

Questo aggiornamento sarà più breve del precedente ma conterrà degli importanti cambiamenti a due abilità.

Gli incantesimi dei PNG

Durante gli scontri può capitare che alcuni PNG lancino incantesimi con da incantesimo BASE ma lanciati con una formula da incantesimi AVANZATI o ANTICHI, o ancora incantesimi AVANZATI con formule da incantesimi ANTICHI, voi tenete sempre conto dell'incipit della formula e non dell'effetto per capire il livello dell'incantesimo.

SPREGIAMAGIE

Il sacerdote può, due volte al per scena, annullare gli effetti di un incantesimo base o in alternativa, una singola volta per scena, annullare gli effetti di un incantesimo avanzato dopo aver pregato la propria divinità. (il sacerdote deve scegliere uno dei due nella scena in corso).

Invocazione: Invoco l'aiuto di (nome della propria divinità), controincantesimo!

Questo viene considerato un miracolo minore ai fini del conteggio di miracoli invocabili per scena.

VELENI

Oltre ai veleni per ingestione e alla bomba venefica vi sono ulteriori veleni applicabili alle armi (qualsiasi arma). Il personaggio con l'abilità avvelenatore può applicare il veleno alla propria arma o a quella di un alleato per ottenerne gli effetti per un primo colpo che andrà a segno successivamente all'applicazione.

Per far capire che la propria arma è avvelenata sarà necessario, enunciare ad alta voce ad inizio combattimento, o comunque ogni volta che si combatte con qualcuno che non era presente quando lo avete annunciato, che chi verrà colpito subirà l'effetto del veleno, lasciamo a voi trovare la frase migliore che possa rispecchiare il PG e la situazione.

Il veleno rimane sull'arma finché non si riesce a ferire per la prima volta un nemico ma gli effetti dei veleni applicati sulle armi durano fino alla fine della scena (o sono istantanei).

Di seguito i veleni per armi e il loro costo:

- DOLORE (3 ROSSI): il bersaglio quando colpito prova un immenso dolore che parte dalla zona colpita e si propaga in tutto il corpo
- SILENZIO (1 ROSSO + 1 BLU): il bersaglio quando ferito perde l'uso della parola fino alla fine della scena
- PARALISI (3 VERDI + 1 BLU): L'arto che viene colpito diventa inservibile fino alla fine del combattimento
- MORTE (4 BLU + 3 VERDI + 3 ROSSI): Il bersaglio colpito cade immediatamente in fin di vita