Acciaio Rinforzato. Alcuni Guardiani impugnano un'Arco Composito in Legnoferro mentre altri una Lama Crudele a Due Mani, rinunciano allo scudo.

Tessitore d'Inganni (Avanzato Elite)

I Tessitori d'Inganni sono le spie del regno dei Sabiti che operano in incognito nelle regioni straniere. Abili nel camuffarsi e nel celare le loro vere sembianze, essi sono soliti sorvegliare figure importanti o aiutare indirettamente l'insorgere di ribellioni o ad alimentare lo scontento generale, senza mai esagerare. Solitamente essi danno il via al pensiero per poi sparire in un luogo sicuro osservando l'evolversi degli eventi. In base a quello che accade possono decidere di alimentare i problemi o fare in modo che vengano risolti, lasciando degli indizi più o meno palesi agli avventurieri che indagano. Come molti Sabiti ai Tessitori d'inganni non interessa veramente la politica estera, ma traggono piacere nel causare problemi o far sorgere situazioni scomode e osservare cosa accade. Una volta che un Tessitore d'inganni termina il suo lavoro o viene scoperto (e riesce a salvare la pelle) solitamente cambia regione o ritorna in patria.

For	12	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	34	Khopesh	+8	1d6+4	25%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	14	Iniz	+16					
FdV	15	RD	3					
Sag	13	TpC	+4					
Man	17	Schivare	+10					
		Parata	+7					
		Lotta	+7/+9					
		Shock Test	50%					

Tratti:
Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti e Capacità:
Attacco Furtivo, Colpire alle Spalle, Competenza nelle Armature Leggere, Corridore Esperto, Furtivo, Gambe Salde, Incantatore Corazzato II, Incantesimo Infuso, Lottatore II, Reazione Rapida, Riserva Arcana II, Robusto, Seguire Tracce, Schivare Trappole, Schivata Elusiva, Scoprire Trappole III, Stomaco Robusto, Trucchi del Mestiere (Abilità), Trucchi del Mestiere (Schivata), Volontà di Ferro, Utilizzare Pergamene

Abilità:
Ascoltare +20%, Biblioteconomia +8%, Cercare +20%, Conoscenze (Arcane +10%), Conoscenze (Comuni) +15%, Conoscenze (Occultismo) +15%, Destrezza di Mano +15%, Ingannare +21%, Maneggiare Congegni +20%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +20%, Osservare, Percepire Intenzioni, Saltare, Scalare, Scassinare, Sopravvivenza

Equipaggiamento:
Amuleto Arcano (+5 PM), Armatura Mista Leggera, Cristallo Arcano Inferiore (x3), Veleno Mortale (Per uso personale)

Incantesimo Infuso:
Forma Illusoria (18)

Combattimento:
I Tessitori d'Inganni evitano di combattere se possono e se scoperti, tenteranno la fuga dopo aver bevuto una Pozione d'Invisibilità. Se messi alle strette, si difenderanno al meglio delle loro possibilità ma cercheranno di suicidarsi se le cose dovessero volgere al peggio, ingerendo una fiala di veleno mortale.

Sabita Dorato Schermidore (Avanzato)

Più piccoli e leggeri dei Sabiti Neri, i Sabiti Dorati sono ottimi schermidori ed abili duellanti. Alcuni di essi sono Schiavi a cui è stato insegnato a combattere, per allietare ed intrattenere i loro padroni ed eventuali ospiti di riguardo. Essi mantengono sempre un aspetto ordinato e pulito e talvolta usano delle erbe aromatiche per profumarsi. Solitamente sono ben educati e composti.

For	13
Des	16
Cos	13
Ast	12
FdV	14
Sag	12
Man	13

PF	18
PM	22
Vel	9 mt
Iniz	+18
RD	3
TpC	+7
Schivare	+7
Parata	+8
Lotta	+6/+9
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Khopesh	+9	1d6+4	27%	Tagliente

Tratti:

Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti e Capacità:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Bloccare la Presa, Carica Feroce, Competenza nelle Armature Leggere, Contrattacco, Contro Carica, Istruzione Base, Mano Libera, Pelle Dura, Posizione Difensiva, Reazione Rapida, Riserva Arcana, Robusto, Slancio

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +8%, Contrattare +10%, Diplomazia +9%, Intrattenere (Danza o Esibizione Marziale) +12%, Percepire Intenzioni +9%, Saltare +8%, Scalare +7%, Sopravvivenza (Deserto) +5%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera, Khopesh in Acciaio. Se si devono esibire indossano invece un'Armatura Minimale Leggera, ottenendo una RDN solamente dal loro talento Pelle Dura.

Schiavo Combattente (Competente)

Queste statistiche sono per uno schiavo generico senza far conto della razza. Solitamente gli schiavi tipici sono Sabiti Dorati o Zebre, ma talvolta vi sono anche Earth Pony, Pegasi e Minotauri.

For	12
Des	12
Cos	13
Ast	8
FdV	11
Sag	10
Man	11

PF	15
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	-
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	+3
Lotta	+6/+8
Shock Test	41%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mezza Lancia	+3	1d6+1	23%	Perforante

Frombola	+5	1d6+2	25%	Contundente
-----------------	-----------	--------------	------------	--------------------

Tratti:

Adattamento alle Intemperie (Caldo)

Talenti e Capacità:

Combattimento Disarmato, Lottatore, Robusto

Equipaggiamento:

Abiti Semplici, Collare o Manette in Acciaio

Sicario

I Sicari sono individui spesso pagati per assassinare determinate persone o figure importanti nelle Città o simili ambienti urbani.

Tagliagole (Competente)

I Tagliagole sono meri ruffiani che operano nei quartieri poveri delle grandi città. Solitamente si occupano di bersagli semplici e gente comune in quanto non sono dei veri combattenti.

For	13	PF	16	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	9	Spada Corta	+4	1d6+1	21%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	10	Iniz	+13	Pugnale da Lancio	+5	1d3+3	25%	Perforante
FdV	12	RD	1					
Sag	11	TpC	+2					
Man	8	Schivare	+4					
		Parata	+3					
		Lotta	+7/+7					
		Shock Test	43%					

Talenti:

Analfabeta, Colpire alle Spalle, Lottatore, Robusto

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni)+5%, Contrattare +5%, Ingannare +8%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Saltare +5%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Abiti Semplici, Corpetto in Cuoio, Mantello, Pugnale da Lancio (Bilanciato), Spada Corta

Sicario (Avanzato)

I Sicari sono solitamente persone abili nel combattimento che agiscono con molta pazienza e precisione.

For	14	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	19	Spada Corta e Stiletto	+8/+8	1d6+4	30%	T/P
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	13	Iniz	+17	Pugnale da Lancio	+9	1d3+5	32%	Perforante
FdV	14	RD	2					
Sag	12	TpC	+4					
Man	12	Schivare	+8					
		Parata	+7					
		Lotta	+8/+8					
		Shock Test	52%					

Talenti:

Ambidestria, Attacco Furtivo, Buttare a Terra, Cappa e Spada, Colpire alle Spalle, Corridore Esperto, Determinato, Dis-Ingaggiare, Furtivo, Istruzione Base, Lancio Preciso, Lottatore II, Punto Debole, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto II, Schivare Trappole II, Scoprire Trappole II, Senso del Pericolo, Tirare in Mischia, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +18%, Cercare +15%, Conoscenze (Comuni)+14%, Contrattare +15%, Ingannare +18%, Intimidire +12%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +25%, Saltare +15%, Scalare +15%

Equipaggiamento:

Abiti Semplici, Bandaliera, Cacciasangue, Corpetto in Cuoio, Fiala Soporifera, Fumogeno, Mantello da Combattimento, Pugnale da Lancio (Acciaio, Affilato), Sfera Stordente Inferiore, Spada Corta (Acciaio, Affilato, Buona Fattura), Stiletto (Acciaio, Affilato, Buona Fattura)
Alcuni possiedono dei particolari veleni, ottenendo quindi il Talento Creare Veleni.

Hayshashyyn (Mulo, Avanzato - Elite)

Si dice che gli Hayshashyyn nei tempi antichi fossero gli schiavi addestrati dai Sabiti nell'arte dell'omicidio e della furtività. Alcuni di essi sono stati impiegati nell'assassinare figure importanti o nel dare la caccia ad eventuali schiavi in fuga, senza ricorrere agli assalitori, in quanto quest'ultimi erano troppo appariscenti e brutali. Solitamente i Muli sono candidati perfetti sia per la loro sterilità, che per la loro naturale resistenza a malattie e veleni. Il fatto che nelle società equestri vengono spesso ignorati, ne facilita i movimenti.

For	13	PF	20	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	25	Scimitarra	+11/+7	1d6+4	35%	Tagliente
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	13	Iniz	+19					
FdV	14	RDN	1					
Sag	12	TpC	+6					
Man	13	Schivare	+9					

SoLDATO

I soldati sono coloro che han ricevuto un addestramento militare appropriato. Suddivisi in Gruppi, Reggimenti o Compagnie, essi spesso combattono per un qualche nobile o persona importante.

Arciere (Competente)

For	12
Des	14
Cos	12
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	8

PF	13
PM	9
Vel	9 mt
Iniz	+15
RD	1
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+4
Lotta	+6/+8
Shock Test	36%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arco	+6	1d10+4	20%	Perforante
Pugnale	+4	1d3+2	20%	T/P

Talenti:

Acuto Osservatore, Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Archi, Corridore, Istruzione (Elementare o Analfabeta), Reazione Rapida, Tirare nella Mischia

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +5%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Osservare +8%, Primo Soccorso +3%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Arco, Farettra con 15 Frecce, Corpetto in Cuoio, Pugnale, Veste Militare Semplice

Balestriere (Competente)

For	12
Des	14
Cos	13
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	8

PF	14
PM	10
Vel	7,5 mt
Iniz	+14
RD	3
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+4
Lotta	+6/+8
Shock Test	37%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Balestra Pesante	+6	1d10+7	20%	Perforante
Spada Corta	+4	1d6+1	20%	T/P

Talenti:

Acuto Osservatore, Competenza nelle Armature Medie, Competenza nelle Balestre, Corridore, Istruzione (Elementare o Base), Tirare nella Mischia

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +5%, Cercare +5%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Osservare +9%, Primo Soccorso +3%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Balestra Pesante, Corazza di Pelle, Farettra con 10 Quadrelli, Spada Corta, Veste Militare (Balestriere)

Fante (Competente)

For	13
Des	12
Cos	13
Ast	10
FdV	12
Sag	10
Man	8

PF	16
PM	9
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	3
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	+4(+7)
Lotta	+7/+6
Shock Test	43%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma ad una Mano	+5	1d6+2	22%	Variabile
Arma ad Asta	+5	1d10+2	24%	Tagliente

Talenti:

Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Istruzione (Analfabeta o Elementare), Robusto

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +5%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Osservare +9%, Primo Soccorso +3%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Arma ad una Mano o ad Asta, Armatura Imbottita, Elmo Leggero in Metallo, Giaco di Maglia, Scudo Medio in Legno, Veste Militari (Fante)

Fante Pesante (Avanzato)

For	14
Des	13
Cos	14
Ast	11
FdV	13
Sag	11
Man	8

PF	19
PM	9
Vel	7,5 mt
Iniz	+13
RD	5
TpC	+4
Schivare	+3
Parata	+6(+9)
Lotta	+8/+6
Shock Test	46%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma ad una Mano	+8	1d6+5	25%	Variabile
Arma ad Asta	+8	1d10+5	25%	Variabile

Talenti:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Fratelli di Scudo, Istruzione (Analfabeta o Elementare), Robusto, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +5%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Conoscenze (Militari) +9%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Osservare +9%, Primo Soccorso +3%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Arma ad una Mano o ad Asta in Acciaio, Elmo Medio in Metallo, Gambesone, Scudo Medio in Legno, Usbergo (Rinforzato), Veste Militari (Fante)

VALCHIRIE

Le valchirie sono un ordine femminile che ha origine sugli alti picchi del Regno del Nord. Esse ricevono un'educazione sia per la battaglia che per la cura della famiglia e dei puledrini. Molte giovani scelgono la via della Valchiria per ricevere un'educazione e l'addestramento necessario a potersi difendere, e talvolta molte di esse decidono di ritirarsi per mettere su famiglia, cosa che viene accettata e soprattutto incoraggiata. Molte giovani giumente passano semplicemente un periodo di formazione o studio con le valchirie più anziane, per poi tornare alle loro famiglie, mentre altre, talvolta, decidono di diventare Giumente di Scudo. Coloro che hanno perso un figlio o un marito in guerra, spesso diventano valchirie per poter vendicarli o per onorare la loro memoria. La particolarità delle valchirie è che per diventarle a tutti gli effetti, le candidate devono aver avuto un figlio, in quanto l'ordine fu fondato dalle vedove di una guerra antica.

Giumenta di Scudo (Competente)

Le giovani che non hanno ancora avuto un figlio o che stanno ancora apprendendo l'arte della battaglia vengono chiamate Giumente di Scudo. Secondo la tradizione, solo coloro che sanno cosa significhi far nascere una vita ed allevarla, possono comprendere il vero significato del toglierla, ma soprattutto avranno una migliore comprensione del mondo. Non tutte le Giumente di Scudo alla fine divengono Valchirie o Guardiane, in quanto possono decidere di lasciare le armi per metter su famiglia oppure più semplicemente, il loro periodo con le Valchirie termina.

For	12
Des	13
Cos	13
Ast	12
FdV	13
Sag	10
Man	12

PF	16
PM	13
Vel	9 mt
Iniz	+13
RD	3
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+5(+7)
Lotta	+7/+6
Shock Test	38%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma ad Una Mano	+6	1d6+2	23%	Variabile

Talenti:

Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Determinata, Istruzione (Variabile)

Abilità:

Artigianato (Qualsiasi) +6%, Ascoltare +6%, Cercare +8%, Conoscenze (Comuni) +8%, Contrattare +6%, Convincere +7%, Intimidire +5%, Muoversi Furtivamente +4%, Nascondersi +4%, Osservare +9%, Primo Soccorso +3%, Saltare +5%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Montagna) +5%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Cappa Invernale o Mantello Invernale, Giaco di Maglia, Scudo Medio in Legno

Guardiana della Memoria (Minotauro - Avanzato)

Le Guardiane della Memoria sono coloro che si prodigano nel mantenere vive le antiche tradizioni e che in genere insegnano alle novizie sia le basi della scherma che della conoscenza. Esse spesso affinano la conoscenza personale su ciò che insegnano, sia che si tratti del combattimento, storia o di come far nascere un puledrino. Benché tipicamente siano le donne minotauro a ricoprire tale ruolo, data la loro propensione all'educazione ed all'insegnamento, non sono rare delle guardiane di altre razze relative ad argomenti precisi, come ad esempio il volo o la magia.

For	16
Des	13
Cos	16
Ast	12
FdV	15
Sag	13
Man	12

PF	23
PM	19
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RD	4
TpC	+5
Schivare	+4
Parata	+7
Lotta	+9/+6
Shock Test	62%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma a Due Mani	+9	2d6+6	24%	Variabile

Talenti e Capacità:

Colpo Poderoso, Combattimento Disarmato, Competenza nelle Armature Medie, Compagne d'Armi, Determinata, Impavida, Istruzione (Base o Accademica), Lenta e Costante, Riserva Arcana, Robusta II, Volontà di Ferro

Abilità:

Artigianato (Qualsiasi) +13%, Ascoltare +14%, Cercare +11%, Conoscenze (Araldica e Nobiltà) +12%, Conoscenze (Comuni) +14%, Conoscenze (Miti e Leggende) +12%, Conoscenze (Natura) +15%, Conoscenze (Storia) +11%, Contrattare +13%, Convincere +15%, Intimidire +15%, Meditare +11%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Osservare +14%, Primo Soccorso +18%, Saltare +7%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Montagna) +14%

Equipaggiamento:

Arma a due Mani (Acciaio, Bilanciata), Armatura Imbottita, Cappa Invernale, Giaco di Maglia (Rinforzato), Veste da Erudita

Matrona (Esperta Elite)

Le Valchirie più anziane vengono chiamate Matrone. In genere le Valchirie sono comandate da una o tre matrone, a seconda della situazione. Esse sono armate con un'arma simbolica, a scelta tra il Martello da Guerra, l'Accetta Rinforzata e la Spada Lunga. Le donne pegaso difficilmente diventano Matrone, dato il loro basso tenore di vita.

For	14	PF	23(25)	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	23	Arma ad Una Mano	+11/+7	1d6+7	29%	Variabile
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	13	Iniz	+15					
FdV	16	RD	6					
Sag	14	TpC	+6					
Man	15	Schivare	+4					
		Parata	+10(13)					
		Lotta	+10/+6					
		Shock Test	59%					

Talenti e Capacità:

Addestramento Avanzato (Guerriero), Attacco Extra, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso, Comando, Combattere in Formazione, Combattimento Disarmato, Compagne d'Armi, Competenza nelle Armature Pesanti, Condivisione del Mana, Contro Carica, Determinata, Gambe Salde, Grande Oratrice II, Grido di Battaglia II, Grido di Battaglia Potenziato II, Impavida, Incantesimo Condiviso, Incrollabile, Intrepida, Ispirare Coraggio II, Istruzione (Base o Accademica), Lottatrice II, Once more Uno the Breach, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusta II, Schiena Robusta, Sinergia in Combattimento, Sorella di Scudo, Specializzazione nelle Armature II, Tutt'uno con la Corazza II, Volontà di Ferro

Abilità:

Artigianato (Qualsiasi) +13%, Ascoltare +14%, Cercare +11%, Conoscenze (Comuni) +14%, Conoscenze (Miti e Leggende) +12%, Conoscenze (Natura) +15%, Conoscenze (Nobiltà) +12%, Conoscenze (Storia) +11%, Contrattare +13%, Convincere +15%, Diplomazia +25%, Intimidire +15%, Intrattenere (Oratoria) +30%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +9%, Osservare +14%, Primo Soccorso +10%, Saltare +7%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Montagna) +18%

Equipaggiamento:

Abiti Nobiliari, Armatura Imbottita (Buona Fattura), Armatura di Piastre (Acciaio, Buona Fattura), Arma ad una Mano (Acciaio, Affilata, Buona Fattura, Incantata), Cappa Invernale, Cintura della Robustezza (+2 PF), Elmo Pesante in Acciaio, Scudo Medio in Acciaio (Rinforzato)

Valchiria Corvo (Avanzato)

Le valchirie corvo sono coloro che posseggono le ali per volare. Tipicamente sono i Pegasi e talvolta i Grifoni che rientrano in questa categoria, tingendosi le ali di nero in segno di lutto per i cari che hanno perduto. Le Pegaso della Notte, invece, sono nominate Valchirie Silenti.

For	12	PF	16	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	19	Mezza Lancia	+8	1d6+2	23%	Perforante
Cos	13	Vel	9 mt					
Ast	12	Iniz	+18					
FdV	13	RD	3					
Sag	10	TpC	+7					
Man	12	Schivare	+8					
		Parata	+8					
		Lotta	+6/+10					
		Shock Test	38%					

				Giavellotto	+10	1d6+4	28%	Perforante
--	--	--	--	-------------	-----	-------	-----	------------

Talenti:

Attacco Furtivo, Compagne d'Armi, Competenza nelle Armature Leggere, Determinata, Furtiva, Impavida, Lancio Preciso, Lottatrice, Reazione Rapida, Riserva Arcana, Seguire Tracce, Slancio, Volo Stabile

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +9%, Conoscenze (Comuni) +9%, Convincere +8%, Contrattare +9%, Ingannare +8%, Muoversi Furtivamente +18%, Nascondersi +18%, Osservare +15%, Percepire Intenzioni +10%, Saltare +15%, Scalare +15%, Sopravvivenza (Montagna) +10%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita (-3%, Rinforzata), Faretra per Giavellotti, Giavellotti da Caccia in Acciaio (x3), Occhialoni, Sciarpa di Lana

Valchiria Lupo (Avanzato)

Le Valchirie Lupo traggono il loro nome dal fatto che secondo la credenza popolare una Madre Lupo difende i suoi cuccioli con ferocia, ma è anche gentile e saggia. Le Valchirie Lupo sono generalmente Earth Pony, anche se non sono rari Asini ed Unicorni.

For	14	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	14	Arma ad Una Mano	+8	1d6+5	24%	Variabile
Cos	14	Vel	7,5 mt					
Ast	11	Iniz	+14	Arma ad Asta	+8	1d10+5	24%	Variabile
FdV	14	RD	4					
Sag	12	TpC	+6					
Man	12	Schivare	+4					
		Parata	+7(+10)					
		Lotta	+9/+7					
		Shock Test	47%					

Talenti:

Carica Feroce, Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Compagne d’Armi, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Contro Carica, Determinata, Gambe Salde, Impavida, Lottatrice, Once More unto the Breach, Robusta, Sinergia in Combattimento, Sorella di Scudo, Tutt’Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +9%, Conoscenze (Comuni) +9%, Convincere +8%, Contrattare +9%, Ingannare +8%, Intimidire, +10%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +10%, Saltare +10%, Scalare +9%, Sopravvivenza (Montagna) +15%

Equipaggiamento:

Abiti da Viaggiatrice, Arma ad Una Mano (Acciaio, Bilanciata), Cappa Invernale, Corazza di Pelle (-4%), Giaco di Maglia, Scudo Medio in Acciaio

Valchiria delle Stelle Maestra (Unicorno - Esperta)

Le Valchirie delle Stelle sono coloro che han la possibilità di lanciare incantesimi, solitamente in tale categoria rientrano gli Unicorni. Le Valchirie delle Stelle studiano gli astri e le fasi lunari, ma possiedono anche conoscenze in altri campi scientifici che culturali.

For	7
Des	12
Cos	11
Ast	14
FdV	16
Sag	14
Man	20

PF	14
PM	68 (88)
Vel	9 mt
Iniz	+14
RD	-
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+3
Lotta	+3/+6/+10
Shock Test	39%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Incantesimo	+10	?	-	??

Tratti:

Corno, Maestra

Talenti:

Affinità con la Magia II, Creare Manufatti Alchemici III, Determinata, Estrarre Reagenti II, Famiglio, Impavida, Incantare in Combattimento, Incantare Pozioni III, Incantatrice Tenace, Incantesimi Abitudinari, Incantesimi Estesi, Incantesimi Tematici (Astrologia), Incanto Travolgente, Istruzione Accademica, Legame Etereo, Maestria Arcana, Magia Arcana, Mescere Pozioni III, Mira Arcana V, Protezione Mobile II, Reagenti Arcani, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riconoscere Piante ed Erbe III, Riserva Arcana V, Ritualista II, Sapere Runico, Sintonia con la Trama, Specializzazione negli Incantesimi, Studentessa Attenta, Volontà di Ferro, Volontà Focalizzata

Abilità:

Artigianato (Alchimia) +20%, Ascoltare +8%, Autorità +12%, Biblioteconomia +18%, Cercare +7%, Concentrazione +25%, Conoscenze (Alchimia) +15%, Conoscenze (Anatomia) +10%, Conoscenze (Arcane) +25%, Conoscenze (Astrologia) +14%, Conoscenze (Erboristeria) +20%, Conoscenze (Mostri e Creature) +20%, Conoscenze (Occultismo) +18%, Conoscenze (Storia) +14%, Contrattare +10%, Convincere +15%, Diplomazia +18%, Medicare +8%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +11%

Equipaggiamento:

Attestato di Competenza Arcana (Maestra), Bastone da Maestra (+10 PM), Cristallo Arcano (15), Cristallo Arcano Superiore (25), Diploma da Arcanista, Focus, Mantello Invernale, Tomo degli Incantesimi, Veste da Erudita

Incantesimi per Grado: (VA 21)

Neofita:

Accendino (1), Individuare l'Arcano (1), Luce Fluttuante (1), Riparazione Inferiore (1), Scova Gemme (Potenziamento III, 4)

Competente:

Amplificare (1), Barriera Elementale (Potenziamento II, 8), Cauterizzare (3), Dardo Arcano Inferiore (4), Evoca Spirito Animale (Potenziamento IV, 12), Gelone (3), Incanto Minore (8), Infrangere (Potenziamento II, 8), Infravisione (7), Ninna Nanna (6), Scottatura (3), Scudo Arcano (Potenziamento III, 8), Spinta Arcana (Potenziamento II, 9)

Avanzato:

Acchiappa Sogni (Potenziamento II, 13), Affascinare (13), Armatura Arcana (13), Barriera Incantata (Potenziamento I, 13), Camminare sulle Nuvole (18), Colpo Lunare (Potenziamento I, 18), Dardo Arcano (13), Dislocazione (Potenziamento II, 12), Dissolvi Magie (Variabile +5), Fiammata (13), Illusione (13), Lama Infuocata (Potenziamento II, 8), Occhio Osservatore (Potenziamento I, 18), Paralisi (13), Raggio Gelido (13), Rallenta Caduta (6), Riorganizzare (18), Riparazione Temporanea (8), Risucchio di Mana (8)

Esperto:

Bubble of Silence (18), Evoca Primordiale (48), Inversione della Gravità (33), Magical Health Bubble (23), Muro di Cristallo Tellurico (33), Rimuovi Maledizione (33), Scaldacuore (48), Scrutare (33)

WONDERBOLT

I Wonderbolt sono un'organizzazione elitaria vecchia di secoli. Essi si addestrano duramente per poter intervenire in situazioni delicate o poter consegnare dei messaggi il più velocemente possibile.

Esploratore (Pegaso - Avanzato Elite)

For	13
Des	18
Cos	14
Ast	12
FdV	15
Sag	12
Man	14

PF	18
PM	28
Vel	9 mt
Iniz	+20
RD	1
TpC	+5
Schivare	+10
Parata	+8
Lotta	+7/+10
Shock Test	52%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Corta	+8	1d6+2	26%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Apnea, Buccaneer Blaze, Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Wonderbolts), Determinato, Evasivo, Incrollabile, Istruzione Base, Lottatore, Pelle Dura, Reazione Rapida, Recupero Rapido, Resistere allo Shock, Resistenza Fisica, Resistere alle Intemperie, Riserva Arcana, Robusto, Schivata Evasiva, Scia Tracciante, Velocità di Volo, Volo Stabile, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +25%, Autorità +15%, Cercare +25%, Concentrazione +22%, Conoscenze (Araldiche) +15%, Conoscenze (Comuni) +20%, Conoscenze (Geografia) +15%, Conoscenze (Militari) +15%, Contrattare +10%, Convincere +15%, Destrezza di Mano +15%, Intrattenere (Acrobazie) +25%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +20%, Nuotare +20%, Osservare +25%, Percepire Intenzioni +20%, Primo Soccorso +15%, Saltare +15%, Scalare +15%, Scassinare +10%, Sopravvivenza (Foresta) +15%, Sopravvivenza (Montagna) +15%

Equipaggiamento:

Divisa da Wonderbolt (Esploratore), Occhialoni, Porta Pergamene, Spada Corta Affilata

Messaggero (Pegaso - Avanzato)

For	12
Des	16
Cos	13
Ast	12
FdV	14
Sag	12
Man	13

PF	16
PM	21
Vel	9 mt
Iniz	+18
RD	0
TpC	+4
Schivare	+8
Parata	+7
Lotta	+7/+9
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugno	+6	1d3+2	20%	Contundente

Talenti e Capacità:

Comunicazione Silenziosa (Gergo dei Wonderbolts), Determinato, Evasivo, Istruzione Base, Lottatore, Pelle Dura, Reazione Rapida, Recupero Rapido, Resistere allo Shock, Resistenza Fisica, Resistere alle Intemperie, Riserva Arcana II, Velocità di Volo, Volo Stabile, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +15%, Autorità +15%, Cercare +15%, Concentrazione +20%, Conoscenze (Araldiche) +15%, Conoscenze (Comuni) +20%, Conoscenze (Geografia) +15%, Conoscenze (Militari) +15%, Contrattare +10%, Convincere +15%, Destrezza di Mano +15%, Intrattenere (Acrobazie) +15%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +20%, Nuotare +20%, Osservare +20%, Percepire Intenzioni +20%, Primo Soccorso +15%, Saltare +15%, Scalare +15%, Scassinare +10%, Sopravvivenza (Foresta/Montagna) +15%

Equipaggiamento:

Divisa da Wonderbolt (Messaggero), Occhialoni, Porta Pergamene

YAK

Categoria:

Creatura Senziente (Minotauro)

Bonus Caratteristiche: FOR e COS

Malus Caratteristiche: -1 AST e SAG

Tratti Razziali:

Ottiene un +1 alle prove contrapposte di Lotta (Forza),
Abituati al Freddo, Belligeranti, Lento e Costante, Rabbia.
Può utilizzare il Talento Slancio anche se utilizza Armature Medie.

Altezza Media: Tra gli 1,75 e 2,00 mt

Linguaggi Tipici: l'da Yazyk, Canterlottiano (Scarso)

Abituati al Freddo:

Il folto pelo che ricopre la maggior parte del corpo degli Yak è oltremodo utile a combattere il freddo. Per questo motivo essi ottengono un bonus del 10% sulle prove contro il freddo, sommabile ad altri bonus.

Belligeranti:

Gli Yak sono rinomati per il loro pessimo carattere e la propensione all'ira anche per sciocchezze. Subiscono un malus di -10% alle Abilità Sociali quando si relazionano verso le altre razze, ed un +10% alle prove di Intimidire. Impongono inoltre un -5% alle Prove di Morale verso gli alleati di altre razze.

Rabbia:

Gli Yak possono talvolta entrare in uno stato di rabbia particolare per 1d3 volte al giorno. Durante questo periodo, essi ottengono un bonus di +1 ai Danni, Punti Ferita, Prove di Forza/Lotta ed un +2 ai Punti Resistenza sottratti quando danneggiano oggetti e creature, ma subiscono una penalità di -10% alle prove di abilità che richiedono attenzione o concentrazione. La rabbia dura per 1d3 + il bonus di Forza di Volontà del personaggio.

Yak Barbaro (Avanzato)

For	17
Des	12
Cos	16
Ast	10
FdV	14
Sag	8
Man	11

PF	25
PM	12
Vel	7,5
Iniz	+13
RD	4
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	+6
Lotta	+14/+6
Shock Test	62%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Ascia a due Mani	+9	2d6+5	27%	Tagliente
Giavellotto	+8	1d6+5	24%	Perforante

Tratti:

Abituato al Freddo, Belligerante, Lento e Costante, Massiccio, Rabbia

Talenti:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Medie, Lottatore II, Pelle Dura II, Reazione Rapida, Rissaiolo, Robusto III, Seguire Tracce

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +12%, Intimidire +15%, Osservare +11%, Saltare +10%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Frozen North) +13%

Equipaggiamento:

Abiti Invernali, Ascia a Due Mani (Affilata, Bilanciata), Corazza di Pelle (-3%), Giavellotto da Caccia (x3)

Yak Combattente (Competente)

For	16
Des	12
Cos	15
Ast	9
FdV	13
Sag	9
Man	9

PF	20
PM	10
Vel	7,5 mt
Iniz	+11
RD	3
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	+4 (+7)
Lotta	+10/+6
Shock Test	54%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Ascia da Battaglia	+5	1d6+4	23%	Tagliente
Giavellotto	+5	1d6+5	24%	Perforante

Tratti:

Abituato al Freddo, Belligerante, Lento e Costante, Rabbia

Talenti:

Carica Feroce, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Leggere, Lottatore, Pelle Dura, Rissaiolo, Robusto II, Seguire Tracce

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +9%, Intimidire +10%, Osservare +9%, Saltare +4%, Scalare +2%, Sopravvivenza (Frozen North) +8%

Equipaggiamento:

Abiti Invernali, Armatura Imbottita, Ascia da Battaglia (Bilanciata), Scudo in Legno (Rinforzato)

Yak Distruttore (Esperto Elite)

Può capitare che i belligeranti Yak formino dei gruppi intenti solo a distruggere qualunque cosa gli capiti a tiro. Non molto svegli e facilmente ingannabili, non sono assolutamente da sottovalutare siccome una volta che iniziano a correre verso qualcosa che desiderano distruggere non si fermano finché essa (o loro stessi) vengono annientati.

For	18	PF	31	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	14	Ascia a Due Mani	+12	2d6+10	30%	Tagliente
Cos	18	Vel	7,5 mt					
Ast	8	Iniz	+16(14)	Giavellotto	+9	1d6+7	25%	Perforante
FdV	16	RD	5					
Sag	8	TpC	+7					
Man	11	Schivare	+7					
		Parata	+9					
		Lotta	+16/+6					
		Shock Test	65%					

Tratti:
Abituato al Freddo, Belligerante, Lento e Costante, Massiccio, Rabbia

Talenti e Capacità:
Ampio Fendente, Analfabeta, Attacco Ellittico, Buttare a Terra II, Carica Feroce, Carica Furiosa II, Carica Inarrestabile II, Colpo poderoso II, Competenza nelle Armature Medie, Contro Carica, Compagni d'Arme, Determinato, Grido di Battaglia, Impavido, Incrollabile, Intrepido, Lancio Brutale, Lancio Potente, Lento e Costante, Lottatore III, Once More unto the Breach, Pelle Dura II, Pestone, Pezzo Grosso, Possanza II, Rabbia, Robusto III, Seguire Tracce II, Slancio, Sopraffare (Ascia a Due Mani), Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:
Ascoltare +15%, Cercare +15%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +3%, Nascondersi +3%, Osservare +15%, Primo Soccorso +1%, Saltare +8%, Scalare +8%, Sopravvivenza (Frozen North) +16%

Equipaggiamento:
Abiti Invernali, Ascia a Due Mani (Acciaio, Affilata, Bilanciata), Corazza di Pelle (Rinforzata, -5%), Giavellotto da Caccia in Acciaio

Combattimento:
Gli Yak solitamente non vanno molto per il sottile e caricano i loro avversari senza pensarci troppo, anche se sono molto abili nello sfruttare l'ambiente circostante per tendere agguati ed imboscate. Coloro che possiedono dei giavellotti in genere li scagliano stando comunque a pochi metri di distanza, in modo da poter entrare in corpo a corpo il prima possibile. Contro creature grandi, invece, gli Yak tendono ad organizzare delle imboscate piuttosto coordinate, soprattutto essi cercano di portarsi in una posizione sopraelevata per indebolire la creatura con i loro giavellotti per poi finirla a colpi d'Ascia. I Distruttori sono anche abbastanza sanguinari che talvolta non attendono nemmeno che la bestia venga indebolita per lanciarsi di sotto con l'arma in mano e urlando come dei forsennati, tra l'ammirazione e ilarità degli altri Yak presenti.
Gli Yak ritengono che comunque una morte violenta ma spettacolare sia comunque una cosa degna, ma il maggior prestigio è compiere un'impresa mortale ma sopravvivere ad essa nonostante tutto.

Yak Behemot

Gli Yak Behemot sono il risultato di pericolose sperimentazioni alchemiche. Tramite un massiccio uso di mutageni, coloro che sopravvivono a tale procedimento diventano delle creature folli con il solo impulso di distruggere qualunque cosa capiti loro a tiro e per questo motivo, vengono generalmente tenuti segregati in celle buie sotterranee, per poi venir rilasciati al momento più opportuno. Benché le formule e ricette per creare tali abomini siano state distrutte da secoli, talvolta capita che vengano ritrovate da ignari ricercatori o incauti avventurieri, spesso trascritte in modo chiaro e approfondito come se fossero state preparate appositamente da qualcuno.

For	30	PF	52	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	19	Pugno Massiccio	+10/+10/+6	1d3+11	30%	Contundente
Cos	25	Vel	7,5 mt					
Ast	6	Iniz	+15	Pugno Massiccio	+11	1d3+11	30%	Contundente
FdV	22	RDM	8					
Sag	4	TpC	+5					
Man	13	Schivare	+8					
		Parata	+3					
		Lotta	+23/+6					
		Shock Test	90%					

Tratti:

Abituato al Freddo, Esperimento Mutageno, Folle, Lento e Costante, Massiccio, Rabbia, Resistenza alle Intemperie (Gelo)

Esperimento Mutageno:

La creatura è stata sottoposta a terribili esperimenti ed è stata mutata in qualcosa di estremamente pericolo. Essa diventa di Taglia Grande ed ottiene la capacità speciale Costituzione Mostruosa ed il Talento Robustezza Epica e Duro a Morire. I Suoi Attacchi sono considerati portati da una creatura di Taglia Grande ed ottengono al Regola Speciale Fracassare. Può compiere salti più lunghi nonostante la sua mole, effettuando Balzi di 1d3x3 metri invece che per 1,5. Può correre per un numero di Round pari a quattro volte il suo punteggio di costituzione, senza problemi. Ottiene una RDM pari a 8 ed l'immunità agli effetti e magie che causano Paura e Terrore ed ignorano i test di Morale.

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Ambidestria, Attacco Extra, Balzo, Buttare a Terra II, Buttare a Terra Poderoso, Carica Feroce, Carica Furiosa, Carica Inarrestabile, Carica Travolgente, Colpo Poderoso, Combattimento Disarmato, Costituzione Mostruosa, Duro a Morire, Gambe Salde, Impeto, Inarrestabile, Incrollabile, Intrepido, Lottatore III, Paura, Pestone, Reazione Rapida, Resistenza al Danno Fisico (3), Resistenza Fisica, Rissaiolo, Robusto III, Robustezza Epica, Schivata Elusiva, Slancio, Sopraffare (Pugni), Spazzata, Taglia Grande, Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +15%, Intimidire +35%, Osservare +10%, Saltare +25%, Scalare +15%

Equipaggiamento:

Abiti Semplici, Catene Spezzate

Combattimento:

I Behemot caricano qualunque cosa si muova per farla a pezzi, spesso effettuando Balzi e schiantandosi direttamente contro le proprie vittime. Sono soliti utilizzare sia una Spazzata con un pugno che tentare di afferrare i loro avversari per scagliarli lontano o contro altri. In genere inseguono chiunque tenti la fuga fintanto che riescono a vederlo, anche se passeranno un certo periodo di tempo a cercarlo nel caso questi riesca a nascondersi o a celarsi in qualche modo alla loro vista.