

CHANGE LOG

Versione 4.1 2021

Tutte le modifiche dalla precedente versione sono evidenziate in **Giallo**

Le sezioni della precedente versione eliminate sono ~~barrate~~

FAIR PLAY E REGOLAMENTO GENERALE

- Cartellini: scritto che ogni giocatore è responsabile della compilazione dei propri cartellini Artificio e Alchimia
- Moltiplicatori: specificato che il FATAL è resistibile con abilità particolari
- Forza: Salvo diversa indicazione del narratore, massimo 3 persone possono cooperare contemporaneamente ad una stessa azione, sommando i rispettivi punteggi di Forza.
- CRUSH: sistemata descrizione effetto.
- Esempi Armature Sovrapposte: cambiato per essere scritto come l'abilità
- Legare un bersaglio: aggiunta clausola di liberazione automatica dopo 5 minuti
- Archi, balestre e armi da lancio: i colpi non possono essere parati con le armi, ma solo con gli scudi
- Scudi: modificate dimensioni
- Invisibilità: specificato che se si viene colpiti da un effetto si esce dal mimetismo

ARMI MEDIE&CORTE

- Armi Corte, Arma da Lancio: specificato meglio l'impossibilità di usare la Maestria Perforante
- Due Armi, Doppia Arma: scritto nome completo dell'abilità richiesta per imbracciare brocchieri (*Usare Scudi*)

ARMATURE

- Armatura Sovrapposta 1 e 2: cambiata la dicitura "ottiene PA aggiuntivi" con "L'armatura vale x PA" per permettere utilizzo di Forgia e Sortilegi adatti

ARMI A 2 MANI

- Colpo Potente a due mani: scritto nome completo della maestria di requisito per abilità
- Maestria Stordente 1 e 2: cambiati da Attivo a Cariche

ARMI DA FUOCO

- Ricarica Rapida: riscritta prima frase per renderla meno ripetitiva

ARMI DA TIRO

- Frece Assassine: cambiata la dicitura da “il moltiplicatore del successivo colpo diventa ZERO” a “il successivo colpo dichiara ZERO immodificabile”

UTILITÀ DESTREZZA

- Colpo Furtivo 1/2/3/: Resi modifiche di descrittore e moltiplicatore invece che chiamate
- Colpo Mortale: Reso un cambio di moltiplicatore invece che una chiamata
- Nascondersi Superiore: ora funziona anche con Nascondersi 4
- Maestro del nodo 1/2/3: cambiata in modo che leghino specifici cerchi di destrezza
- Destrezza 2/3/4: cambiata dicitura di fuga da maestro del nodo

UTILITÀ FORZA

- Stile del Difensore Arcano: evidenziata impossibilità di parare FATAL o MORTAL e natura VOID
- Resistenza STUN 1: aggiunto il numero 1 nella descrizione della chiamata
- Modificati Scudo del Grifone e Scudo del Grifone Migliorato

UTILITÀ PERCEZIONE

- Resistenza FEAR 1 e REPEL 1: aggiunto il numero 1 nella descrizione della chiamata
- Sensi Acuti: ora funziona anche con Seguire/Nascondere Tracce

UTILITÀ MENTE

- Resistenza BERSERK 1 e PAIN 1: aggiunto il numero 1 nella descrizione della chiamata
- Geografo 2 e Storico 2: cambiato la frase “ha una conoscenza base” in “ha una conoscenza dettagliata e avanzata”, come per l’abilità Linguista Elempiano 2

BARDO - CANTORE

- Canto del Pacifista: cambiata dicitura “Effetti 1” in “Effetti di Primo Cerchio”
- Canto del Riposo: ultima frase, cambiata dicitura “Bardo” in “Cantore”

BARDO - MENTALISTA

- Sortilegi Arco Riflesso, Raffinare sensi, Sblocco Sensoriale: aggiunto il cap al cerchio raggiungibile con l’uso dei sortilegi (quarto)
- Corretta dicitura Arco Riflesso

GUARITORE - CERUSICO

- Creare sacchetti curativi/miracolosi: riportato il tempo di utilizzo a 20 secondi (eliminando la frase che cambiava il tempo)
- Guarire/Trattare piante e animali: sostituito dicitura “cerusico fatali” con “cerusico esperto”

GUARITORE - MISTICO

- Sortilegio Respingere 1 e 2: cambiati con una dicitura più breve (stessa di Mago - Aria)
- Sortilegio Rigenerare: ri-aggiunto costo in PE (3PE) eliminato per errore

MAGO - GENERICO

- Conoscenze Arcane: costo portato da 6 pab a 2 pab

MAGO - ACQUA

- Sortilegio Congelare: cambiato requisito da Brina a Sigillo di Ghiaccio in accordo con ultima versione regolamento
- Sortilegio Goccia di Vita: Specificato il bisogno di un Cartellino Alchimia
- Sortilegio Stretta delle Onde: modificato costo a 5 PE

MAGO - ARIA

- Sortilegio Manipolare Correnti: specificato che l'abilità non permette di resistere al VOID

MAGO - BUIO

- Sortilegio Sigillo Maledetto: correzione ortografica sul tag
- Sortilegio Lama Oscura: cambiato prefisso con descrittore
- Sortilegio Tocco Mortale: specificato ogni quanto può essere usato (una volta durante il sanguinamento)

MAGO - FUOCO

- Dono elementale supremo fuoco: cambiato piano della luce in piano del fuoco
- Sortilegio Cauterizzare Ferite 1: specificato ogni quanto può essere usato (una volta durante il sanguinamento)

MAGO - LUCE

- Sortilegio Esplosione Luminosa: tolta dicitura 1 dalla chiamata STUN
- Sortilegio Rinfrancare: tolta dicitura 1 dalla chiamata FEAR

MAGO - TERRA

- Sortilegio Tocco della Forgia: ora dichiara HEALING PA su un bersaglio toccato

SACERDOTE - GENERICO

- Sortilegio Sigillo: aggiunto massimo di PE spendibili
- Rito Benedire l'Acqua: reworkato
- Rito Protezione Divina: reworkato
- Rito Consacrare: reworkato

SACERDOTE - ACRON

- Sortilegio Untore: cambiata durata da Intervallo a Duraturo
- Rito Guardiani del Sepolcro: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento

SACERDOTE - ALENORE

- Rito Matrimonio: omologato dicitura chiamata con altre abilità di cura
- Rito Protezione del Focolare: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento. Specificato che teleport funziona anche oltre il raggio

SACERDOTE - ELADIEL

- Rito Caccia Selvaggia: tolta la frase sul focolare (refuso dal rito di III di Alenore), effetti aumentati di durata fino al sanguinamento
- Rito Fertilità: chiarificata prima frase sui bersagli

SACERDOTE - GALTEA

- Sortilegio Intuito dell'Alchimista: visto che la spec non riduce il tempo di crafting, è stato generalizzato a tutte le abilità che lo fanno
- Rito Benedire Circoli: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento, aumentato raggio degli effetti, specificato che durano per il prossimo rituale

SACERDOTE - IDERAN

- Rito Fonte della Giovinezza: cambiata prima frase da tag guarigione a sortilegi che dichiarano healing, specificato che bisogna indicare l'oggetto incantato con un cartellino Alchimia e quali sortilegio lo identificano
- Sortilegio Acqua Miracolosa: specificato bisogno di cartellini alchimia e quali sortilegi lo identificano
- Sortilegio Manto della tempesta: aggiunto tag intervallo
- Rito Squali degli Abissi: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento, diminuito cerchio di resistenza del secondo step, aggiunto effetti al secondo step
- Rito Nuovo Inizio: aggiunta la possibilità di dimenticare livelli di specializzazione

SACERDOTE - KENTHAR

- Sortilegio Fiamme Punitive: aggiunto che il colpo deve essere portato in corpo a corpo e che è immodificabile
- Sortilegio Mente Imperscrutabile: eliminata dicitura "di primo cerchio"
- Sortilegio Morso del Serpente: aggiunto che il colpo deve essere portato in corpo a corpo
- Sortilegio Sangue Alchemico: cambiato bersaglio con lanciatore
- Sortilegio Sangue Venefico: cambiato bersaglio con lanciatore
- Rito Covo di Vipere: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento, specificato meglio funzionamento dei 2PF in più al secondo step

SACERDOTE - NAMARIS

- Rito Sciame di Ragni: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento

SACERDOTE - RALEOS

- Sortilegio Allerta della Sentinella: cambiata dicitura per segnale invisibilità
- Sortilegio Furia del Giusto 1 e 2: cambiata dicitura per segnale invisibilità
- Sortilegio Rincuorare Spirito: reworkato per renderlo in linea con effetti simili
- Rito Giuramento: cambiato il wording per rendere in linea con effetti simili (rito del patto divino)
- Rito Giudici Erranti: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento, cambiato primo e secondo step per renderlo in linea con effetti simili (rito caccia selvaggia)

SACERDOTE - VORNAT

- Sortilegio Fendente Divino: specificato che la chiamata è imm modificabile
- Rito Risveglio del Guerriero: effetti aumentati di durata fino al sanguinamento, specificato meglio funzionamento dei 2PA ottenuti col secondo step
- Rito Risveglio delle Armi: aumentato numero di armi bersagliabili a 3
- Calore della Forgia: corretto Natura con Chiamata

ARTIGIANATO/MERCATO

- Mercato Nero: specificato nome corretto della specializzazione
- Artigianato Strumenti Manette Perfette: aggiunto esempio per chiarezza

FORGIA

- Uso della forgia: i potenziamenti non consumati scadono A FINE EVENTO
- Forgia Armi Placcatura Elementale: rimosso costo PE, omologato con Placcatura Elementale per armature

ALCHIMIA

INGEGNERIA

- Meraviglie in Supporto Analizzatore: aggiunta la possibilità di curare
- Meraviglie Energetiche Stimolatore Nervoso: cambiato effetto e costo

RITUALISMO

- Specificato che i reagenti possono essere emulati spendendo energia da utilizzare solo per il rituale in corso
- Vergenza dell'Onda: ridotto il raggio a 3 metri
- Rituale di Dono Elementale/Divino/Bardismo/Guarigione: Specificato il costo in reagenti
- Rituale di Analisi: Specificato funzionamento effetto
- Rituale di Acron: Specificato costo

- Rituale di Eladiel: cambiato effetto
- Rituale di Kenthar: cambiato effetto
- Rituale di Raleos: modificato costo e zona di interesse
- Rituale di Namaris: specificata la possibilità di scegliere i bersagli
- Rituale di Vornat: modificato effetto
- Rituale di Ideran: modificato effetto
- Rituale di Alenore: modificata durata
- Rituale di Occultamento: specificato effetto e costo
- Rituale di Evocazione: chiarito costo per entità superiori
- Rituale di Resurrezione: chiarito uso di alcuni reagenti
- Rituale di Incanta Luogo: definita area di interesse

ABILITA' TERRITORIALI, RAZZIALI E RAZZE POTENTI

- Zestroj: Conoscenza Ingegneristica Segreta: meraviglia *Forza Meccanica*: durata estesa da 60 secondi all'Intervallo, costo modificato da 1 a 2 PE

REAGENTI

SPECIALIZZAZIONI

- Via dello Spadaccino: cambiata la durata di Stoccata Infinita da [Attivo] a [Intervallo]
- Via del Berserker: aggiunto diversa da MORTAL per la chiamata per attivare *Ira Immortale*; specificato che *Ira Migliorata* permette di resistere a PAIN fino al secondo cerchio
- Via del Taumaturgo: Rimuovere Affaticamento: funziona sui sortilegi che dichiarano la chiamata HEALING
- Via del Mastro Ingegnere: Specificato minimo 1 PE per la riduzione di costo di *Esperto di meraviglie*
- Via del Duellante Arcano: rimosso refuso sugli scudi.
- Via del Mutagene: reso la carica dei filtri dipendente dal personaggio e non dalle abilità, ora può tenerne caricato solo uno indipendentemente da quale dei primi due livelli di spec usa.

PUNTI INFRAEVENTO

- scritto che i PI si spendono attraverso l'apposita sezione sul sito
- specificato che è possibile spendere i PI all'apertura di un evento.
- specificato che è possibile utilizzare i PI solo con personaggi principali