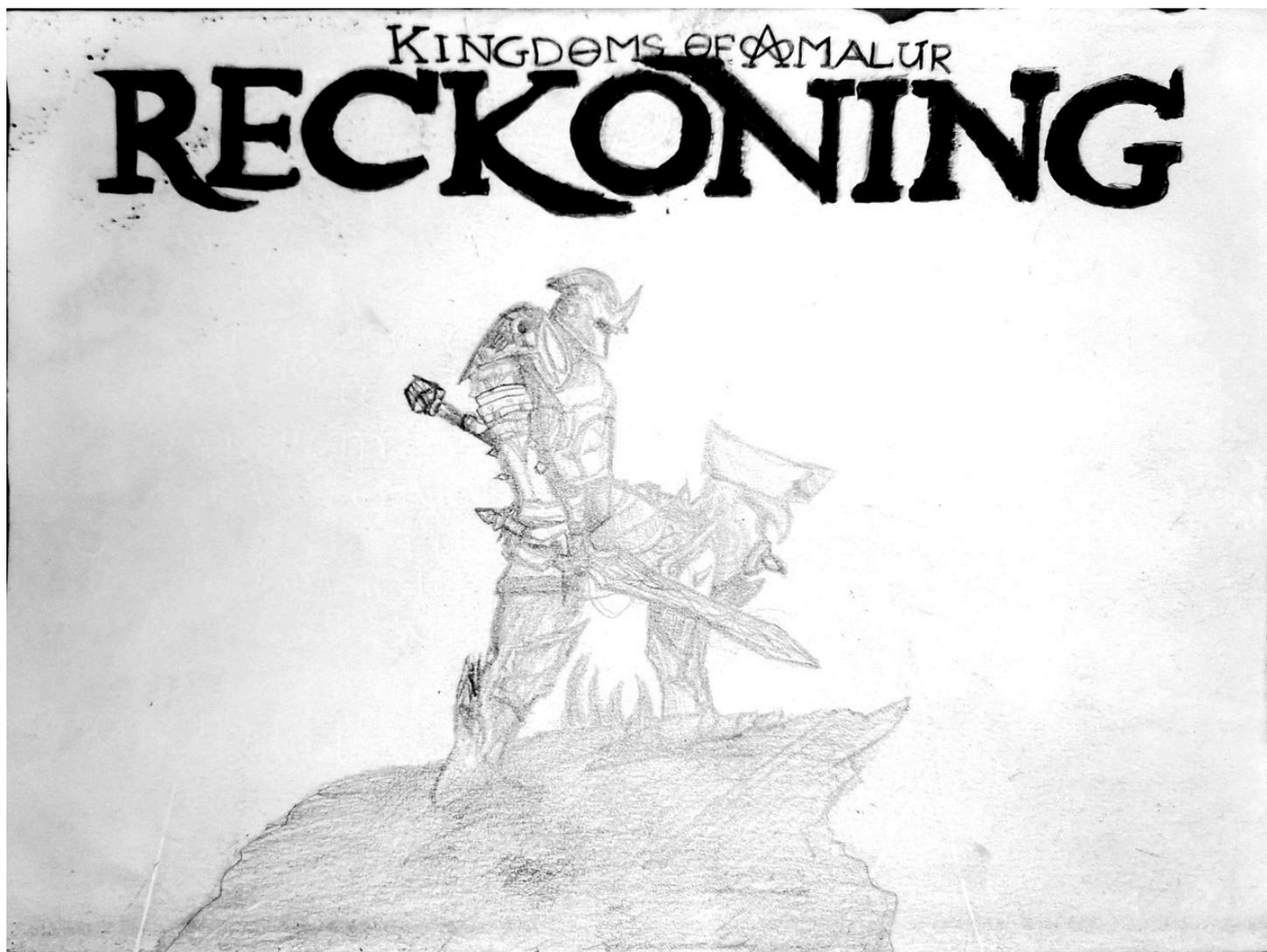


*David Soren*



# K.O.A. RECKONING

Sesso:  
 Genere:  
 Dio Patrono:  
 LV:  
 Effetti:

NOME:

PUNTI ARMATURA:



POSITIVI:  
 NEGATIVI:

ABILITA	BASE	AVANZATO	MAESTRO
ALCHIMIA	00000	□□□	⊙⊙⊙
FORGIA	00000	□□□	⊙⊙⊙
RINELA NASCOSTI	00000	□□□	⊙⊙⊙
DISINCANTA	00000	□□□	⊙⊙⊙
SEASSO	00000	□□□	⊙⊙⊙
MERCANTILE	00000	□□□	⊙⊙⊙
PERSVASIONE	00000	□□□	⊙⊙⊙
ARTE SAVIA	00000	□□□	⊙⊙⊙
STEALTH	00000	□□□	⊙⊙⊙

## SKILLS:

STREGONERIA  
 (1)

FORZA  
 (1)

DESTREZZA  
 (1)

CARICA DI FULMINE

MAESTROSPADA

ARTE ASSASSINO

## EQUIPAGGIAMENTO:

ARMA PRINCIPALE:

ARMA SECONDARIA:

ELMO  
 CORAZZA  
 GUANTI  
 VESTE  
 CALZARI  
 GAMBALI  
 SCUDO

LIBRI E PERGAMENE

RICETTE POZIONI  
ALCHEMICHE

ACCESSORI:

COLLANE ( )

ANELLI ( <sup>P</sup> ) ( <sup>S</sup> )

CONSUMABILI

OGGETTI

ARMI

ARMATURE

SPADA  
SPADONE  
CHAKRAM  
BASTONE  
LAUFAR  
PUGNALI  
MARTELLI

CASSETTA DI COMPONENTI

BORSA DI REAGENTI

BORSA DEI FRAMMENTI

# Frammenti

FRAMMENTO	NEBULOSO	DI PROTEZIONE (VIOLA)
FRAMMENTO	NEBULOSO	FISICO (ARANCIONE)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI VELENO (VERDE)
FRAMMENTO	NEBULOSO	MAGICO (ROSA)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI FULMINE (GIALLO)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI GHIACCIO (AZZURRO)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI FUOCO (ROSSO)

NEBULOSO → LUMINESCO → PURO



Gemme epiche



Gemme Armatura

- CANORE
- BETULLA
- QUERCIA
- EBANO
- OLMO
- MAGLIE
- LINO
- PRIMAIE (DENTI DI NAUROS)
- PRISMERIO
- AZZURRITE
- SILVANYTE
- FERRO
- COTONE
- SCAGLIE SMOCCATE
- PELLE MORI
- CUOIO
- COMPONENTI BASE
- COMPONENTI INTERMEDI
- COMPONENTI ESPERTO

## COMPONENTI



## MODALITÀ FATO

Quando si accumulano 500 punti Foto, puoi entrare in modalità FATO per 3 turni e fare il triplo dei danni, e prendendo +100% esperienza.

I 3 turni sono consecutivi e non possono essere interrotti.

Uccidere nemici in modalità FATO permette di raccogliere

ESSENZA del FATO

I punti Foto si accumulano usando attacchi Abilità e versioni Stealth e occasioni.

# DESTINI

TAROCCHI DI  
K.O.A. Reckoning

## SENZA FOTO

"Appena resuscitato, il tuo Foto è vuoto, informe e pronto per essere forgiato nella forma che preferisci."

- TOT LIVELLI: 40

F - D - S

- OGNI LIVELLO 3 PUNTI CAPACITÀ 120 (3x40)

- FINO A 123 PUNTI TOTALI (3 PUNTI A LIV.)

## Minerali

NYRALIM  
USA TITAZIONE  
CAPITALE

CAPITALE  
RATHIR

### DALENTARTH:

Cuoio

Pelle di Troll

Ferro

Cotone

Maglie

DETYRE:

Azzurrite

Ferro

KWURIKON:

Silvanyte

Azzurrite

### PIANE DI ERATHELL

Ferro

Silvanyte

Pelle di troll

Scaglie stregate

Lino

Cotone

### ALABASTRA:

Prismenio

Ferro

Scaglie stregate

- ELMO
- CORAZZA
- GUANTI
- STIVALI
- SCUDO

CAPITALE BNALE  
CASA DELLA VENDETTA  
EADFLON

-> UN CRISTALLO BLU  
CHE INFUSO DI MAGIA  
DIVIENE ROSSO  
SANGUE

# Forza

ROSSO

## PICCHIADURO

[ VOLO SPADA  
BOGGART, SCUDO ] F - D - S  
1 / /

"Con questo Destino sei un formidabile combattente corpo a corpo. Puoi sopportare un sacco di punizioni, e di solito è più efficiente per te bloccare o subire un attacco piuttosto che schivarlo."

+15% ATTACCO NEVE  
+20% EFFICACIA BLOCCO

## COMBATTENTE

[ SPADA  
DONNA, SCUDO ] F - D - S  
11 / /

"Con questo Destino sei ancora più efficace nel combattimento corpo a corpo. I Combattenti di Faelandia sono ben abituati alla battaglia e possono quindi sia assorbire che infliggere più danni."

+17% ATTACCO NEVE  
+20% EFFICACIA BLOCCO



# Stregoneria

BLU

**ACCOLITO** [ <sup>SCETTRO</sup> FULMINE, RAITO ] F - D - S  
/ / 1

+25% <sup>Danno</sup> <sup>Elementale</sup> "Come Accolito, sei devoto all'Arca e padroneggi le forze elementali.  
10% <sup>Riduzione</sup> <sup>Costo Mana</sup> Preferisci distruggere i tuoi avversari con la magia grezza piuttosto che con metodi rozzi e banali."

**INIZIATO** [ <sup>DITO</sup> BASTONE, CHIACCHIO ] F - D - S  
/ / 11

+35% <sup>Danno</sup> <sup>Elementale</sup> "I potenti incantesimi di un Iniziato sono sufficienti a terrorizzare la stragrande maggioranza delle minacce di Amalur. Abbracciare questo Destino comporta un notevole aumento della potenza dei tuoi incantesimi. Una gestione efficiente delle risorse arcane ti aiuta a sopravvivere agli utilizzatori di magia meno disciplinati."

**VEGGENTE** [ <sup>LUCE</sup> DUNA, CHAKRAM ] F - D - S  
/ / 28

+35% <sup>Danno</sup> <sup>Elementale</sup> "Grazie alla loro sintonia con l'energia mistica, i Veggenti ripristinano naturalmente le loro riserve di mana e continuano a sviluppare il potere dei loro incantesimi. Con questo destino, sei un abile incantatore in grado di teletrasportarti per brevi distanze con l'abilità Blink."  
13% <sup>Riduzione</sup> <sup>Costo Mana</sup>  
+1 <sup>Regener.</sup> <sup>Mana al</sup> <sup>secondo</sup>

**SAGGIO** [ <sup>UNO</sup> BASTONE, FUOCO ] F - D - S  
/ / 49

+40% <sup>Danno</sup> <sup>Elementale</sup> "Come Saggio, oltre ad avvicinarti ai limiti naturali del potere magico, gli effetti persistenti della tua magia elementale si estendono oltre la loro normale durata. La tua comprensione della magia del Ghiaccio ti consente di teletrasportarti a breve distanza sfruttando quella sfera elementale."  
13% <sup>Riduzione</sup> <sup>Costo Mana</sup>  
+1 <sup>Regener.</sup> <sup>Mana al</sup> <sup>secondo</sup>  
0 <sup>Blink</sup> <sup>Teleporto</sup> <sup>a corto raggio</sup> <sup>con effetto ghiaccio.</sup>

**STREGONE** [ STREGONE  
GOBLIN, FULMINE ] F - D - S  
/ / 76

"Con questo Destino, sei tra gli utilizzatori di magia d'élite di Amalur. Oltre al potere offensivo e difensivo soprannaturale, alle grandi riserve magiche e all'economia di mana migliorata, ottieni anche un'abilità Ice Blink migliorata"

- +45% Danno Elementale
- +20% Costo Mana Ridotto
- +2% Rigenerazione Mana al Secondo
- +20% Durata di tutti gli incantesimi base
- Ice Blink Livello 2

**ARCIMAGO** [ ARCIMAGO  
METEORE, FULMINE, GHIACCIO ] F - D - S  
/ / 109

"L'Arcimago è ineguagliabile come il più grande incantatore di Amalur. Con questo Destino, fai piovere fuoco dai cieli sui tuoi nemici con facilità e controlli gli elementi con un semplice pensiero. La tua padronanza dell'arcano è così potente che gli Echi del Fato si levano dai cadaveri dei tuoi nemici caduti per aiutarti in combattimento."

- +50% Danno Elementale
- +25% Riduzione Costo Mana
- +3 Rigener. Mana al Secondo
- +25% Durata Incantesimi Base
- Ice Blink Livello 3
- Echi del Fato Alti

# Destrezza

GIALLO

**LADRO** [ SACCHETTO  
DONNA, DUE UOMINI. ] F - D - S  
/ 1 /

+10%  
ATTACCO  
DA LONTANO  
+30% RESISTENZA  
DANNO  
QUANDO  
SCHIVI  
+5% DANNO  
PERFORANTE

"A differenza di molti guerrieri di Amalur, i Ladri preferiscono combattere da lontano, o da dietro, o con mezzi disonorevoli, e solitamente di sorpresa. Come Ladro, ti muovi furtivamente, schivi e cospargi le armi di veleno per ottenere un vantaggio in combattimento."

**ESPLORATORE** [ PUGNALE  
ASSASSINO, ORCO ] F - D - S  
/ 11 /

+13%  
ATTACCO  
DA LONTANO  
+35% RES.  
DANNO  
QUANDO  
SCHIVI  
+7% DANNO  
PERFORANTE

"Adottando tattiche e equipaggiamenti più raffinati, gli Esploratori rimangono silenziosi, composti ed eleganti in combattimento. Con questo Destino produci occasioni furtive tramite imboscate, pugnate alle spalle o a distanza."

## CACCIATORE [ <sup>ARCO</sup> ARCO, MURGHAN ] F-D-S / 28 /

"I Ladri più niscati si atteggianno a stalker di prede pericolose. La furtività, gli attacchi a distanza e il puntamento con precisione anatomica si traducono più spesso in attacchi di danno critico,"

- +15% ATTACCO DA LONTANO
- +40% RES. DANNO QUANDO SCATTI
- +5% POSSIBILITÀ DI CRITICO
- +10% DANNO PERFORANTE

## RANGER [ <sup>FRECCHE</sup> ELFO, TRAPPOLA ] F-D-S / 49 /

"I Ranger solitari godono di una reputazione oscura e mortale, per lo più guadagnata, per la violenza rapida e gli omicidi segreti. Il nemico di un Ranger improvvisamente colpito a morte dalla sua stessa arma... Un Ranger che se ne va senza segni e ripasato da una battaglia con una dozzina d'aspiranti ladri... Tali elementi sono comuni nei racconti popolari Amaluniani,"

+17% ATTACCO DA LONTANO

+45% RES. DANNO QUANDO SCATTI

+7% POSSIBILITÀ DI CRITICO

+13% DANNO PERFORANTE

# ASSASSINO [ PUGNALE ASSASSINO, BOLGAN ] F-D-S / 76 /

+20% ATTACCO DA LONTANO  
+30% RESISTENZA AL DANNO QUANDO SCHIVI  
+10% POSSIBILITÀ DI COLPO CRITICO  
+15% DANNO PERFORANTE  
EVASIONE - 6% POSSIBILITÀ DI EVITARE DI ESSERE COLPITI

"Oltre a un'esecuzione più raffinata di bersagli precisi, schivate agili e un'efficacia ordinata con veleni mortali, il movimento rapido e agile dell'Assassino favorisce approcci inosservati e uscite silenziose da incontri mortali. Questa grazia e questo stile senza sforzo contraddistinguono l'Assassino come un Aristocratico della violenza". F-D-S / 109 /

# LAMA NOTTURNA [ MANTELLO PUGNALI, TETTO ]

+30% ATTACCO DA LONTANO  
+60% RESIST. AL DANNO QUANDO SCHIVI  
+12% POSSIBILITÀ DI COLPO CRITICO  
+20% DANNO PERFORANTE  
ASSASSINATION  
Gorontalo  
+30% COLPO CRITICO dopo trigger  
EVASIONE  
EVASIONE - 11% POSSIBILITÀ DI EVITARE DI ESSERE COLPITI

"A questo livello di competenza, le arti mortali del Night Blade (Lama Notturna) vengono confuse nella mente popolare con la stregoneria. Con questo Destino, assassini nemici inascoltati, invisibili, uccidono i loro nemici. Essi cadono feroci e morti nel silenzio, senza un segno. Impossibilmente veloce, mortale e intoccabile, la tua arte assume il mistero senza soluzione di continuità di un'arte oscura."

# Forza - Destrezza - Stregoneria

GRIGIO

**CERCATORE** [ MONTAGNE  
UOMO ] +7% Attacco Danno Melee +7% Attacco danno da lontano D - F - S  
2 2 2 +7% Attacco Danno Magia

"Con questo Destino sei in tuttofare, esperto in tutte le forme di combattimento. Che sia in mischia, a distanza o in combattimento magico, difficilmente ti trovera senza risorse. Ti senti a tuo agio con le trappole del mago, del guerriero e del ladro."

**VIANDANTE** [ MONTAGNE  
BASTONE PUGNO ] +10% Attacco Danno Melee +10% Attacco danno da lontano D - F - S +10% Attacco Danno Magia  
5 5 5 +1 tutte Abilita'

"Il Viandante potrebbe essere visto con altrettanta probabilita' nell'avanguardia dell'esercito Alfaro da solo nei boschi di Dalentarth. Con questo Destino sei un combattente adattabile e un esploratore intraprendente sia della natura selvaggia che della civilta'."

**AVVENTURIERO** [ CAJONNA  
TESCHIO FIORE ] D - F - S  
10 10 10

"Come avventuriero hai esperienza in tutte le forme di combattimento ed esplorazione. Sei ben abituato alle ombre all'uso dell'arco o allo scambio di colpi in mischia. Poiche' sei abituato alla vita in viaggio sei piu' duro del comune abitante di Amalur, +13% Attacco Danno Melee +13% Attacco danno da lontano +13% Attacco Danno Magia +1 tutte Abilita' +5% Resist Danno Totale

**PRODIGIO** [ CRUCIFISSO  
POZIONE SPADA ] +15% Att. Danno Melee +15% Att. Danno da lontano +15% Att. Danno Magia D - F - S  
17 17 17 +1 tutte Abilita' +7% Resist Danno Totale

"I vari interessi e le attivita' del Prodigio includono tutti i tipi di armi, magia e armature. Sei abituato a uno stile di vita duro e naturalmente resistente a tutti gli attacchi. Ha anche magie con possibilita' di uccidere a segno un colpo critico."

**POLIEDRICO** [ UOMO MARTELLO  
UOMO FUOCO  
MAGIA ] D - F - S  
26 26 26

"La tua esperienza con i vari pericoli di Amalur ti ha reso un dilettante del combattimento. Abbattere innumerevoli nemici ti ha preparato per qualsiasi battaglia."

- +17% Attacco Danno Melee
- +17% Attacco Danno da lontano
- +17% Attacco Danno Magia
- +2 tutte Abilita'
- +10% Res. Danno Totale
- +7% Probabilita' Colpo Critico

# UNIVERSALISTA

GEMMA  
BASTONE <sup>USANO</sup> LIBRO  
MARTELLA

"L'Universalista è un esperto di tutte le forme di combattimento, con una padronanza di ogni genere di arma. Se una rara leggenda di abilità in destrezza, forza e stregoneria, pochi sono al tuo pari in una di queste specialità, e non c'è nessuno che possa competere in tutte."

D - F - S

37      37      37

+20% ~~Attacco~~ Danno Melee

+20% Attacco Danno da Spuntato

+20% Attacco Danno Magico

+3 a tutte Abilità

+12% Resist. al Danno Totale

+10% Possibilità di Colpo Critico

◦ Maestro delle Armi - Sblocca tutte le Abilità Maestro con le Armi

# Destrezza - Forza

ARANCIO

**DUELLANTE** [UOMO, DUE PUGNALI] D-F-S  
6 6 /

"Con questo Destino sbarazzati rapidamente dei 'tuo' nemici sia da lontano che da vicino. La tua specialità sta nello sferrare frequenti attacchi letali e nello sopraffare il tuo avversario con svariati attacchi."

+15% Attacco Melle danno  
+7% Attacco Danno da lontano

**SORVEGLIANTE** [FRICCE UOMO, ARCO] D-F-S  
14 14 /

"Come Sorvegliante, infliggi danni aggiuntivi sia con armi a distanza che da mischia. Inoltre, infliggi più spesso danni critici colpendo i punti deboli dei tuoi nemici."

+17% Attacco Danno Melle  
+10% Attacco Danno da lontano  
+5% Possibilità colpo

**VENDICATORE** [ASSASSINO SOTTILE, PUGNATE] D-F-S Critico  
25 25 /

"Con il Destino Vendicatore, sei il terrore di Amalur, sconfiggendo gli avversari con un fuoco di sbarramento implacabile da qualsiasi distanza. Nella zelante esecuzione della tua abilità, sei spesso in grado di aggirare l'armatura del tuo rivale."

+20% Attacco Danno Melle  
+13% Attacco Danno da lontano  
+7% Possibilità colpo Critico  
+10% Danno Perforante

**CACCIATORE** [SALTO LAME FAE, DUE SOLDATI] D-F-S  
38 38 /

"La tua conoscenza del danno corporeo è assoluta e prometti la morte attraverso l'arsenale di opzioni a breve e lungo raggio a tua disposizione. Se ne hai l'opportunità il tuo agguato significa la fine sanguinosa di un nemico."

+23% Attacco Danno Melle  
+15% Attacco Danno da lontano  
+10% Possibilità di colpo Critico  
+13% Danno Perforante  
+20% Danno grande in Stealth

## MAESTRO DI SPADA [LAMA TESTE BANSHAEN]

"Essendo diventato tutt'uno con le tue armi, sei in grado di uccidere la maggior parte dei nemici in pochi secondi. Quelli che sopravvivono più a lungo servono solo ad alimentare il tuo implacabile assalto. In ogni caso, contro di te, la loro resa dei conti è vicina."

D - F - S  
55 55 /

- +25% Attacco
- Danno Melee
- +20% Danno Attacco da lontano
- +12% Possibilità di Colpo Critico
- +15% Danno Perforante
- +25% Danno quando in Stealth
- o Colpo "Toglio alla gola"
- +15% Danno fisico, +1% Possibilità di ribare salute
- o DROP ORO 2x: Danno per 5 secondi quando vedi nemici caduti

## Destrezza - Stregoneria

### DISCEPOLO [LAMA VERDE DONNA, FUMO] VERDE

L'aspetto a volte fragile di un Discepolo maschera un assortimento mortale di abilità che di solito vengono impiegate da una distanza di sicurezza. Con questo Destino eccelle nell'infliggere danni elementari e perforare l'armatura di un nemico.

### ARCANISTA [DUE PUNTALE UOMO, GOLA TAGLIATA]

"In grado di teletrasportarsi a breve distanza a volontà, l'Arcanista pratica una magia oscura eutata e temuta dagli altri. Con questo Destino, le tue possibilità di sferrare un colpo critico aumentano e hai la garanzia di nuocerli quando i tuoi nemici vanno in panico per la paura, o Blink.

### MAGO [NUOVE UOMO, SPADA]

"Il Mago eccelle nell'infliggere diversi tipi di danni magici da lontano mentre si teletrasporta fuori portata. Abbracciando questo Destino rigeneri il tuo mana perso a una velocità maggiore e migliori la tua abilità Blink con il veleno."

### MANTELLINO MAGICO [FUMO MANTELLO, CANNON]

"Come Mantello Magico, sei un misterioso e sfuggente mago delle ombre. Infondi in ogni tuo teletrasporto un effetto avvelenante e utilizzi una vasta gamma di strumenti sinistri per sostenere il caos sui tuoi nemici."

D - F - S  
6 / 6

D - F - S  
14 / 14

D - F - S  
25 / 25

D - F - S  
38 / 38

# INCANTATORE D'OMBRE

[ ASSASSINO  
BASTONE PUGNALI ]

"Con questo Destino, sei un abile schermagliatore magico, che fa piovere con grazia una violenza soprannaturale sui tuoi nemici. I tuoi vari attacchi infliggono ferite profonde e spaventose rapidamente, senza mettere a rischio te stesso a distanza ravvicinata.

D - F - S I nemici muoiono  
55 / 55 prima di poter  
profanare il tuo  
spazio personale.

+34% Danno  
Elementale

+20% Danno  
Perforante

+12% Possib. Uti  
Danno Critico

+2 Regen. Mana al  
Secondo

○ Dred

○ Blink Velocità 3

○ Assorbi Mana - Colpi critici restituiscono Mana

# Forza - Stregoneria

**CUSTODE** [ SPADA, DONNA, SCETTRO ] - Otten. 25%  
Danno ricevuto in Mana  
in Mana  
+15% Res. Element. VIOLA D-F-S

"Con questo Destino sei in grado di impegnarti in mischia e convertire qualsiasi forza usata contro di te nella tua energia magica. Sei naturalmente resistente agli incantesimi dannosi e trasmuti una parte del danno subito nella tua riserva di mana."

**MAGO COMBATTENTE** [ DUE TRONCHI, SPADA, PUGNO ] D-F-S

"Come Mago Combattente, ogni tuo colpo è amplificato quando impugni armi da mischia. Con questo Destino, sei in grado di usare Blink durante il combattimento, sostenere danni sia magici che fisici e usare quell'energia per vendicarti in natura."

- Otten. 30% Danno ricevuto in Mana  
+17% Res. Elementale +10% Attacco Melle - Blink

**CROCIATO** [ BANDIERA, SPADA, ENO ] D-F-S

"Una padronanza della magia di guerra ti consente di eludere i tuoi avversari con la tua capacità di teletrasportarti a breve distanza, esponendoli al contempo ad attacchi devastanti. Sia le tue capacità difensive che offensive aumentano con il tuo controllo migliorato dell'Arcano."

Otten. 40%  
del danno in Mana  
+20% Res. Elementale  
+15% Danno Attacco Melle

**ESEMPLARE** [ LANCE, POLPO, SPADA ] O Blink D-F-S

"In battaglia, l'Esemplare esercita un'intimidazione dimostrazione di potenza e stregoneria. Oltre alla tua protezione naturale contro i danni elementali, alla tua capacità di ottenere mana da tutti gli attacchi diretti a te e al Blink, ora sei anche ben corazzato."

- Otten. 50% Danno ricevuto in Mana  
+10% Armatura  
+23% Res. Element. +17% Danno Attacco Melle

# CAMPIONE [ BASIONE GRADE, ELMO ]

"Come Campione, sei una forza distruttiva di vendetta. Puro canale di energia marziale, sei in grado di ricentrare ogni tipo di attacco per trasformare i cadaveri dei tuoi nemici in armi. Coloro che ti colpiscono veramente sopravvivono per farne una seconda volta"

D - F - S

/ 55 55

- Ottieni 75% di Danno Ricavato come Mano
- +25% Res. Elementale
- +20% ATTACCO Danno Melleo
- +15% Armatura Totale

o Blink teleporto a corto raggio

° Overload Harmonic - Possibilità di produrre elementali proiettili da caduti.



# FAZIONI

- CASA DELLE BALLATE
- CASA DEL VALORE
- DENTI DI NAROS
- KEL IL MORTO
- ITINERANTI
- FIGLI DELLA GUERRA
- CASA DELLE AFFLUZIONI
- SCHOLA ARCANNA

## FAZANDA OVEST

- CASA delle Ballate - Memoria e coscienza
- CASA del Valore - Coraggio
- CASA delle Stregoni - Comprensione del grande Ciclo e delle Animosità

## FAZANDA EST

- CASA delle Affluzioni
  - CASA delle Vendette
  - Casa dell'Orgoglio
- rispetto x morte  
se de curas  
orgoglio dei Fol  
Duseelce

che per gli denari mortali di Fol Useelce

### CAMBIAIMENTI

Casa delle Ballate rimpicciolisce dopo l'intervento del SensoFoto.  
Casa del Valore è varcata da un comp. one mortale c. Fol sono stati esiliati e costretti a dettare in privato alla follia.  
Casa delle Stregoni scompaiono in misteriose circostanze.  
Casa delle Affluzioni pubblica uno scionna e un documento, non ha più membri.  
Casa dell'Orgoglio si è allietata con i mortali.  
Casa delle Vendette capita nella follia Tutta.

# ALTERAZIONI DEL FATO

## INNOMINATO

Sei veramente una tabula rasa e hai il potere di scegliere per tuo conto il tuo destino, come ha testimoniato e proclamato il sommo re Titano in persona.

+3% bonus XP  
+5% monete

## RISOLUTORE

Hai sconfitto Octeume e hai portato alla luce i suoi intrighi, dimostrando che spezzare i fili del fato è spesso altrettanto importante che misurarli e forarli.

+5% bonus XP

## RISOLUTORE DI ASSEDI

Hai cambiato il corso della guerra e sconfitto il viskora superiore, Bolor. Per molte generazioni saranno contate della ballate in onore del tuo valore ed del tuo coraggio.

+4% bonus XP  
+6% danno

## CASA DELLE BALLATE

### ICONOCLASTA

Hai modificato per sempre le vecchie canzoni scegliendo di scrivere la tua storia personale e sei diventato il nuovo signore della Casa delle Ballate.

## FIGLI DELLA GUERRA

### RINNEGATO

Accettando la benedizione del Signore Niskor Kriaza mordu in cima al ~~Monte Niskor~~ <sup>Picco dei Neumbi</sup>, sei diventato il flagello dei Figli della Guerra, anziché il loro campione.

### FEDELE AL VERO

Sconfiggendo Anru Besin e i suoi falchologi sul Picco dei Neumbi, sei entrato nei ranghi degli eroi leggendari, i Figli della guerra.

+10% danno infetto con l'emo fac  
+6% mana  
+3% poss. b. orribile  
solite

+6% danno/stordimento  
+1 alla capacità loote a forza  
+10% prob. colpo critico contro NISKOR

## FORZA INARRESTABILE

Il Difensore dell'Orgoglio, l'invincibile Dren, è caduto davanti alla tua indomita potenza. Hai liberato la Casa dell'Orgoglio e aperto la strada verso il tuo scatto finale con Godflow.

## IL FATO NON ESISTE

Hai sconfitto Tirnoch e posto fine alla Guerra dei cristalli; la grandezza della tua impresa risuonerà per sempre in tutta Anolur. Grazie alle tue azioni ora il mondo è libero dai vincoli di un Fato senza misericordia.

+6% danno fisico  
+7% mana

+5% danno  
+5% resist. danni  
+10% mana  
+10% salute

## PRECURSORE

~~Obiettivo~~

Sei immaturamente cosciente degli sviluppi del Foto e non solo alteri il destino dei nemici che uccidi ma errori anche parte della loro esperienza.

## SICURO DI SÈ

+2% di guadagno XP in modo del tutto Foto.

Percorsi il tuo cammino con una disinvoltura e una serenità non comuni e potisci di meno gli estremi.

+5% Resist. al ghiaccio  
+5% Resist. al fuoco

## DISCIPLINATO

Perverso dall'ambizione temperata dell'Arcivescovo Caladus, sei pieno di una determinazione incommutabile e ti senti in grado di raggiungere qualsiasi obiettivo.

+5% Resist. Element.  
+4 alle abilità Strategica

## CASA DELLE AFFLIZIONI

Sei l'ultimo <sup>FIGLIO DELL'AUTUNNO</sup> membro della Casa delle Afflizioni, obbligato ad assistere alla fine di una delle istituzioni più antiche di Faerlands.

+5% Danni Elementari  
+5% Danni contro Fal

## ARENA DEL VALORE

### CAMPIONE INDISCUSSO

Contro tutte le previsioni, hai sconfitto il Campione dell'Arena del Valore e hai conquistato il titolo di Grande Campione.

+5% Danni +5% Resist. ai danni

# ITINERANTI

+6% danni perforanti  
+1 <sup>alle</sup> abilità Destrezza

## IL CARRO

Elemento leggendario tra gli Itineranti, usi le ombre come nessun altro, restando nascosto alla vista e alla mente...

Finché non giunge il momento di colpire.

## TEMPERANZA

Quello che conta è la prudenza. Non l'ardimento, non la cavalleria. In combattimento il tuo alleato è il pragmatismo, che ti porta a evitare i nemici più potenti e a colpirli quando sono più deboli.

## ISCHIAIA ARCANA

+1 alle abilità Destrezza  
+6% Prob. di schivare

## IMPAVIDO

Grazie alla temperate indifferenza dell'Arcivescovo Caledus, non ti fermi di fronte a nessun nemico e a nessuna sfida.

+5% danni Elementali  
+1 alle abilità Stregoneria

# PUNTA DEL PATIBOLO

## SIGNORE DI GRAVEHAL

Solo i guerrieri più saggi e influenti sono chiamati a governare da un trono e ora tu puoi muoverarti tra essi, oh Signora di Rocca Gravehal.

## SCION

Hai ricevuto la potente benedizione di Akora, l'antico essere che dall'elba dei tempi di mora sotto l'isola misteriosa di Punta del Patibolo

## BUCANIERE

Uccidendo il famigerato re dei pirati Kel il Monto, hai dimostrato astuzia e ingegno e merit il titolo di Mastro

Cacciatore di pirati del vasto e insidioso Mar Spezzabrina.

+10%  
oro  
+1 Perseveranza  
+1 Commercio  
+2% Punti Esperienza  
+10% Danni Elementali  
-10%  
Requisiti  
Equi. Poggia  
+3% Possib. Colpo Critico  
+5% Resist. Psica

# DENTI DI NAROS

## INVIATO DEGLI DEI

Hai accettato la sfida di una voce misteriosa: portare uno strano manufatto in una terra ostile e scoprire da esso cambiere il corso del destino.

## ARALDO DEGLI DEI

Innalzando l'Hyperion, divieni il fermatore del fato di Idylla, nonché il demiurgo del destino per tutti i Kolossee negli anni a venire.

## PIONIERE

Hai esplorato così in profondità i Dent di Naros che nessun abitante è più estraneo, nessuno sconosciuto e nessun segreto celato.

+10% danni in modalità Foto

Bonus esperienza +2%

+5% Resist. ai danni da Sanguinamento

+10%  
abilità  
Destrezza  
+5% danno critico

# Vegetazione Reagenti

(O) = OUNIONE  
 (DA) = DALENTARI  
 (DE) = DETURE (K) = KURIKON  
 (A) = ALABASTRA (P) = PIANE D'ERATELLI

- (O) **OCCHI D'AMBRA** → RIGENERAZIONE (FIORE DAI PETALI LUNGHI ROSSI, CALDO, PUNGENTE)
- (DA) **CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO** → SANGUIGUICA (ASUORI, MENTO)
- (P) **OCCHIO CREMISI** → POTERE, FORZA (FIORE ROSSO SU RADICE) (ALBERO CHE RISUCCA I NUTRIENTI)
- (DE) **LINO DI MARE** → ARMATURA (PIANTA CON FUELLI CHE ADDEBOLISCE SOLO RESISTENZA)
- (O) **LEGNO ARDENTE** → DANNO (ALBERO SPINOSO MA DOLCE COME IL ZUCCHERO)
- (DA) **PIETRA DEL FUSCO SCARLATTA** → SANGUE (FRAMMENTI SANGUINAI)
- (P) **FIORE CELESTE** → ESTRAZIONE (FIORE AZZURRO CHIARO)
- (DA) **STEPPA DI FIAMMA** → FUOCO (FIORE AZZURRO BUIO BIGNARDI, SE ESSICCATO DIVENTA FACILMENTE)
- (O) **COHOSH NERO** → SALUTE (SIMILE A UN CAVALLO, VIOLA, MEDICINALE)
- (DA) **FIOTTO BIANCO** → CHIACCIO (FUNGO BIANCO, FREDDO)
- (K) **PETALO D'ANGUILLA** → FULMINE (SIMILE A UN CAVALLO GIALLO E CON FACILE VERDI, LUMINOSO)
- (DA) **SALI DI SCARABEO** → FORTUNA (GRANULI PROFUMATI)
- (A) **CENTAUREA** → MAGIA (FIORE LUNGHI E STRETTI LUMINOSI, MALVONE E BIANCHI)
- (DA) **POLVERE GRATTINA** → MANA (DEPOSITO DI CANE ALLAGARE)
- (DE) **FIBRE DI SATIVA** → FISICO (PIANTA DI SATIVA)
- (DA) **FUNGO STORPIANTE** → VELENO (FUNGO MARZONO VELENOSO)
- (DA) **EDELWEISS** → RIFLESSIONE (FIORE BIANCO GRANDE CON PETALI LUNGHI)
- (DA) **RESPIRO DI YSA** → RESISTENZA (FIORE ARANCIONE DUREVOLE E PRESENTE IN TUTTI I CLIMI)
- (A) **POLVERE DI PRISMERICO** → ESPERIENZA (POLVERE DEI CRISTALLI DI PRISMERICO)

**ESSENZA DEL FATO** → FIORE FATO

BACCHETTA DA RABDOMANTE

# Frammenti

FRAMMENTO	NEBULOSO	DI PROTEZIONE (VIOLA)
FRAMMENTO	NEBULOSO	FISICO (ARANCIONE)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI VELENO (VERDE)
FRAMMENTO	NEBULOSO	MAGICO (ROSA)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI FULMINE (GIALLO)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI CHIACCIO (AZZURRO)
FRAMMENTO	NEBULOSO	DI FUOCO (ROSSO)

NEBULOSO → LUMINOSO → PURO



Gemme ARMI



Gemme epiche



Gemme ARMATA



Gemme Armata

- CANORE
- BERULLA
- QUARZA
- EBANO
- OLIO
- MAGIE
- LINO
- PRIMATE (DENTI DI MARCO)

# COMPONENTI

- FRONTE
- SPADA
- SPADONE
- Martello
- CAUCURIA
- BASTONE
- SCUDO
- CORAZZA o VESTE
- GUSCI
- CAPO FAL
- elmo
- COPPIRUCO
- gambali
- stivali

- PRISMERICO
- AZZURRITE
- SILVANYTE
- FERRO
- COTONE
- SAGGI e SMOGARE
- PELLE MORI
- CUOIO
- TRAMA
- ESAGONALE
- TESSITURA
- SPIRITUALE
- ORO
- PLATINO
- ARGENTO

- COMPONENTI BASE
- COMPONENTI INTEREDI
- COMPONENTI ESPERTO

# SKILL

	BASE	AVANZATO	MAESTRO
ALCHIMIA	○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
FABBRIO	○ ○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
RIVELARE NASCOSTI			
DISINCANTARE			
SCASSO			
MERCANTILE			
PERSUASIONE			
ARTE SAVIA			
STEALTH			

Ogni livello 3 punti skill

## ARMI

- CHAKRAM
- SPADA LUNGA
- SPADA GRANDE
- MARTELLLO
- BASTONE
- PUGNALE
- LAME FAE

### MALETTIE

- TENSIONE AI LEGACCI -15% skill
- PESTE DEL SANGUE -30% RES. SANG.

### MALEDIZIONI

- DELLA FRAGILITA' (-75% DAMMI)
- DEL MALDI (29% RIG. MANI)
- DELLA SALUTE
- DEL DANNO (-25% DAMMI FISICI)
- DEL CONGELAMENTO (TORG.)
- DEL FUOCO (SERVICO QUENTE DI)
- DELL'ARMATURA (-50% ARM.)
- DEL FULMINE (FURIA FRAGOROSA DI ALMA)
- DELL'ENFLOPIA (-1 A TUTTE ABILITA')
- DELLA MENTE DEBOLLE (-2 A TUTTE ABILITA')

QUARTO

- FANGO TOSSICO
- BACIO DI LAZ
- MARCIUMI FRENARIE

DEL CONTRORE  
50% RES. AI DAMMI  
DEL PENSIERO LENTO  
50% RIG. MANI

DEL FUOCO (-50% RES. FUOCO)  
DEL COMACCIO (-50% RES. COMACCIO)  
DEL FULMINE (-50% RES. FULMINE)  
DEL CAPO DELLA MONTAGNA (-50% MAND)

DEL CAPO DELLA MONTAGNA (-50% MAND)

# KIT RIPARAZIONE

SIGILLO REALE

## OGGETTI

- FLAUTO
- ZAINO
- ANFORA
- PIRELLA
- FALE GRIMALDELLO
- CAUCE D'ORO
- BRACCIALETTO INGIOIELLATO
- GRIMALDELLO
- VINO VARANI
- VINO MAUBURN
- BALOR TIRNOCH
- NISKARU TYRANT
- NISKARU CRUDDOK
- ROSAIO
- COLLANA DEI JOTTUN
- TAVOLETTA BRATHI
- MOTIVO EX-FAE
- BAMBOLA BASSAWIN
- COLLANA VARANI
- OCCHIO DI CHERNOBOG
- FRISMA OMBRA
- CYDAN TOTEM

## CREATURE

- FAE Seelie: CORTE D'ESTATE (RETTARION)
- FAE Unseelie: CORTE D'INVERNO (LORDHAN)
- ALMAIN: FIGLI DI LAZ
- VARANI: RAGNO VELENOSO
- DOKKALFAR: FOLLETTO BIRCHAEST
- LYOKKALFAR: BANGHAEST ARCANO
- BOGGART: TROLL PRISMERIO
- TROLL: TROLL NAROS
- LUPO FIBIK: TROLL MONTAGNA
- ORSO SCARES: BOLGAN
- SPRITE: JOTTUN
- TRONCO: ETTIN
- TUATHA PRATE
- GNOMO GOLCA
- TUATHA SILDATO PIETRA
- STREGONE NARCA
- DEIOTI PI BELEN
- FREZZERI VOLASSAE
- BAUSHAEN
- MURGHAN
- KOBOLDI
- FAE GORTALA
- RAGNO GRANDE

# CREAZIONE PERSONAGGIO

- ALMAIN → ALCHIMIA +1 PERSUASIONE +1 FURTO +2
- VARANI → RIVELAZIONE +1 MERCANTILE +1 SCASSO +2
- LJOSALFAR → ARTE SANVA +1 ALCHIMIA +1 DIVERSITÀ +2
- DOKKALFAR → STEALTH +2 PERSUASIONE +1 ARTE SANVA +1

## DIO PATRONO

DIVINITÀ	NOME	BONUS	DEI ASSOCIATI
ARIA	OHNSHAN	+6 DANNI FUMI +6 RESISTENZA FUMI	LJOSALFAR
MORTE	BELEN	+1 DANNI CRINCO +8% DANNI	VARANI, DOKKALFAR
TERRA	GAEA	+5 RESISTENZA ELEMENTALE	LJOSALFAR
DESTINO	LYRIA	+5% MANA +5% MANA RIG.	DOKKALFAR
FUOCO	VRAEKOR	+6 DANNI FUOCO +6% RESIST. FUOCO	ALMAIN, VARANI
GIUSTIZIA	YNADON	+10% SANITÀ	ALMAIN, LJOSALFAR
AMORE	ARYLIA	+5% SANITÀ +1% CRINCO	DOKKALFAR
DISPETTO	LUPOKU	+6% VELENO +6% RES. VELENO	VARANI, DOKKALFAR
ORDINE	MITHARU	+5% SANITÀ +5% MANA	ALMAIN, LJOSALFAR
GUERRA	THYRDON	+5% DANNI FISICO	ALMAIN, VARANI
ACQUA	NJORDE	+5% ARMATURA +6 DANNI GHIACCIO	VARANI
SAGGEZZA	ETHENE	+6% RES. GHIACCIO +10% MANA	ALMAIN, LJOSALFAR, DOKKALFAR
NESSUNO			

→ TUTTI  
+1% BONUS ESPERIENZA

TEMPIO  
ALTARE 

**Eshorra** è il piano della magia e la patria degli immortali, degli dei e dei Fae Solari e Lunari. Qui, essi tornano dopo la morte per rinascere. È un piano di pura magia.

**Amalur** è il piano fisico del mondo materiale, dei mortali e dei Fae Rinati.

# ABILITÀ

OGNI LIVELLO 3 PUNTI ABILITÀ

## FORZA

- |                          |                       |                   |
|--------------------------|-----------------------|-------------------|
| LV 1-3                   | LV 4-20               | LV 30-40          |
| - ARMI BRUTALI           | - FERNESIA            | - COLLERA         |
| - PADRONANZA SPADA LUNGA | - TERRENUTO           | - GRIDO DI GUERRA |
| - PADRONANZA SPADA CORTA | - ARPIONE             | - TERRORE         |
| - SCUDO ADDIZIONE        | - ASSALTO IMPUACABILE |                   |
| - PADRONANZA MARELLO     |                       |                   |

## DESTREZZA

- |                                |                     |  |
|--------------------------------|---------------------|--|
| LV 1-3                         | LV 4-20             | LV 30-40   |
| - ARMI DI PRECISIONE           | - BOMBA FUMOGENA    | - TEMPESTA DI FRECCE                               |
| - ARMI PRECISE                 | - BOMBA VELENCOSA   | - CALIBRO (ESPERIENZA<br>IN UNICORNI<br>E MENTICI) |
| - PADRONANZA DEL PUGNATO       | - BAGLIORE D'OMBRA  |  |
| - PADRONANZA LAME FAE          | - TRAPPOLA DEL SELO |  |
| - PADRONANZA DELL'ARCO         | - AFFUNDO           |  |
| - ARTE DELL'ASSASSINO (STAZIA) |                     |  |
| - ESECUZIONE                   |                     |  |

## STREGONERIA

- |                           |  |               |
|---------------------------|--|---------------|
| LV 1-3                    | LV 4-20  | LV 30-40      |
| - ARMI NERANE             | - EVOCAZIONE   | - METEORA     |
| - PADRONANZA PRIMO SCOTMO | - NECROMANTICA FAE   | - TEMPESTA DI |
| - PADRONANZA DEI CHAKRAM  | - GORTHA   | FULMINEI      |
| - PADRONANZA DEL BASTONE  | - GUARIGIONE   |               |
| - FULMINE SFERA           | - MAGICA   |               |
|                           | - RABBIA ELEMENTALE  |               |
|                           | - SFERA DI PRONERONE   |               |
|                           | - MARCHIO DELLA FIAMMA<br>(LUNGA LINEA CHE A COLLANO<br>ESPLODONO FUOCO) |               |
|                           | - SFERE DI GIACCO  |               |

- **PRECISIONE SUPERIORE:** (3) SALI DI SORABEO, (2) SATIVA, (1) LEGNO ARGENTE
- **MANGIA CARNE SUPERIORE:** (3) COROSIT NERO, (3) CORTECCIA GELBU SU VAMPIRO, (1) LEGNO ARGENTE
- **FORZINE DI FORZA SUPERIORE:** (3) SATIVA, (3) LEGNO ARGENTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **SENTINELLA GIACCA ANTE SUPERIORE:** (3) FIOCCO BIANCO, (2) EDELWEISS (1) LINO DI MARE
- **MORSO DI GIACCO SUPERIORE:** (3) FIOCCO BIANCO, (2) LEGNO ARGENTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **GUARDIA DI GIACCO:** (2) FIOCCO BIANCO, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE
- **RECALDA DI FERRO SUPERIORE:** (3) SATIVA, (3) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE
- **SALUTE SUPERIORE:** (3) COROSIT NERO, (2) OCCHIO D'ALBURA, (1) OCCHIO CREMISI
- **RISORRENTORE SALUTE SUPERIORE:** (3) COROSIT NERO, (2) PELLE DEL LUSO SCALATA, (1) OCCHIO CREMISI
- **BASTONE INGIGIOLLATO SUPERIORE:** (2) FIOCCO BIANCO, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **SENTINELLA FULMINANTE SUPERIORE:** (3) PETALI D'ANGUILLA, (2) EDELWEISS (1) LINO DI MARE
- **ARTE ALTERNICA SUPERIORE:** (2) OCCHIO D'ALBURA, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **EVASIONE DELL'ASSASSINO SUPERIORE:** (2) FUNGO STORPIANTE, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **CREAZIONE DEL TIBERIO SUPERIORE:** (2) STEPPA DI FIAMMA, (3) OCCHIO CREMISI
- **UNIVENTO ARDENTE SUPERIORE:** (3) STEPPA DI FIAMMA, (2) LEGNO ARGENTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **RESISTENZA AL SANGUINAMENTO SUPERIORE:** (2) PIREMA DI FLUSIO SUELO, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE
- **SENTINELLA BLUCIANTE SUPERIORE:** (3) STEPPA DI FIAMMA, (2) EDELWEISS (1) LINO DI MARE
- **FELMA CORRENTE SUPERIORE:** (2) PETALI D'ANGUILLA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE
- **DISINCRANTARE SUPERIORE:** (2) CENTAURO, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI
- **ESPERIENZA SUPERIORE:** (3) POLVANO DI PRISMERO, (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (1) OCCHIO CREMISI
- **GUARDIA ARDENTE SUPERIORE:** (2) STEPPA DI FIAMMA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE

- **GUARIGIONE MAESTRA:** (3) COTONH NERO, (2) OCCHI D'AMBERA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **RIGENERAZIONE SALUTE MAESTRA:** (3) COTONH NERO, (2) PIETRA DEL FUSO SCARLATTA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **BASTONE INGIGLIATO:** (2) FIORE BIANCO, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHI CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **SANTUSIA FULMINA MAESTRA:** (3) PETALI D'ANGUILLA, (2) EDONIAIS, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **TEMPERSTA DI FULMINI MAESTRA:** (3) PETALI D'ANGUILLA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **SVENTURA MAGICA MAESTRA:** (3) CENTAURIA, (3) RESPIRO DI YSA, (2) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **AMPLIFICAZIONE MAGICA MAESTRA:** (3) CENTAURIA, (3) LEGNO ARDENTE, (2) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **PRECISIONE MAGICA MAESTRA:** (3) SALI DI SCARABEO, (2) CENTAURIA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **POIENS MANA MAESTRA:** (3) POLVERE GRATTINA, (2) OCCHI D'AMBERA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **RIGENERAZIONE MANA MAESTRA:** (3) POLVERE GRATTINA, (2) PIETRA DEL FUSO SCARLATTA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **ASSORBIMENTO MANA MAESTRA:** (3) POLVERE GRATTINA, (3) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (2) LEGNO ARDENTE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **COMANDO DEL MORGANTE MAESTRO:** (2) SATIVA, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **SIERO MAESTRO PENETRANTE:** (3) LEGNO ARDENTE, (3) PIETRA DEL FUSO SCARLATTA, (2) SATIVA, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **PRECISIONE MAESTRA:** (3) SALI DI SCARABEO, (2) SATIVA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **GRATIA SOCIALE MAESTRA:** (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **INTELLIGENZA DEL MAGO MAESTRA:** (3) POLVERE GRATTINA, (3) CENTAURIA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **VELENO DI SERPENTE MAESTRO:** (3) FUNGO STORPIANTE, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **FURIA TABLENTE MAESTRA:** (3) PIETRA DEL FUSO SCARLATTA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **GUARDIA DI FERRO MAESTRA:** (2) LINO DI MARE, (2) RESPIRO DI YSA, (1) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **ASPIRINA DEL LIBRO MAESTRA:** (2) PETALI D'ANGUILLA, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.

- **ESPERIENZA MINORE**: (2) POLVERE DI PRISMORIO, (1) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO
- **GUARDIA DEL FUOCO**: (1) STEPPA DI FIAMMA, (1) RESPIRO DI YSA
- **MANGIACARNE MINORE**: (2) COROSH NERO, (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO
- **FORZA MINORE**: (2) SATIVA, (1) LEGNO ARDENTE
- **SENTINELLA GHACCANTE MINORE**: (2) FIOCCO BIANCO, (1) EDELWEISS
- **MORSO DI GHACCIO MINORE**: (1) FIOCCO BIANCO, (1) RESPIRO DI YSA
- **GUARDIA DI FERRO MINORE**: (2) SATIVA, (2) RESPIRO DI YSA
- **POZIONE SANTE MINORE**: (2) COROSH NERO, (1) OCCHI D'AMBRA
- **RIGENERAZIONE SANTE MINORE**: (2) COROSH NERO, (1) PIETRA DEL FRUSTO SCARLATTA
- **BASTONE INGIOIELLO MINORE**: (1) FIOCCO BIANCO, (1) FIORE CELESTE
- **ARTE ALCHIMICA MINORE**: (1) OCCHI D'AMBRA, (1) FIORE CELESTE
- **EVASIONE DELL'ASSASSINO MINORE**: (1) FUNGO STORPIANTE, (1) FIORE CELESTE
- **CREAZIONE DEL FABBRO MINORE**: (1) STEPPA DI FIAMMA, (1) FIORE CELESTE
- **UNGUENTO ARDENTE MINORE**: (2) STEPPA DI FIAMMA, (1) LEGNO ARDENTE
- **RESISTENZA AL SANGUINAMENTO MINORE**: (2) PIETRA DEL FRUSTO SCARLATTA, (1) RESPIRO DI YSA
- **SENTINELLA BRUCANTE MINORE**: (2) STEPPA DI FIAMMA, (1) EDELWEISS
- **FERMACORRENTE MINORE**: (2) PETALI D'ANGUILLA, (1) RESPIRO DI YSA
- **DANNO MINORE**: (3) SATIVA, (3) CENTAUREA, (2) LEGNO ARDENTE
- **RIFLESSIONE DANNO MINORE**: (2) SATIVA, (2) CENTAUREA, (1) RESPIRO DI YSA
- **DISINCANTARE MINORE**: (1) CENTAUREA, (1) FIORE CELESTE

- **PASSO INVISIBILE MAESTRO**: (2) SANG. DI SCARABEO, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **GUARDIA VELANA MAESTRA**: (2) FUNGO STORPIANTE, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **FORZA DEL GUERCIZIO MAESTRA**: (3) COROSH NERO, (3) SATIVA, (1) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.

## 5-6 ingredienti POZIONI INTERMEDIE

- **FASCINO SUPERIORE**: (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **INTELLIGENZA DEL MAGO SUPERIORE**: (3) POLVERE GRAMINA, (3) CENTAUREA, (1) OCCHIO CREMISI.
- **VELENO DEL SERPENTE MIGLIORE**: (3) FUNGO STORPIANTE, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **FURIA TAGLIANTE SUPERIORE**: (3) PIETRA DEL FUSO SCALATA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **GUARDIA DI FERRO SUPERIORE**: (2) LINO DI MARE, (2) RESPIRO DI YSA, (1) OCCHIO CREMISI.
- **ASPIRA DEL LADRO SUPERIORE**: (2) PETALI D'ANGUILLA, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **PASSO INVISIBILE SUPERIORE**: (2) SANG. DI SCARABEO, (1) OCCHIO CREMISI, (2) FIORE CELESTE.
- **GUARDIA VELENO SUPERIORE**: (2) FUNGO STORPIANTE, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE.
- **FORZA DEL GUERCIZIO SUPERIORE**: (3) COROSH NERO, (3) SATIVA, (1) OCCHIO CREMISI.
- **SEDUZIONE LIQUIDA**: (1) LEGNO ARDENTE, (1) STEPPA DI FIAMMA, (1) FIORE CELESTE.
- **TEMPESTA DI FULMINI SUPERIORE**: (3) PETALI D'ANGUILLA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **SVENTURA MAGICA SUPERIORE**: (3) CENTAUREA, (3) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE.
- **AUPLIFICAZIONE MAGICA SUPERIORE**: (3) CENTAUREA, (3) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI.
- **PRECISIONE MAGICA SUPERIORE**: (3) SANG. DI SCARABEO, (2) CENTAUREA, (1) LEGNO ARDENTE.
- **POZIONE DI MANIA SUPERIORE**: (3) POLVERE GRAMINA, (2) OCCHI D'AURORA, (1) OCCHIO CREMISI.
- **RIGENERAZIONE DI MANIA SUPERIORE**: (3) POLVERE GRAMINA, (2) PIETRA DEL FUSO SCALATA, (1) OCCHIO CREMISI.
- **ASSORBIMENTO DEL MANIA SUPERIORE**: (3) POLVERE GRAMINA, (3) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (1) LEGNO ARDENTE.
- **COMANDO DEL MARCHANTE SUPERIORE**: (2) FIORE DI SATIVA, (2) FIORE CELESTE, (1) OCCHIO CREMISI.

## 7-12 ingredienti POZIONI AVANZATE

- **POZIONE FATO**: (4) ESSENZA DEL FATO.
- **MIGLIORE DANNO**: (4) SATIVA, (4) CENTAUREA, (3) CORTECCIA VAMPIRO, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **MIGLIORE DEVIAZIONE DANNO**: (3) SATIVA, (3) CENTAUREA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **MIGLIORE INVISIBILITÀ**: (2) CENTAUREA, (1) FUNGO STORPIANTE, (2) FIORE DEL CICLO, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **ARTE ALCHEMICA MAESTRA**: (2) OCCHI D'AURORA, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **EVASIONE ASSASSINA MAESTRA**: (2) FUNGO STORPIANTE, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **CREAZIONE DEL FASCIO MAESTRA**: (2) STEPPA DI FIAMMA, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **UNGUENTO ARDENTE MAESTRO**: (3) STEPPA DI FIAMMA, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **RESISTENZA AL SANGUINAMENTO MAESTRA**: (2) PIETRA DEL FUSO SCALATA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **SENTINELLA ARDENTE MAESTRA**: (3) STEPPA DI FIAMMA, (2) EDULWISS, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **FERMA CORRENTE MAESTRA**: (2) PETALI D'ANGUILLA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **DISINCANTARE MAESTRO**: (2) CENTAUREA, (2) FIORE CELESTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **ESPERIENZA AUMENTO MAESTRA**: (3) POLVERE DI PRISMORIO, (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **POZIONE DELLA FORZA MAESTRA**: (3) SATIVA, (3) LEGNO ARDENTE, (2) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **PROTEZIONE DAL FUCO MAESTRA**: (2) STEPPA DI FIAMMA, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **MANGIATORE DI CARNE MAESTRO**: (3) COROSH NERO, (3) CORTECCIA DEL BOSCO VAMPIRO, (2) LEGNO ARDENTE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **MORSO GLO MAESTRA**: (3) FIOCCO BIANCO, (2) LEGNO ARDENTE, (1) OCCHIO CREMISI, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **GUARDIA DAL GHIACCIO MAESTRA**: (2) FIOCCO BIANCO, (2) RESPIRO DI YSA, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **SENTINELLA GHIACCIALE MAESTRA**: (3) FIOCCO BIANCO, (2) EDULWISS, (1) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.
- **GUARDIA RAFFORZATA MAESTRA**: (3) SATIVA, (3) RESPIRO DI YSA, (2) LINO DI MARE, (1) ESSENZA DEL FATO.

# POZIONI BASE

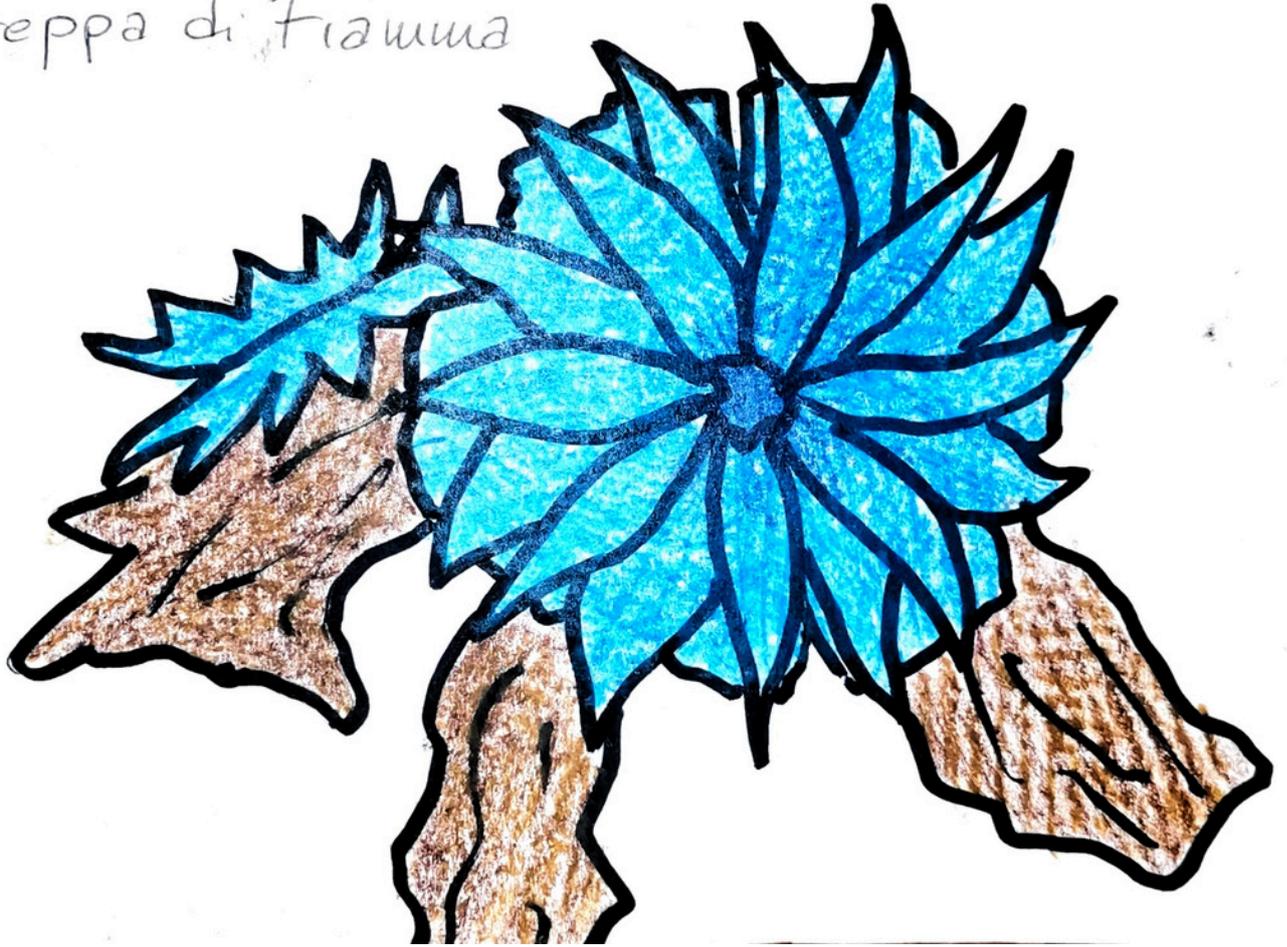
2-8 ingredienti

- **SIERO PENETRANTE**: (2) LEGNO ARDENTE, (1) PIETRA DEL FLUSSO SCARLATTO
- **PRECISIONE MINORE**: (2) SALI DI SCARABEO, (1) SATIVA
- **FASCINO MINORE**: (1) CORTECCIA DEL BOSCO VAUPEIRO, (1) FIORE CELESTE
- **INTELLIGENZA DEL MAGO MINORE**: (2) POLVERE GRATTINA, (2) CENTAUREA
- **VELENO DEL SERPENTE MINORE**: (2) FUNGO STORPIANTE, (2) ~~LEGGNO ARDENTE~~
- **FURIA TAGLIANTE MINORE**: (2) ~~PIETRA DEL FLUSSO SCARLATTO~~, (1) LEGNO ARDENTE
- **GUARDA D'ACCIAIO MINORE**: (2) LINO DI MARE, (1) RESPIRO DI YSA
- **ASTUZIA DEL LADRO MINORE**: (1) PETALI D'ANGUILLA, (1) FIORE CELESTE
- **PASSO INVISIBILE MINORE**: (1) SALI DI SCARABEO, (1) FIORE CELESTE
- **GUARDIA DEL VELENO MINORE**: (2) FUNGO STORPIANTE, (1) RESPIRO DI YSA
- **FORZA DEL GUERRIERO MINORE**: (2) COROSTA NERO, (2) SATIVA
- **POZIONE DI PURIFICAZIONE**: (2) OCCHI D'AUBRA, (2) RESPIRO DI YSA
- **SENTINELLA FUMINEA MINORE**: (2) PETALI D'ANGUILLA, (1) ~~DELVEIS~~
- **TEMPESTA DI FULMINI MINORE**: (2) PETALI D'ANGUILLA, (1) LEGNO ARDENTE
- **SVENTURA MAGICA MINORE**: (2) CENTAUREA, (2) RESPIRO DI YSA
- **AMPLIFICAZIONE MAGICA MINORE**: (2) CENTAUREA, (2) LEGNO ARDENTE
- **PRECISIONE MAGICA MINORE**: (2) SALI DI SCARABEO, (1) CENTAUREA
- **POZIONE MANA MINORE**: (2) POLVERE GRATTINA, (1) OCCHI D'AUBRA
- **RIGENERAZIONE MANA MINORE**: (2) POLVERE GRATTINA, (1) PIETRA DEL FLUSSO SCARLATTO
- **ASSORBIMENTO MANA MINORE**: (2) POLVERE GRATTINA, (2) CORTECCIA DEL BOSCO VAUPEIRO
- **COMANDO DEL MERCANTE**: (1) SATIVA, (1) FIORE CELESTE
- **INVISIBILITÀ MINORE**: (2) CENTAUREA, (1) FUNGO STORPIANTE  
(2) FIORE CELESTE



Oechi  
d'Ambra

Steppa di Fiamma





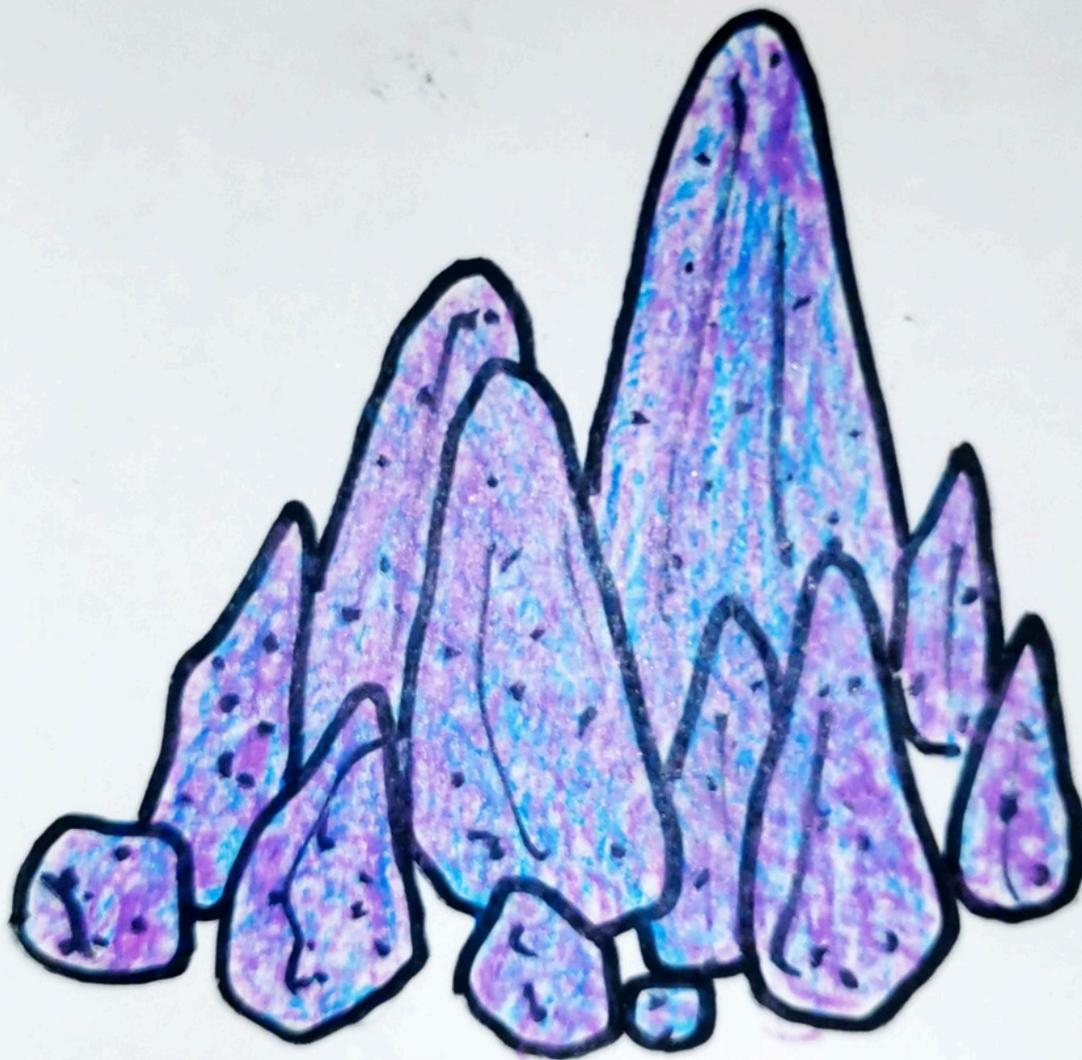
Corteccia del Bosco Vampiro

Centaurea



Fungo  
Storpiante

Polvere di Prismerio



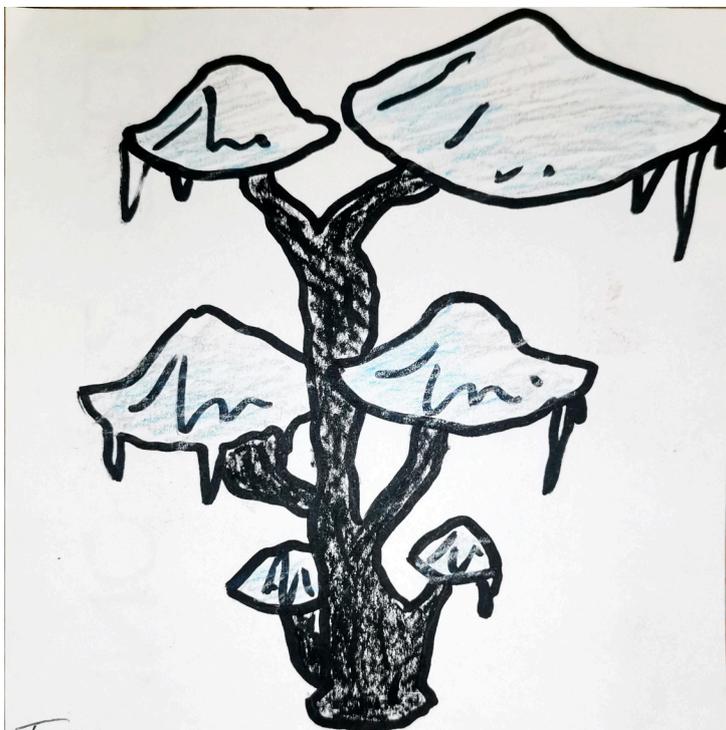
Respiro di  
Ysa



Legno Ardeute



Fiore Celeste

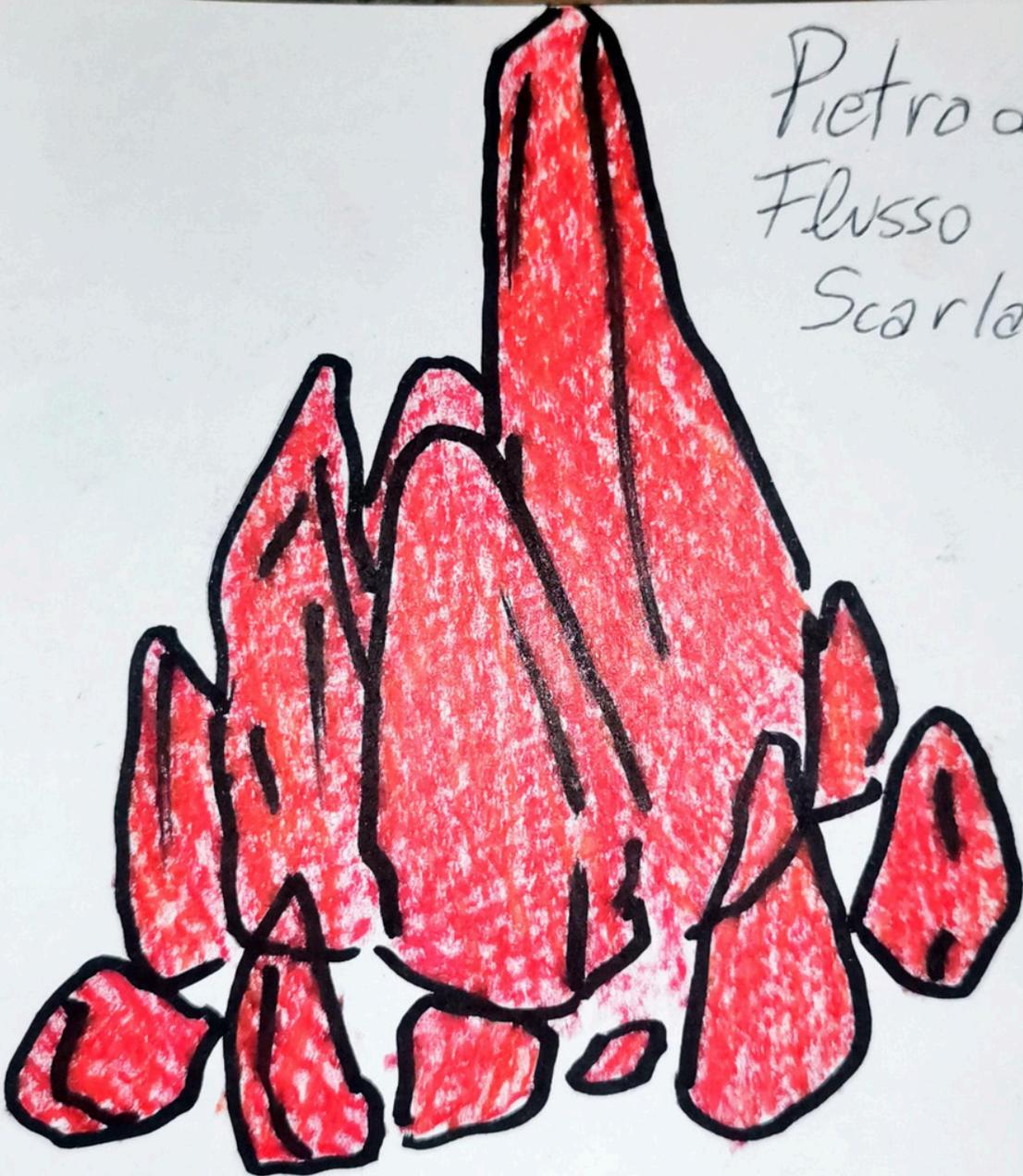


Fiocco  
Bianco



Edelweiss

Pietra del  
Flusso  
Scarletta





Sativa

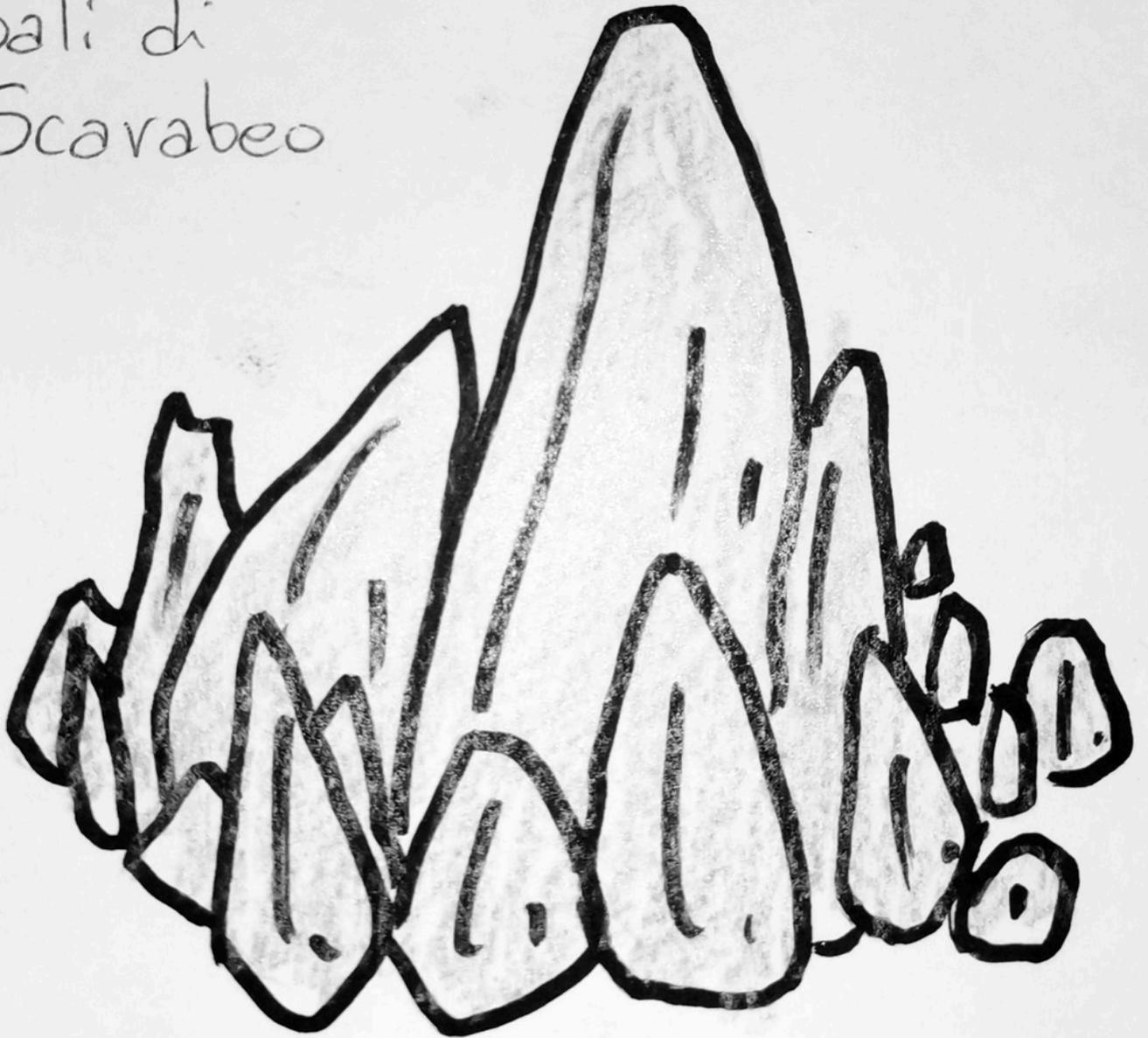


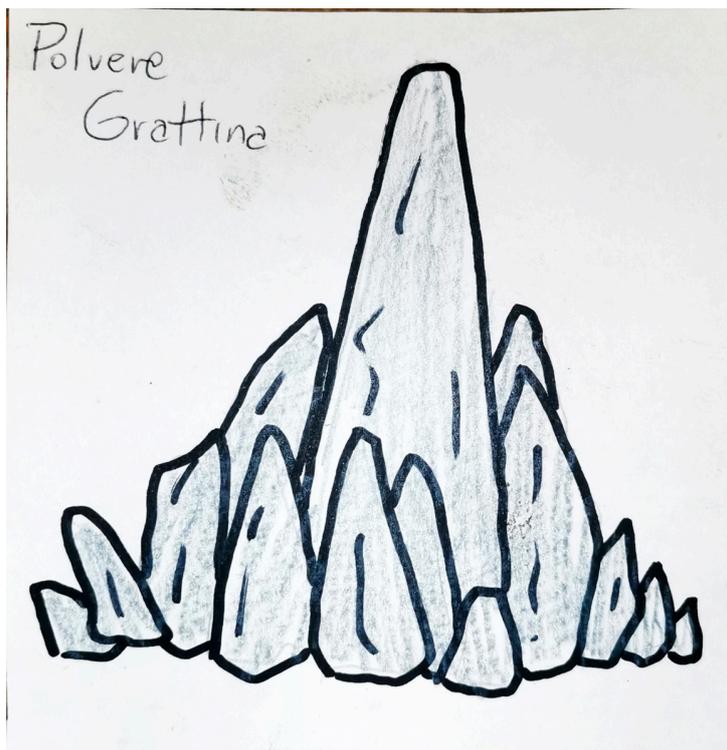
Corosh  
Nero

Petali  
d'Auguilla



Sali di  
Scarabeo







Linodi  
More

A

I

R

XY

B

J/K

S

Z

C

L

T

D

M

U

E

N

F

O

V

G

g<sub>H</sub>

#  
P/Q

W

# Bestiario

Fae





# Balor

- RAGGIO (6 turni)
- TAGLIO (3 turni)
- UNCINATA (3 turni + 3 turni incastro)
- URLO (3 turni)



## Tiranno Niskaru

- PALLA DI FUOCO (3 turni)
- BRACCIATA (2 turni)
- CARICA / TESTATA (3 turni)
- COPO DI CODA (2 turni)
- SPUTA FIAMME (3 turni)
- TESTATA (1 turno)
- ESPLOSIONE DI FIAMME (3 turni)



## Cacciatore Niskaru

- TAGLIO (2 turni)
- UNCINATA (3 turni)



## Troll di Roccia

- CLAVA (1 turno)
- CARICA (3 turni)
- COLPO A TERRA LANCIA SCHEGGIE (2 turni)
- SCHIAFFO (1 turno)
- URLO



## Jottun

- MARTELLLO (2 turni)
- PUGNI (1 turno)
- CARICA MARTELLLO (3 turni)

+045005



## Crudok

- UNCINATA VELENOSA (2 turni)
- SFERE DI VELENO (3 turni)
- MORSO (1 turno)



## Tronco

- FRECCHE (3 turni)
- COLPO DI RADICI (6 turni)



## Banshaen

- CARICA DI FULMINE (6 turni)
- CARICA STRISCIANTE
- MORSO (4 turni)  
(1 turno)



## Pteryx

- CARICA (3 turni)
- MORSO Becco (1 turno)



## Scaves

- UNCINATA (2 turni)
- (3 turni) ◦ BOLLA D'ACIDO



## Troll di Naros

- Folle Argentea
- CLAVA (1 turno) • URLO (2 turni)
  - CARICA (3 turni) • SCHIAFFO (1 turno)
  - COLPO A TERRA LANCIA SCHEGGE (2 turni)



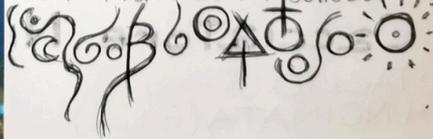
## Troll di Prismerio

- CLAVA (1 turno) • URLO (2 turni)
- CARICA (3 turni) • SCHIAFFO (1 turno)
- COLPO A TERRA LANCIA SCHEGGE (2 turni)



## Troll di Montagna

- CLAVA (1 turno) • URLO (2 turni)
- CARICA (3 turni) • SCHIAFFO (1 turno)
- COLPO A TERRA LANCIA SCHEGGE (2 turni)



## Bolgan

- THUG
- SPADATA (1 turno)
  - SCUDO (1-3 turni)
  - CARICA / SPADATA (3 turni)

Bolgan Brute  
può parare con  
scudo (riduce danno  
del 90%)



## Ettin

- MARTELLO FULMINANTE (3 turni)
- CARICA / SALTO (3 turni)
- PUGNI / SCHIAFFO (1 turno)



## Golem di radici

- CLAVA (1 turno)
- FOSSA (3 turni)
- COLPO A TERRA LANCIA SCHEGGE (2 turni)



- SCHIAFFO (1 turno)

## Boggant di roccia

- PESCA BOGGANT (3 turni)
- TROTTOLA (3 turni)
- PUGNO / GRAFFIO (1 turno)



## Koboldo

- LANCIA (1 turno)
- BOMBA (3 turni)



## Barghaest

- MORSO (1 turno)
- MORSO ASSORBIS
- MANA (Barghest Arcano)
- (1 turno)



## Murghan

- (6 turni)
  - COLPO TRIDENTE FULMINE
- 
- CARICA DI FULMINE
  - TRIDENTE (1 turno)
  - (1 turno)

#ev4o2



## Figli di Laz

- SPADATA (2 turni, ma Assalto Implocebb)



## Laenashe

- Bolla di veleno (2 turni)
- MORSO ASSORBI SALUTE (2 turni)
- GRAFFIO (1 turno)



## Sprite



- CARICA (3 turni)  
ELEMENTALE
- GRAFFIO (1 turno)



## Boggart untore

- TROTTOLA (3 turni)
- PUGNI (1 turno)
- MORSO (peste)  
(1 turno)



## Faer Gortha

- ASCIA (2 turni)
- PUGNI (1 turno)



## Orso

- ZANNATA (2 turni)
- MORSO (1 turno)



## Ragno Gigante

- RAGNATELA (2 turni)
- MORSO (1 turno)



## Ragno velenoso

- SPUTO VELENOSO (2 turni)
- MORSO (1 turno)



## Folletto

- MORSO (2 turni)
- GRAFFIO (1 turno)

## Lupo

- CARICA (3 turni)
- MORSO (1 turno)

Uro  
Gufo

Pollo Granchio

## Antilope

- FUGA



## Ratto Gigante

- MORSO (peste) (2 turni)
- Graffio (1 turno)



## Boggart

- TROTTOLA (3 turni)
- PUGNI/GRAFFIO (1 turno)



# CRAFTING ARMI E ARMATURA

Componenti → BASE  
INTERMEDI  
ESPERTI  
MAESTRO

## ARMI

**CIASCUNA**: AZZURRITE, PRISMERO PRIMALE, SYLVANITE, AZZURRITE;

**ARCOLINO**: EBANO, PRIMALE, BENUA, ~~ORO~~;

**LAME FACI**: PRISMERO SYLVANITE, FERRO, AZZURRITE;

**MARTELLI**: SYLVANITE, AZZURRITE, PRISMERO PRIMALE;

**SCETTO**: EBANO, QUERCIA, PRIMALE, BETULLA;

**SPADA CORTA**: AZZURRITE, PRISMERO PRIMALE, FERRO, SYLVANITE

**LAME CORTE**: AZZURRITE, PRIMALE, PRISMERO

**BASTONE**: QUERCIA, PRIMALE, EBANO, BETULLA, CENERE

**SPADONE**: SYLVANITE, PRISMERO, PRIMALE, AZZURRITE

## ARMATURA GUERRIERO

**ELMO**: SYLVANITE, PRISMERO, AZZURRITE, FERRO, MAGNE, ACCIAIO

**GUANTI**: SYLVANITE, PRISMERO, FERRO, AZZURRITE, MAGNA

**CORAZZA**: PRISMERO, SYLVANITE, AZZURRITE, FERRO

**CALZARI**: AZZURRITE, MAGNA, PRISMERO

**SCHIABER**: AZZURRITE, MAGNA, PRISMERO, FERRO, SYLVANITE

**SCUDO**: SYLVANITE, AZZURRITE, FERRO, PRISMERO

## ARMATURA ROGUE

**PANTALONI**: SCAGLIE SMISCIATE, ORO, PELLE

**STIVALI**: SCAGLIE SMISCIATE, PELLE

**GORRA**: PELLE, SCAGLIE SMISCIATE, PELLE DI MOLL

**CAPPUCINO**: SCAGLIE SMISCIATE, PELLE

**GUANTI**: PELLE, SCAGLIE SMISCIATE

**SCUDO**: CENERE, ORO, EBANO, QUERCIA

## ARMATURA MAGO

**FASCE**: COTONE, TESSITURA SPIRITUALE, LINO, TRAMA ESAGONALE

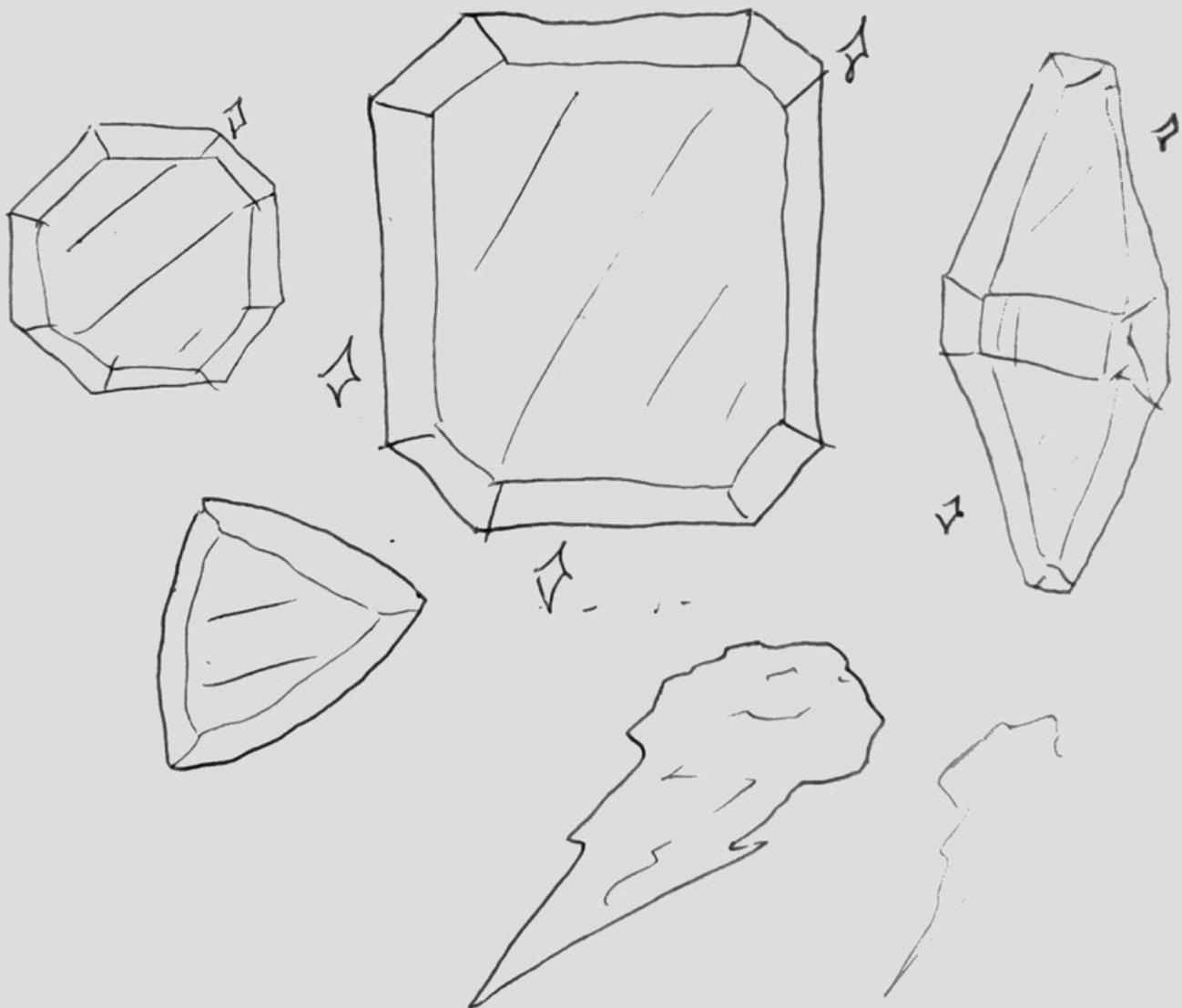
**SCARPE**: TESSITURA SPIRITUALE, LINO, COTONE, SETA

**TAUSMONO**: ORO, ARGENTO, PLATINO, BRONZO

**VESTITI**: TESSITURA SPIRITUALE, TRAMA ESAGONALE, COTONE

**CAFFA**: SETA, TESSITURA SPIRITUALE, LINO, COTONE, TRAMA ESAGONALE

# ARTE SALVA



**GEMMA DELL'ILLUMINAZIONE:** FRAMM. PURO PROTEZIONE  
FRAMM PURO FISICO

10% Bonus Esperienza

**GEMMA DELL'ASSIDUO:** FRAMM. PURO PROTEZIONE  
FRAMM PURO FUOCO  
FRAMM PURO PROTEZIONE  
FRAMM PURO GHIACCIO  
FRAMM PURO PROTEZIONE  
FRAMM. PURO FULMINE  
FRAMM PURO PROTEZIONE  
FRAMM. PURO VELENO

8% Bonus Esperienza

**GEMMA DEL DILIGENTE:** FRAMM. LUMIN. FUOCO  
FRAMM. LUMIN. PROTEZIONE  
FRAMM. LUMIN. GHIACCIO  
FRAMM. LUMIN. PROTEZIONE  
FRAMM. LUMIN. FULMINE  
FRAMM. LUMIN. PROTEZIONE  
FRAMM. LUMIN.

+6% Bonus Esperienza

**GEMMA DELLA VITALITÀ:**  
SENZA PARI

FRAMM. PURO VELENO  
FRAMM PURO FUOCO  
FRAMM PURO VELENO  
FRAMM PURO GHIACCIO  
FRAMM PURO VELENO  
FRAMM PURO FULMINE

+50 SAHP  
+50 MANA

**GEMMA DELLA MITIGAZIONE:**

FRAMMENTO LUMINOSO VELENO  
FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO  
FRAMMENTO LUMINOSO VELENO  
FRAMMENTO LUMINOSO GHIACCIO  
FRAMMENTO LUMINOSO VELENO  
FRAMMENTO LUMINOSO FULMINE

+35 SAHP  
+33 MANA

**GEMMA DELL'ILLUMINAZIONE:** FRAMMENTO PURO PROTEZIONE  
FRAMMENTO PURO MAGICO

+1 a 4 livelli  
di Abilità Forza  
Destrezza o Stregoneria

**GEMMA DEL LADRO:** FRAMMENTO PURO VELENO  
FRAMMENTO PURO MAGICO

+1 a Abilità  
Destrezza

**GEMMA DEL GUERRIERO:** FRAMMENTO PURO FISICO  
FRAMMENTO PURO MAGICO

+1 a Abilità  
Forza

**GEMMA DELLO STREGONE:** FRAMMENTO PURO MAGICO  
FRAMMENTO PURO MAGICO

+1 a Abilità  
Stregoneria

# RICETTE ARTE SANIA EPICHE

OFFERTI

- GEMMA DELLA VENDETTA D'ESTATE:** FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FUOCO  
**GEMMA DELLA RISTRIBUZIONE INFEQUALE:** FRAMMENTO UMINOSO FUOCO + FRAMMENTO UMINOSO FUOCO  
 75% Possibilità di vincere uemici  
 60% Possibilità di vincere uemici
- GEMMA DELLA VENDETTA D'INVERNO:** FRAMMENTO PURO GHIACCIO + FRAMMENTO PURO GHIACCIO  
 75% Possibilità di vincere uemici  
 60% Possibilità di vincere uemici
- GEMMA DELLA VENDETTA DELLA PUNTURA:** FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO FULMINE  
 75% Possibilità di vincere uemici  
 60% Possibilità di vincere uemici
- GEMMA DELLA VENDETTA PIRAZZANTE:** FRAMMENTO PURO PROTIZIONE + FRAMMENTO PURO PROTIZIONE  
 75% Possibilità di vincere uemici  
 60% Possibilità di vincere uemici
- GEMMA DEL SOGGIOGATIVE:** FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FISICO  
 +15% Danno  
 +10% Res. st. d. Danno
- GEMMA DI RISONANZA MAGICA:** FRAMM. PURO FULMINE + FRAMM. PURO FUOCO + FRAMM. PURO GHIACCIO + FRAMM. PURO PROTIZIONE + FRAMM. PURO FISICO  
 +20% Danno  
 +20% Fuoco, Ghiaccio e Fulmine
- GEMMA DELLA LIPIFICAZIONE MAGICA:** FRAMMENTO UMINOSO FUOCO + FRAMM. UMINOSO GHIACCIO + FRAMM. UMINOSO FUOCO + FRAMM. UMINOSO GHIACCIO + FRAMM. UMINOSO FULMINE  
 +15% Danno  
 Fuoco, Ghiaccio, Fulmine
- GEMMA DELL'ABBATTIMENTO:** FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO GHIACCIO + FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO FULMINE  
 -20% Costi Mana
- GEMMA DEL RECUPERO:** FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMMENTO UMINOSO FUOCO + FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMMENTO UMINOSO GHIACCIO + FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMMENTO UMINOSO FULMINE  
 -15% Costi Mana
- GEMMA DELL'OPULENZA:** FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO GHIACCIO + FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO VELENO  
 +20% Drop GORO
- GEMMA DELL'AFFLUENZA:** FRAMMENTO UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FUOCO + FRAMM. UMINOSO GHIACCIO + FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FULMINE  
 +15% Drop GORO

**Gemma FAMELICA:** FRAMMENTO UMINO GHIACCIO  
 FRAMMENTO UMINO FUOCO  
 FRAMMENTO UMINOSO FULMINE  
 FRAMMENTO UMINO GHIACCIO  
 FRAMMENTO UMINO FUOCO  
 FRAMMENTO UMINOSO FULMINE  
 FRAMMENTO UMINOSO VELENO  
 FRAMMENTO UMINOSO MAGICO

+15% Possibilità di vincere 15 mana per colpo

**Gemma dell'AUPIZZA:** Frammento PURO PROTIZIONE  
 Frammento PURO VELENO

+15% Danno da Colpo Critico Fisici

# Ricette Artesiana ARMI

**GEMMA DELL'INCENDIAMENTO:** FRAMM. PURO FUOCO + FRAMM. PURO MAGICO

**GEMMA DELLA COMBUSTIONE:** FRAMM. LUMINOSO MAGICO + FRAMM. PURO FUOCO + FRAMM. LUMINOSO FUOCO + FRAMM. PURO FUOCO

**GEMMA DELLA CONFLAGRAZIONE:** FRAMM. LUMINOSO FUOCO + FRAMM. LUMINOSO FUOCO

**GEMMA DELL'INVERNO:** FRAMMENTO PURO GIACCIO + FRAMMENTO PURO MAGICO

**GEMMA DEL GELO:** FRAMMENTO LUMINOSO MAGICO + FRAMMENTO LUMINOSO GIACCIO

**GEMMA DELLA NEVE:** FRAMMENTO LUMINOSO GIACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO GIACCIO

**GEMMA DELLA TEMPESTA:** FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO MAGICO

**GEMMA DELLA SCONTITE:** FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO FULMINE

**GEMMA DEL MASCIATO:** FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO GIACCIO + FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FULMINE

**GEMMA DELL'ENORLAGGA:** FRAMMENTO LUMINOSO FISICO + FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO LUMINOSO FISICO + FRAMMENTO LUMINOSO GIACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO FISICO + FRAMMENTO LUMINOSO FULMINE

**GEMMA DI MARCIARE:** FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMMENTO PURO FISICO

## EFFETTI

+30 danni fuoco  
+20 danni ustione  
7 sec

+17 danni fuoco  
+10 danni ustione  
6 sec

+9 danni fuoco  
+5 danni ustione  
6 sec

+30 danni ghiaccio  
+18 danni congelamento  
6 sec

+17 danni da  
Gelicidio  
+7 danni congelamento  
4 sec

+9 danni da  
Gelicidio  
+5 danni congelamento  
3 sec

+30 danni ghiaccio  
+15 danni ELETRIFICAZIONE  
10 sec

+17 danni fulmine  
+8 danni ELETRIFICAZIONE  
7 sec

+20 Danni  
Sanguinanti  
5 sec

+15 Danni  
Sanguinanti  
5 sec

+48 danni veleno  
7 sec

# CRAFTING ARMI E ARMATURA

Componenti → BASE  
INTERMEDI  
ESPERTI  
MAESTRO

## ARMI

**CIASCUNA**: AZZURRITE, PRISMERO PRIMALE, SYLVANITE, AZURRITE;

**ARCOLINO**: EBANO, PRIMALE, BENUA, ~~ORO~~;

**LAME FACI**: PRISMERO SYLVANITE, FERRO, AZZURRITE;

**MARTELLI**: SYLVANITE, AZURRITE, PRISMERO PRIMALE;

**SCETTO**: EBANO, QUERCIA, PRIMALE, BETULLA;

**SPADA CURTA**: AZZURRITE, PRISMERO PRIMALE, FERRO, SYLVANITE

**LAME CORTE**: AZZURRITE, PRIMALE, PRISMERO

**BASTONE**: QUERCIA, PRIMALE, EBANO, BETULLA, CENERE

**SPADONE**: SYLVANITE, PRISMERO, PRIMALE, AZZURRITE

## ARMATURA GUERRIERO

**ELMO**: SYLVANITE, PRISMERO, AZZURRITE, FERRO, MAGNE, ACCIAIO

**GUANTI**: SYLVANITE, PRISMERO, FERRO, AZZURRITE, MAGNA

**CORAZZA**: PRISMERO, SYLVANITE, AZZURRITE, FERRO

**CALZARI**: AZZURRITE, MAGNA, PRISMERO

**SCHIABER**: AZZURRITE, MAGNA, PRISMERO, FERRO, SYLVANITE

**SCUDO**: SYLVANITE, AZZURRITE, FERRO, PRISMERO

## ARMATURA ROGUE

**PANTALONI**: SCAGLIE STREGATE, ~~ORO~~, PELLE

**STIVALI**: SCAGLIE STREGATE, PELLE

**GORRA**: PELLE, SCAGLIE STREGATE, PELLE DI MOLL

**CAPPUCINO**: SCAGLIE STREGATE, PELLE

**GUANTI**: PELLE, SCAGLIE STREGATE

**SCUDO**: CENERE, ~~ORO~~, EBANO, QUERCIA

## ARMATURA MAGO

**FACE**: COTONE, TESSITURA SPIRITUALE, LINO, TRAMA ESAGONALE

**SCARTE**: TESSITURA SPIRITUALE, LINO, COTONE, SETA

**TAUSMONO**: ORO, ARGENTO, PLATINO, BRONZO

**VESTITI**: TESSITURA SPIRITUALE, TRAMA ESAGONALE, CORDONE

**CAFFA**: SETA, TESSITURA SPIRITUALE, LINO, COTONE, TRAMA ESAGONALE

<b>Gemma della Purificazione:</b>	FRAMMENTO UMINOSO VELENO FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO VELENO	+24 Danno da Veleno 6 sec.
<b>Gemma del Bastardo:</b>	FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO PROTEZIONE	+25 Danno Perforante
<b>Gemma dello Stalker:</b>	FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO FISICO	+20 Danno Perforant
<b>Gemma di Rinforzo:</b>	FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO PURO FISICO	+30 Danno Fisico
<b>Gemma di Rinforzo:</b>	FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO PURO GIACCIO FRAMMENTO PURO FULMINE FRAMMENTO PURO MAGICO	+16 Danno Fisico
<b>Gemma Rinforzante:</b>	FRAMMENTO PURO PROTEZIONE FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO UMINO PROTEZIONE FRAMMENTO UMINO PROTEZIONE FRAMMENTO UMINO PROTEZIONE FRAMMENTO UMINO GIACCIO FRAMMENTO UMINO FULMINE FRAMMENTO UMINO MAGICO	+9 Danno Fisico
<b>Gemma del Saccato:</b>	FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO PURO MAGICO	+15% Possibilità di rubare 25 solite per colpo
<b>Gemma della Diversione:</b>	FRAMMENTO PURO FUOCO FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO GIACCIO FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO FULMINE	+15% Possibilità di rubare 20 solite per colpo
<b>Gemma della Sic di Sangue:</b>	FRAMMENTO UMINOSO VELENO FRAMMENTO UMINOSO VELENO FRAMMENTO UMINOSO VELENO FRAMM. UMINO FULMINE FRAMM. UMINO GIACCIO FRAMM. UMINO FUOCO	+15% Possibilità di rubare 15 solite per colpo
<b>Gemma della Ferocia:</b>	FRAMM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO MAGICO	+15% Possibilità di rubare 25 solite per colpo
<b>Gemma della Ferocia:</b>	FRAMMENTO PURO FUOCO FRAMMENTO PURO GIACCIO FRAMMENTO PURO FULMINE FRAMMENTO PURO GIACCIO FRAMM. PURO FULMINE FRAMM. PURO VELENO FRAMM. PURO MAGICO	+15% Possibilità di rubare 20 solite per colpo

## RICETTE ARTE SAVIA UTILITA'

	effetti
<b>Gemma dell'Orco:</b> FRAM. PURO PROTEZIONE + FRAMM. PURO PURIFICAZIONE	+20% SALUTE
<b>Gemma del Tempiano:</b> FRAM. PURO PROTEZIONE + FRAMM. PURO FUOCO + FRAMM. PURO CORROSIONE + FRAM. PURO GIACCIO + FRAM. PURO FULMINE + FRAM. PURO PROTEZIONE + FRAM. PURO VELENO	+17% SALUTE
<b>Gemma dell'Oracolo:</b> FRAM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO VELENO	+20% MANA
<b>Gemma del Magico:</b> FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO MAGICO FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO MAGICO	+17% MANA +14% MANA
<b>Gemma dell'Avorio:</b> FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO VELENO FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO VELENO FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO VELENO	2 Rigen. Solite/sec.
<b>Gemma della Riquadratura:</b> FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO PURIFICAZIONE	2 Rigen. Solite/sec.
<b>Gemma Rinforzante:</b> FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO PROTEZIONE + FRAMM. PURO FISICO + FRAM. PURO FUOCO FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMM. PURO GIACCIO FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMM. PURO FULMINE	15 Solite Rigen./sec
<b>Gemma Rivitalizzante:</b> FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FUOCO + FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO GIACCIO + FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FULMINE	+1 Rigen. Solite/sec.
<b>Gemma Ringiovanente:</b> FRAMM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO FUOCO FRAMM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO GIACCIO FRAMM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO FULMINE	2 Rigen. Solite/sec.
<b>Gemma Infusa:</b> FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMM. UMINOSO FISICO FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMM. UMINOSO GIACCIO FRAMMENTO UMINOSO MAGICO + FRAMM. UMINOSO FULMINE FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO GIACCIO FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FULMINE	1.5 Rigen. Mana/sec
<b>Gemma Rivitalizzante:</b> FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FISICO FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FISICO FRAMM. UMINOSO FISICO + FRAMM. UMINOSO FISICO	+1 Rigen. Mana /sec
<b>Gemma della Notte:</b> FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMMENTO PURO MAGICO	+20% Danno di notte
<b>Gemma della Rappresaglia:</b> FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO MAGICO	+20% Danno di giorno
<b>Gemma del Tormentatore:</b> FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMMENTO PURO GIACCIO	+20% Danno contro nemici ferite pent'
<b>Gemma del Conquistatore:</b> FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FISICO FRAMMENTO PURO FISICO	+20% Danno contro nemici ferite pent'
<b>Gemma Sbalordimento:</b> FRAMMENTO PURO PROTEZIONE + FRAMMENTO PURO MAGICO	+30% Durata Stun
<b>Gemma della Stupore:</b> FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO FULMINE	+20% Durata Stun
<b>Gemma della Precisione:</b> FRAMMENTO PURO VELENO FRAMMENTO PURO FISICO	+7% Possibilità di Colpo Critico

# RICETTE ARTE SAVIA ARMATURA

EFFETTI

- GEMMA DELL'ATTENUAZIONE DEL FUOCO:** FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE 20% RESIST. AL FUOCO
- GEMMA DELL'IMPEDIMENTO DEL FUOCO:** FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO FISICO 16% RESIST. AL FUOCO
- GEMMA DELL'AVVERSIONE DEL FUOCO:** FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO FISICO PURO +12% RESIST. AL FUOCO
- GEMMA DELL'ATTENUAZIONE DEL GHACCIO:** FRAMMENTO PURO GHACCIO + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE 20% RESIST. AL GHACCIO
- GEMMA DELL'IMPEDIMENTO DEL GHACCIO:** FRAMMENTO LUMINOSO GHACCIO + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE + FRAMMENTO PURO GHACCIO + FRAMMENTO PURO GHACCIO + FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO FISICO 16% RESIST. AL GHACCIO
- GEMMA DELL'AVVERSIONE DEL GHACCIO:** FRAMMENTO LUMINOSO GHACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO GHACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO MAGICO + FRAMMENTO LUMINOSO GHACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO FISICO +12% RESIST. AL GHACCIO
- GEMMA DELL'ATTENUAZIONE DEL FULMINE:** FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE 20% RESIST. AL FULMINE
- GEMMA DELL'IMPEDIMENTO DEL FULMINE:** FRAMMENTO LUMINOSO + FRAMM. LUMINOSO PROTEZIONE + FRAMM. PURO FULMINE + FRAMM. PURO FULMINE + FRAMM. PURO FULMINE + FRAMM. PURO MAGICO + FRAMM. PURO FULMINE + FRAMM. PURO FISICO 16% RESIST. AL FULMINE
- GEMMA DELL'AVVERSIONE DEL FULMINE:** FRAMMENTO LUMINOSO DEL FULMINE + FRAMM. LUMINOSO FULMINE + FRAMMENTO LUMINOSO MAGICO + FRAMMENTO LUMINOSO FULMINE + FRAMM. LUMINOSO FISICO +12% RESIST. AL FULMINE
- GEMMA DELL'ANTIDOTO:** FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMM. PURO PROTEZIONE 16% RESIST. AL VELENO
- GEMMA DELL'ELIXIR:** FRAMMENTO PURO VELENO + VELENO 12% RESIST. AL VELENO
- GEMMA DEL RIFUGIO:** FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE + FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO MAGICO 12% RESIST. ELEMENTALE
- GEMMA DI DIFESA:** FRAMMENTO PURO GHACCIO + FRAMMENTO PURO FUOCO + FRAMMENTO PURO FULMINE + FRAMMENTO PURO GHACCIO 9% RESIST. ELEMENTALE
- GEMMA DEL RIFUGIO:** FRAMMENTO LUMINOSO FULMINE + FRAMMENTO LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO LUMINOSO FULMINE + FRAMMENTO LUMINOSO GHACCIO +7% RESIST. ELEMENTALE
- GEMMA DELLA COAGULAZIONE:** FRAMMENTO PURO MAGICO + FRAMMENTO PURO FISICO 20% RESIST. SANGUINAZIONE
- GEMMA DELL'EMPERAMENTO:** FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE 18% RESIST. FISICA
- GEMMA DELLO SPIDAMENTO:** FRAMMENTO PURO FISICO + FRAMMENTO PURO FISICO +12% RESIST. FISICA
- GEMMA INTECCABILE:** FRAMMENTO PURO PROTEZIONE + FRAMMENTO PURO PROTEZIONE +30% ARMATURA
- GEMMA INESPUERABILE:** FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMM. PURO FISICO + FRAMMENTO PURO VELENO + FRAMMENTO PURO MAGICO +35 ARMATURA
- GEMMA TEMPORATA:** FRAMMENTO LUMINOSO VELENO + FRAMM. LUMINOSO FISICO + FRAMMENTO LUMINOSO VELENO + FRAMM. LUMINOSO MAGICO + FRAMMENTO LUMINOSO VELENO + FRAMM. LUMINOSO FUOCO + FRAMMENTO LUMINOSO VELENO + FRAMM. LUMINOSO GHACCIO + FRAMMENTO LUMINOSO VELENO + FRAMM. LUMINOSO FULMINE +24 ARMATURE

**SPILLA DOKKALFAR**  
+20% Danno di Notte  
+2% Rigen. Salute per sec.  
+1 Ante Suvia

**COLLANA L'OSALTAR**  
+20% Danno di Goro  
+2 Rigen. Mano per sec.  
+1 Persuasione

**COLLANA DELL'ERADICAZIONE**  
+10% Danno Fisico

**COLLANA FELANTE**  
+60 Salute  
+2 Rigen. Salute per sec.

**AMULETO DEL GUARDIANO FULMINE**  
+20% Res. Fulmine

**AMULETO STIMOLANTE**  
+2 Rigen. Salute per sec.  
+2 Rigen. Mano per sec.

**COLLANA CORALLO**  
+20% Danno

**MEDAGLIONE TRAVOLGENTE DI RIPARO**  
+19% Danno  
+11% Res. Elementale

**TORC FUNERARIO**  
+20% Danno ai Niskoren  
25% Possib. Lotta di Rubare 20 Salute per Colpo  
contro Niskoren

**MEDAGLIONE DEL MAGO**  
+1 a Abilita' di Stegoeneria

**MEDAGLIONE SIGNIFICANTE DELL'ERADICAZIONE**  
+1,5 Rigen. Salute per sec.  
+1,5 Rigen. Mano per sec.  
+10% Danno Fisico

**CUOREPIETRA**  
+20% Rigen. Salute per Sec quando si ha vita buona

**BENEDIZIONE KOLOSSAE**  
+50% Salute  
+1,3 Rigen. Salute per Sec.  
+1 Abilita' Forza

**PENDANTE DEL CALORE**  
+10% Danno Fuoco  
+16% Resist. Ghiaccio

**SIGILLO DEL TRONCO**  
+1 Abilita' Forza  
+1 Abilita' Destrezza  
+1 Abilita' Svegolieria

**COLLANA DEL CAVALIERS**  
+45 Salute

**COLLANA FERVENTE**  
+30 Salute  
+1 Rigen. Salute per sec.

**COLLANA DEL MAESTRO**  
+60 Mano

**COLLANA DEL SAGGIO**  
+10% Danno Magico

**COLLANA ROBUSTA**  
+45 Salute  
+45 Mano

**COLLANA RINFORZANTE**  
+1 Salute Rigen. per sec  
+1 Mano Rigen. per Sec.

**COLLANA RIGENERANTE**  
+1 Rigen. Mano per sec

**LUNA DI GIACCIO**  
+10% Danno Ghiaccio di Notte  
+10% Danno Ghiaccio  
+50 Mano

**AMULETO DELL'ATTENUAZIONE DEL GHIACCIO**  
+16% Resistenza al Ghiaccio

**AMULETO DELL'ANTIBALZO**  
**FULMINEO**  
+12% Resistenza al Fulmine

**AMULETO DEL PRECISIONISTA**  
+6% Danno Fuoco  
+6% Danno Ghiaccio  
+6% Danno Fulmine  
+1 Abilita' Stegoeneria

**COLLANA DELLA COAGULAZIONE**  
+16% RESIST. AL SANGUINAMENTO

**MEDAGLIONE DELL'ATTENUAZIONE DEL FUOCO**  
+16% RESIST. AL FUOCO

**MEDAGLIONE SCALTO**  
-10% COSTI MANA

**AMULETO SCHECCIANTE**  
+24% DANNI

**COLLANA DELL'IMBROGGIAMENTO**  
+1 a ABILITA' DESTREZZA

**COLLANA ETERNA**  
+13% RESIST. AI DANNI

**COLLANA DEL DISCEPOLO**  
+45 MANA

**COLLANA DELL'ATTENUAZIONE DEL FULMINE**  
+16% RESIST. FULMINE

**AMULETO TRAVOLGENTE**  
+19% DANNI

**MEDAGLIONE DELL'ATTENUAZIONE DEL GHIACCIO**  
+16% RESIST. AL GHIACCIO

**AMULETO DEL DISCEPOLO**  
+45 MANA

**COLLANA ASTUTA**  
-10% COSTI MANA

**MEDAGLIONE TRAVOLGENTE**  
+19% DANNI  
**MEDAGLIONE DI RIPARAZIONE DEL FUOCO**  
+16% RESIST. AL FUOCO

### AMULETO DEL PRODIGIO

+20 Maura  
**COLLANA TRIBALE**  
+8% Danno Fuoco  
+8% Danno Glusca  
+8% Danno Fulmine  
+35 Maura  
+1.5 R. gen. Maura al sec.

### GUARDIA DEGLI INCANTESIMI

+12% Resistenza Elementale

### MEDAGLIONE STORPIANTE

+14% Danno

### MEDAGLIONE FERUANTE

+30 Salute  
+1 R. gen. Salute al sec.

### MEDAGLIONE ENCAVALIERE

+30 Salute

### MEDAGLIONE DELLA COAGULAZIONE

+16% Resistenza al Spingimento

### MEDAGLIONE ETERNO

+13% Resist. al Danno

### ROSARIO DI SAN HADWYN

+15% Danno ai Niskien

### FERMAGLIO FAE

+5% Possibilità di Colpo Critico  
+5% Danno Colpo Critico  
+1 Stealth

### PENDAGLIO HIRONAR

+10% Danno da Dolente

+1 Destrezza Abilitati

-10%

### COLLANA DELL'IMPEDIMENTO PERDENTE

+12% Res Fuoco

### LUMENTO DEL GUERRIGL

+20 Salute

+10% Danno da Stun

+3% Possibilità da Stun

### PISTEMA DI GRADA

+6% D. up Gold  
+5% Ps. up, E sporcizia

### AMULETO RISTORATORE

+1 R. gen. Maura per psi

### MEDAGLIONE DEL DOTTORE

+10% Resist. al Uddano

+10% Salute

+10% R. gen. Salute per psi

### MEDAGLIONE DELLA CONSERVAZIONE

+8% Resist al Spingim.

### PENDAGLIO RIGUANTE

8% Possibilità di colpo critico

5 salute per colpo

### AMULETO DEL CACCIATORE

+8% Danno da colpo critico

+6% Danno critico ~~critico~~

+1 Stealth

### COLLANA DELL'AMBIOSIONE DEL FUMINE

+8% Resist al Fulmine

### CRAZIA DI NYRALLA

+10% Resistenza  
Elementale

+10% Resistenza  
Elementale

### AMULETO DELLO SMANTELLAMENTO

+3% Danno Fisico

### AMULETO DEL LUMINAMENTO

+5% Resistenza Fisica

### GETONE DELLA PIRANERA

+3% Resist. Fisica

+3% Resist. Elementale

+1 Abilita' Stregoneria

### COLLANA DEL CECIATO

+10% Salute

### COLLANA DELL'INDOVINO

+10% Maura

### ROSARIO DI EVEREGETON

+5% Danno

+5% Resist. al danno

### BANDA GNOMESCA DELL'INBERGIA

+25 Mano  
+1.5 Riger. Mano per sec.

### ANELLO DELL'ADEPTO

+7% Danno Fuoco  
+7% Danno Ghiaccio  
+7% Danno Fulmine  
+20 Mano  
-8% Costi

### SIGILLO DELLE BALLATE

+5% Danno  
+5% Resist. Danno

### ANELLO DELLA FANCIULLA

+10% Salute

### BANDA DI PROMOZIONE

+0.5 Riger. Mano al sec

### BANDA DELLO STUDENTE

+5 Mano

### BANDA DELLO SCUDIERO

+5 Salute

### ANELLO DEL DOCENTE

+5% Danno Fuoco  
+5% Danno Ghiaccio  
+5% Danno Fulmine  
+15% Mano  
-7% Costi Mano

### SIGILLO DELLA TAGLIA

+3% Drop Oro

### SIGILLO D'UNIONE

+0.5 Riger. Salute per sec  
+0.5 Riger. Mano per sec

### ANELLO DI RAME

### ANELLO DEL CUORE

+20 Salute  
+20 Mano

### ANELLO DEL NEOFITA

-6% Costi Mano  
+3% Danno Fuoco +3% Danno Fulmine  
+3% Danno Ghiaccio +10 Mano

### ANELLO DELL'OBBIETTIVO

+1% Esperienza Bonus

### ANELLO DEL SOLDATO

+20 Salute

### ANELLO DELLA FAMIGLIA

SIKORIA

### BANDA DEL VIAGGIATORE

+7 Salute +1 Stealth

+1 Scoppio ANELLO DI

### ENCONEG

### ANELLO DI FAMIGLIA

### BANDA DI MATRIMONIO

### DI IRION

### ANELLO DI FYRAGNOS

### ANELLO DELLA NOTTE

+20% DANNI DI NOTTE

### SIGILLO DEL SIGNORE MARTELLO

+12% Danno Fisico

+1 A ABILITÀ FORZA

+12% DURATA STUN

### SIGILLO DEL SANTUARIO

+20% Resist. elementare

### ANELLO DELL'ATTENUAZIONE

### DEL FULMINE

+16% Resist. Fulmine

### BANDA DEL DILETTANTE

-15% EQUIP. REQUISITI

### BANDA DELL'ATTENUAZIONE DEL

### FULMINE

+16% Resist. Fulmine

### ANELLO DELLA COAGULAZIONE

+16% Resist. SANGUINARI

### BANDA DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

# ANELLI

## PEZA

+5% Resistenza Penetrante  
+10% Danno Fisico  
+18 Salute

## FASCIA BATTUTA DAL VENTO

+1 Resist. Nocost'  
+10% Danno Ghiaccio  
+5% Resistenza al Ghiaccio

## SIGILLO DIVINO

+35% Danno Fisico  
+20% Resist. Fisico  
+5% Drop Oro

## PACIFICATORE

+30% Danno  
+90 Salute  
+2.5 Rigen. Salute per sec.

## ANELLO DEL GIUDIZIO

+100 Salute  
+2 Rigen. Salute per sec.  
+100 Moneta  
+2 Rigen. Moneta per sec.

## MANETTA DEINIR

+10% Danno Veleno  
5% Possib. lito di rimborsare 17 salute per colpo

## LACRIMA DI ETHENE

-10% Costo Moneta  
+3% Possib. lito Colpo Critico Magico  
+5% Salute

## ANELLO DELL'OCCHIO DI PTERYX

+3% Possibilità di Colpo Critico Maled  
+10% Res. al Fuoco

## REGALO DELL'AVVELENATORE

+20% Res. Elementale  
+25% Res. al Veleno

## SIGILLO DELL'IMPERATORE

+100 Salute

## SIGILLO INGEGNERO

-20% Costi Moneta

## SIGILLO INGEGNERO DEL SIGNORE DELLA GUERRA

-20% Costi Moneta +8% Poss. Colpo Critico  
+30% Danno

## SIGILLO DEL RE

+80 Salute

## MAELSTROM

+3% Possibilità Colpo Critico Magico  
+15% Colpo Critico Magico Danno

## SIGILLO RINGIOVANENTE

+2 Rigen. Moneta al sec.

## SIGILLO DELL'AGGIO

+100 Moneta

## SIGILLO DI COAGULAZIONE

+20% Resist. al Sanguiamento

## SIGILLO DEL GUARDIANO DEL FUOCO

+20% Resist. al Fuoco

## SIGILLO DELLA NOTTE

+20% Danno di Notte

## SIGILLO DELL'ADINANZA

+20% Danno di Giorno

## SIGILLO DEGENERATI

+6% Resistenza Penetrante  
+12% Resistenza Elementale  
+1 Rigen. Moneta per sec.

## SIGILLO DI SALUTE DELL'UNIVERSALISTA

+18% Drop Oro

## ANELLO OSSIDIANA

+8% Danno Fuoco  
+8% Danno Ghiaccio  
+2% Possibilità Colpo Critico

## SIGILLO VIKINGO

+80 Salute  
+80 Moneta

## SIGILLO DEL SOLO DEL BUONO

+80 Salute  
+80 Moneta  
+15% Danno di Notte

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

## BANDA DEL RIFUGIO

+1.1/RES GLI

## SIGILLO DEL CAVALIERE

+45 SALUTE

### SIGILLO DIVERGA

+5% Danno Perforante  
+8% Resist. Fisica  
+24 Salute

### CIRO DI MEDITAZIONE

+15% Possibilità Colpo Critico  
+15% Danno Colpo Critico

### ANELLO DEL CIELO PASTO

+10% Danno Mancia Riperimento feriti  
+10% Danno di G. orzo

### BANDA DELL'AMPIEZZA

+15% Danno Colpo Critico con Fisico

### BANDA DELLA COAGULAZIONE

+20% Resistente al Sanguiamento

### BANDA DELL'ELFIR

+25% Resist. Veleno

### BANDA DEL SIGNORE DELLA GUERRA

+30% Danno  
+8% Possibilità Colpo Critico

### BANDA DELL'IMPERATORE

+100 Salute

### ANELLO PIROSTELLA

+30 Armatura  
+80 Salute  
+1 Rivalo Mancia

### ANELLO DEL TUMME

+1 Abilità Forza

### ANELLO DELLA COAGULAZIONE

+20% Resist. Sanguiamento

### ANELLO DELLA WICE

+15% Danno di G. orzo

### ANELLO DELLA SPIA

+2 Abilità Destrezza

### ANELLO VIGOROSO

+80 Salute

+80 Mancia

### BRILLANZA

+4 Disincanto  
+5 Scudo  
+25 Riper. Mancia al sec.

### SIGILLO DELL'ATTENUAZIONE DEL FUOCO

+16% Resist al Fuoco

### SIGILLO REALE

+26 Armatura  
+70 Salute  
+1 Perforazione

### BANDA CRISTALLINA

+15% Possibilità di rubare Mancia  
+65 Mancia  
-15% Costi Mancia

### SIGILLO DEL SOMMO SACERDOTE

+15% Danno con Mancia

### BANDA DI FORTUNA DEL MAESTRO

+60 Mancia  
+9% Drop Oro

### BANDA DI CRESITA DEL NOBILE

+60 Salute  
+6% Esperienza Bonus

### VIROBORO

+25% Danno Veleno  
+25% Resist. Veleno

### ANELLO DI ELUND

+10% Danno Fisico  
+5% Drop Oro

### ANELLO SOLEPIERA

+15% Danno Fuoco di G. orzo  
+15% Danno Ghiaccio di G. orzo  
+15% Danno Fulmine di G. orzo  
+85 Mancia  
+2 Riper. Mancia per sec.

### BANDA DI GIADA

+15% Danno da Contorno  
+10% Poss. di Colpo Critico da Contorno  
+10% Danno Colpo Critico da Contorno

### ANELLO DEL BOSS KERR

+1 Abilità Forza

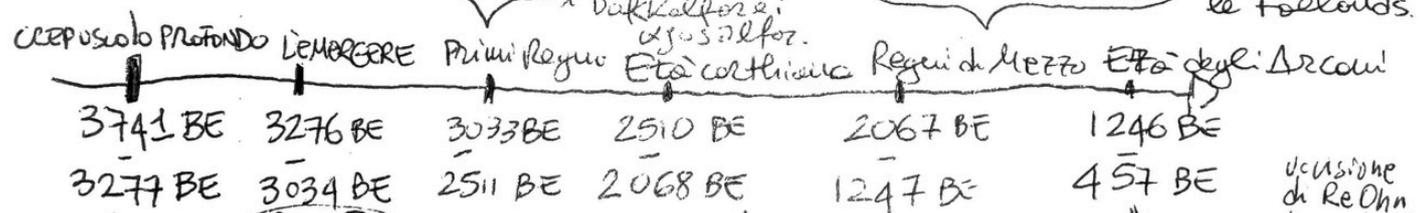
<b>ANELLO CRUSCENDANT</b> +147 Esperienza Bonus <b>ANELLO ASTUTO</b> +30 Mana +1 Rigen. Mana per sec. <b>ANELLO DEL DISCEPOLO</b> +45 Mana <b>ANELLO D'ORO</b> <b>ANELLO DEL MAGO</b> +1 Abilita' Stregoneria <b>ANELLO VIVIFICANTE</b> +1.75 Rigen. Salute per sec +1.5 Rigen. Mana per sec. <b>ANELLO DEL MATTINO</b> +10% Danno di Giorno <b>ANELLO DELL'ELIXIR</b> +15% Resistenza al Uddem <b>ANELLO DEL GIADATINO</b> +20% Danno +6% Possibilita' Colpo Critico <b>ANELLO DELL'ARCISAVIO</b> +15% Danno Fuoco +15% Danno Ghiaccio +15% Danno Fulmine +30 Mana -10% Mana Costi <b>ANELLO CREATO DAI FAE</b> +12% Danno Fuoco +12% Danno Ghiaccio +12% Danno Fulmine +50 Mana +1.5 Rigen. Mana per sec. <b>BANDA DEL PRESENTE</b> +12% Danno Fuoco +1 Abilita' +12% Danno Ghiaccio +1 Stregoneria +12% Danno Fulmine	<b>ANELLO CERVO</b> +12% Danno Fuoco +15% Resist. Fuoco <b>ANELLO DELO STRAVENDOTO</b> +1 Bivela Necroti +8% Drop Oro <b>BANDA FRISSE</b> +50 Salute +1 Alchimia +1 Fabbro +1 Arte Sana <b>BANDA DEL DISCEPOLO</b> +45 Mana <b>BANDA POTENTE</b> +30 Salute +30 Mana <b>BANDA RESTAURATRICE</b> +1 Rigen. Mana al sec <b>ANELLO DELL'EREDITO</b> +10% Danno +10% Danno +10% Danno Fuoco Ghiaccio Fulmine -7% Costi Mana +25 Mana <b>DONO DELLA NATURA</b> +8% Resist. Elementale +30% Salute +30 Mana <b>OCCHIO DELLA TEMPESTA</b> +9% Danno Fulmine +11% Resist. Fulmine <b>ANELLO DELL'ESPANSIONE</b> +2% Esperienza Bonus <b>ANELLO DEL VIANDANTE</b> +13% Possibilita' di Colpo Critico +2% Danno di Notte +1 Stealth <b>ANELLO DEL VENDICATORE</b> +12% Salute <b>ANELLO DI EVAUNE</b> +10% Salute +10% Mana
---	--

# TIMELINE

## STORIA DI ANAUR

Crollo dell'Impero inizia la guerra tribale, che sfocia nella creazione dei Regni: Apthorun, Dverga, Alfor, Ouranos, Tyrgushi, Direk.

Caduta di Corthian, rinascita regni di Almei, Kofesse, Cymbil e Bosswan. I Dverga si insediano I Direk riemergono e muovero le Faellands.



**ERA COTAGI ERADI ERAPPELL**  
Storie inquietanti e leggende frammentate sono tutto ciò che rimane di questa epoca perduta. Si dice che l'oscurità avvolse Anaaur e da i piedi morti si mossero dalle forze malevoli in superficie si dice che il crepuscolo profondo potrebbe un giorno tornare per punire i malvagi. Si dice anche che sia stato il momento in cui gli dei crearono Anaaur.

Impero di Erathel, governato dagli Erathi, potenti esseri della Mitharun, uomini della storia. Il Codice dell'Ordine e l'unica prova della loro esistenza - i Mitharunus frammentarono l'impero in tribù sparse.

Repubblica Corthiana da parte degli Umari ad Adelia.

La Magia era solo di alcune razze: elfi, etc. Gli umari non poterono impiegarla. Ma dopo l'Era degli Arcani, la magia si risvegliò nelle razze mondane. Poi si trasformò in Impero Corthiano. Poi, di viene decadente e con il sporcata sociale. Le tribù si ribellano e l'impero crolla.

Poi si trasforma in Impero Corthiano. Poi, di viene decadente e con il sporcata sociale. Le tribù si ribellano e l'impero crolla.

Kolossal scartigliano i Titani - Adesso viene fondato l'Impero - Guerra dei cristalli

JIMMY,  
NOOOOOOOOOOO!



# SET ARMATURA E UNICHE

## ELMO

CORONA DI KRÉIOS  
 ELMO CRESTATO  
 CAPPUCCIO DELLA FURIA  
 ELMO DI PIETRABUIA  
 CAPPÀ PRIMALE  
 IL CAPPUCCIO DI FRIDONE  
 CAPPÀ DELLA PRESA DIVINA  
 CAPPÀ CELESTIALE  
 ELMO CRESTATO DI EAGONN  
 ELMO RISPLENDENTE  
 CAPPELLO DELL'UFFICIALE  
 CAPPÀ DI ENKE  
 ELMO DI KERROD  
 CORONA DEI DVERGA  
 CAPPÀ DI MAGNON  
 CAPPÀ DI VARALIN  
 GRANDE ELMO AUMAIN  
 CAPPÀ DEI FIGLI DI ERATHHEL  
 ELMO DI GEA  
 ELMO DEL CACCIATORE DI BOLGAN  
 ELMO DEL CACCIATORE DI FAE  
 CAPPELLO DEL CORSAIO  
 CORONA DEL RE DEL PIANTO  
 ENKINDLER  
 CAPPÀ DELLE AFFEZIONI  
 CAPPÀ DELLA GIUSTIZIA  
 CORONA DELL'GLORIA  
 ELMO CERIMONIALE DVERGA  
 ELMO DEL CROGGIULO  
 CAPPÀ DELL'IMPERATRICE OSCURA  
 ELMO TIBERIANO  
 ELMO DELLA FURIA  
 CAPPÀ DELLE STAGIONI  
 CAPPÀ DEL PROLETARIO  
 OMBRA DI KENTIGAN  
 ELMO CORTIANO  
 ELMO DI KHAS-TIS  
 CAPPÀ DI LACHLAW  
 CAPPÀ PELLE OMBRA

CAPPÀ TUATHA  
 CAPPÀ DI UNALA

CAPPUCCIO DEL SOPRANVISSUTO  
 CAPPÀ DEL VENDICATORE

ELMO DEL VOLO ORRIBILE

ELMO DI WARD REDE

VISIONE DI URIZEL

ELMO DEL NAUFRAGIO

CAPPÀ UIVENTE

CAPPÀ DELL'ORGANISTA

CAPPELLO DEL VIANDANTE

CRAO

CAPPUCCIO DELLA CASA DELLE  
PALLATE

ELMO DI HELIUS

CAPPÀ DELL'ARABO

ELMO DEL MARINARE

CAPPÀ DI VEKRETH

OMBRA DELL'ARIAD

FORIA DI BATTAGLIA

CAPPÀ NAI'ME'AN

ELMO DELLA COSTA

ELMO DELLA LEGIONE

ELMO DI STERN

CAPPÀ DI VRAEKOR

CAPPELLO FINE DEL CAPITANO

ELMO DA GUERRA DI THYRON

ELMO DI DUREK

CAPPÀ DI  
LYRIA

ELMO DI BELEN

CAPPÀ DEL TESSUTO GELIDO

ELMO CERIMONIALE

VELO DI SELKIE

ELMO GELIDO VARAMI

ELMO INFERNALE

CAPPÀ IMMINENTE

CAPPÀ PENSIEROSA

## CORAZZA

ARMATURA DELLA FURIA  
 MANTELLO KOLOSSATE  
 CORAZZA DI PIETRABUIA  
 ARMATURA PTERYX  
 LINO THORAX  
 ARMATURA DELL'ASCENDENTE  
 CORAZZA DEL CONDENSATORE  
 CORAZZA DI EAGONN  
 REGALIA DEL MAESTRO CACCIATORE  
 CORAZZA DI KERROD  
 ARMATURA DI MAGNON  
 CORAZZA DEL CACCIATORE DI BOLGAN  
 CORAZZA DVERGA  
 CORAZZA DI GRA  
 CORAZZA DEL CACCIATORE DI FAE  
 VESTE DEL PRIVATO  
 ARMATURA DELLA GIUSTIZIA  
 CONCHIGLIA DEL LEVIATANO  
 CORAZZA DEL CROGGIULO  
 INDOMITABILE  
 CORAZZA DELLA VENDITTA  
 IMBRACATURA DEL MASTRO BIPEDALE  
 CORTESIA DEL GENTILUOMO  
 GIACCA DEL SOPRANVISSUTO  
 CORAZZA CORTIANA  
 VESTE PELLE OMBRA  
 USBERGO DI TINNIAT  
 PIACCA DEL NAUFRAGIO  
 ARMATURA DI UNALA  
 VESTE DI MALACIA  
 CORAZZA DI N'EGAN  
 PIACCA DEL CACCIATORE  
 ARMATURA DEL VIANDANTE  
 CORAZZA DI ZILFO  
 CORAZZA DEL MARINARE  
 ARMATURA DI VEKRETH  
 CERCATORE DI TEUFESE  
 CAPPOTTO DI RINEMAND  
 CORAZZA DELLA  
LEGGI  
 ARMATURA DEL CAPITANO  
 CORAZZA DA GUERRA DI  
THYRON  
 CORAZZA DI BELEN  
 ARMATURA PER FIO  
 CORAZZA CERIMONIALE  
 USBERGO DEL TORMENTATORE  
 VESTE IMMINENTE  
 CORAZZA DI SHEPARD  
 CORAZZA VIGILE

ELMO DI SHEPARD

ELMO VIGILE

ELMO DEL GUARDIANO

CAPPÀ DELL'UOMO  
IN FUGA

CAPPÀ DELLA VANO

CAPPELLO DEL MERCANTE

CORAZZA  
DEL  
EVARDIAN

ARMATURA  
DELLA FUEO

MACHETA  
DEL  
CONTADINO

TUNICA  
VICIACA

CORAZZA DI KERROD  
ARMATURA DI MAGNON

CORAZZA DEL CACCIATORE DI BOLGAN

CORAZZA DVERGA

CORAZZA DI GRA

CORAZZA DEL CACCIATORE DI FAE

VESTE DEL PRIVATO

ARMATURA DELLA GIUSTIZIA

CONCHIGLIA DEL LEVIATANO

CORAZZA DEL CROGGIULO

INDOMITABILE

CORAZZA DELLA VENDITTA

IMBRACATURA DEL MASTRO BIPEDALE

CORTESIA DEL GENTILUOMO

GIACCA DEL SOPRANVISSUTO

CORAZZA CORTIANA

VESTE PELLE OMBRA

USBERGO DI TINNIAT

PIACCA DEL NAUFRAGIO

ARMATURA DI UNALA

VESTE DI MALACIA

CORAZZA DI N'EGAN

PIACCA DEL CACCIATORE

ARMATURA DEL VIANDANTE

CORAZZA DI ZILFO

CORAZZA DEL MARINARE

ARMATURA DI VEKRETH

CERCATORE DI TEUFESE

CAPPOTTO DI RINEMAND

CORAZZA DELLA

LEGGI

ARMATURA DEL CAPITANO

CORAZZA DA GUERRA DI

THYRON

CORAZZA DI BELEN

ARMATURA PER FIO

CORAZZA CERIMONIALE

USBERGO DEL TORMENTATORE

VESTE IMMINENTE

CORAZZA DI SHEPARD

CORAZZA VIGILE

# GAMBALI

SANDALI KOLOSSAE  
 SCHIABIERI DI PIETREBUVA  
 STIVALI DI PENEL  
 SCARPE PRIMALI  
 STIVALI DI PTERYX  
 SCARPE DEL COSTITUTORE CELESTE  
 STIVALI DELL'ASCENDENTE  
 SCHIABIERI DI EAGONN  
 STIVALI DI REAPER  
 SANDALI DELL'ARCIMAGO  
 STIVALI DELLA FURIA  
 SCHIABIERI DEL DISTUTTORE  
 SCARPE DI LACHLAN  
 SCHIABIERI DI KERLOD  
 DONO DELL'OCEANO  
 STIVALI DEI FISI DI ERATHELL  
 SANDALI DEL NAUFRAGIO  
 SCHIABIERI DIVERSA  
 SCHIABIERI DI COPEA  
 SCHIABIERI DEL CACCIATORE DI FAE  
 STIVALI DEL CORSOLO  
 SCHIABIERI DEL CACCIATORE DI BELGAN  
 STIVALI MALVAGI  
 STIVALI DELL'ASSASSINO  
 STIVALI DELLA GIUSTIZIA  
 SANDALI DELLE AFFLIZIONI  
 SANDALI DEL VEGETE  
 GAMBALI DEL CROCIATO  
 SCARPE DELL'ARCAISTA  
 STIVALI DELL'IMPREDITRICE OSCURA  
 SCHIABIERI DELLA PUNIZIONE  
 SCHIABIERI DI ARADRA  
 SCHIABIERI GORTIANI  
 SCARPE DI ENICE  
 STIVALI PELLE OMBRA  
 SCARPE TUATHA  
 SCHIABIERI INCREDIBILI  
 SANDALI SOSPENSIVI  
 SCARPE DANZANTI DI DIVER  
 STIVALI DI LUMALA  
 STIVALI DEL SORPASSATO  
 STIVALI DELLA VELOCITA' FUMIDA  
 SCHIABIERI HAZ'BAH

# SCUDI

SCHIABIERI DEL NAUFRAGO  
 STIVALI DI CRYPIS  
 SCARPE DELL'ARALDO  
 SCARPE DELLA PRESA DIVINA  
 STIVALI DEL VIANDANTE  
 SPACCA TERRA  
 SCHIABIERI DI HELIUS  
 CABATTE DELLA CASA DELLE BALLE  
 SCARPE DELLE STAGIONI  
 SCARPE DI ARYLIA  
 SCHIABIERI DEL NANNINO  
 STIVALI DI VEKRETH  
 SCHIABIERI DI ORDENT  
 STIVALI DI ELLISAN  
 SANDALI DEL DISCELO  
 SCARPE DI VRAEKOR  
 SCHIABIERI DELLA REGIONE  
 STIVALI BEGRAN  
 STIVALI DEL CAPITANO  
 SCARPE DI LYRIA  
 SCHIABIERI DELLA GUERRA D'INVERNO  
 STIVALI DEL MARCHIO  
 STIVALI DI ANDER  
 SCHIABIERI DI BELEN  
 SCARPE PERFIDE  
 STIVALI PERFIDI  
 SANDALI DI HAMA'VEK  
 SCHIABIERI CERIMONIALI  
 STIVALI DA GUERRA DI NASIL  
 STIVALI IMMUNENTI  
 SCARPE PENSIERO  
 SCHIABIERI DI SHEPARD  
 SCHIABIERI VIGILI  
 SCHIABIERI DEL GUARDIANO  
 STIVALI DELLA FUGA  
 SCARPE DELLA VALLE  
 SCARPE DEL CONTADINO  
 SCARPE DEL VILICO  
 STIVALI DI BURU  
 STIVALI BELLO PODOIACO  
 SCHIABIERI DI BONE

OCCHIO DI WPOKU  
 HOPION  
 LABYRINTHINE  
 TAU'S MANDI DI PRUGOS  
 GU SCUDO DIVINO  
 SCUDO DEL TITANO  
 LOGOS  
 DENTE DI NARCAS  
 SCUDO AQUILONE DI BERGA  
 TARGA MISTERIOSA  
 SCUDO REGALE  
 ROC'OMAREV  
 VENDETTA  
 VISIONE DI AKURA  
 FURIA  
 OBLIO-SCUDO  
 TALISMANO DELLE AFFLIZIONI  
 SCUDO DI BRIN MANIAN  
 BARZIERA CRISTALLINA  
 TALISMANO SACRO  
 SCUDO DI GABRIEL  
 SCUDO DELL'EQUILIBRIO  
 TALISMANO DI ARNE  
 TALISMANO DEL SOLE  
 TALISMANO D'INVERNO  
 SCUDO DI ORIEATOR  
 SCUDO DELL'AMBIENTE  
 LENTE DELL'ANIMA  
 BARZIERA DI ZOLFO  
 TALISMANO MALA'CHIA  
 RAPPRESAGIA  
 SCUDO DELLA CASA DELLE BALLE  
 RUSARIL  
 MURO SCUDO  
 SCUDO MASCHERABOGEOR  
 EGIDA DI ANIVAS  
 SCUDO FAE DESTINE  
 GUARDIA DEL DESTINO  
 SPIRALE DEL DESTINO  
 INCLINE ROTANTE D'ITALIA  
 LA LUNA  
 LA TORRE  
 LA VERITA'

# CAZZARI

PANTALONI DI DENIR  
 CALZARI DI PIETRAVIA  
 PANTALONI DI PTERLYX  
 PANTALONI DEL DANZATORE DI LUME  
 CALZARI DI EAGONN  
 PANTALONI DELL'ASCENDENTE  
 CALZARI DEL SUGGERNANT  
 PANTALONI DELLA FURIA  
 PANTALONI DEL CORSOLO  
 CALZARI DI KERROD  
 PANTALONI DI MAGNUS  
 CALZARI DI GAEA  
 CALZARI MISTICI  
 SCARPE DELLA SIRENA  
 PANTALONI PELLE DI SERPENTE  
 CALZARI DIVERGA  
 CALZARI DEL CROCIATO  
 CALZARI DELLA VENDITA  
 CALZARI DEL CACCIATORE DI FAE  
 CALZARI DI BIRKITA  
 TREGIA DI KENTIGAN  
 PANTALONI DEL SEPTAVISSUDO  
 CALZARI CORTHANI  
 CALZE USUBEDIERCEL  
 CALZARI RINFORZATI  
 PANTALONI PELLE OMBRA  
 PANTALONI DI BOWIE  
 CALZARI DEL NAUFRAGIO  
 PANTALONI DI LUNALA  
 CALZARI DI RELL-SUGGS  
 CALZARI DEL CACCIATORE DI BOLGAN  
 CALZARI INTREPIDI  
 CALZARI DI HELIUS  
 PANTALONI DEL CERCADORE  
 CALZARI A DOPPIA PLACCA  
 CALZARI DEL MARINER  
 PANTALONI DI VEKRETH  
 CALZARI DI OSSIDIANA  
 PANTALONI VENTO NOTTURNO  
 CALZARI DELLA LEGIONE  
 PANTALONI DEL CAPITANO  
 CALZARI DEL CORAGGIO  
 CALZARI DA GUERRA DI THYRON  
 PANTALONI DEL MERCENARIO  
 CALZARI DI BELEN  
 MANTO DI RAPHAEL  
 PANTALONI PERSEI  
 CALZARI CERIMONIALI

CALZARI DI FARAK  
 GUANTI D'ARME DI HELIUS  
 GUANTI DEL VIANDANTE  
 GUANTI DELLA CASAPELLE BIANCA  
 FASCE DI HARBINGEL  
 GUANTI DELLA MARENZ  
 GUANTI DI VEKRETH  
 PRESA D'OMBRA DI KALGAR  
 GUANTI DA BATTAGLIA  
 FASCE ASSAGGIATE  
 FASCE DI VRAKOR  
 GUANTI DELLA LEGIONE  
 GUANTI DEL CAPITANO  
 GUANTI DELLA MARENZ  
 GUANTI DELL'AUSPICIO  
 FASCE DI LYRIA  
 GUANTI DA GUERRA DI THYRON  
 GUANTI DEL CAPITANO  
 GUANTI DI BELEN  
 FASCE DEL TESSUTO DI GELCO  
 FASCE DEL CEFLO D'INNEBO  
 GUANTI CERIMONIALI  
 GUANTI IMMORTALI  
 FASCE PENSIEROSE  
 GUANTI DI SUREPARD  
 GUANTI VIGILI  
 GUANTI DEL GUARDIANO  
 GUANTI DELLA FUGA  
 GUANTI DELLA VALLE

GAMBALI DI KRONASH  
 PANTALONI IMMORTALI  
 CALZARI DI SHEPARD  
 CALZARI VIGILI  
 CALZARI DEL GUARDIANO  
 PANTALONI DELLA FUGA  
 PANTALONI DA CANTARNO

# GUANTI D'ARME

GUANTI DI PIETRAVIA  
 FASCE DEL FELLEGGINO  
 FASCE PRIMALI  
 GUANTI DI PTERLYX  
 FASCE DEL COSTRUTTORE CELESTE  
 GUANTI DEL TAGUAPREME  
 GUANTI DEL CANTORE FUNERARIO  
 GUANTI DI EAGONN  
 MANO DEL DESTINO  
 GUANTO DI GALEN  
 GUANTI DELL'ASCENDENTE  
 FASCE DELLA PRESA DI NINA  
 GUANTI DELLA FURIA  
 GUANTI DIVERGA  
 FASCE DI ENKE  
 FASCE DELL'ABISSO  
 GUANTI DEL CACCIATORE DI FAE  
 GUANTI DEL CORSOLO  
 GUANTI D'ARME DI KERROD  
 GUANTI DI MAGNON  
 FASCE DI ARYLIA  
 GUANTI DEI FIGLI DI ERATHIEL  
 GUANTI DI GAEA  
 GUANTI DEL CACCIATORE DI BOLGAN  
 GUANTI DELLA TRUANDA DI PIETRA  
 GUANTI DELL'ATTENZIONE  
 FASCE DEL PIROMANTE  
 GUANTI D'ARME DEL PREDATORE DEL GELCO  
 PRESA DELL'IMPERATRICE OSCURA  
 FASCE DELLE STAGIONI  
 GUANTI DELLA RAPPRESAGLIA  
 GUANTI DI OZIE  
 GUANTI DI ARLONS  
 FASCE DI LACHLAN  
 GUANTI DEL SOPRANO SENTO  
 GUANTI D'ARME CORTHANI  
 GUANTI D'ARME DELLA FORZA JOTTUN  
 GUANTI PELLE OMBRA  
 FASCE TUATHA  
 GUANTI D'ARME DEL NAUFRAGIO  
 GUANTI DA CACCIA DI FLINT  
 MANI DEL MIMIC  
 GUANTI DI LUNALA  
 GUANTI D'ARME DI LEWIS TUN  
 GUANTI RISPONDENTI DI MIKHAIL'S  
 FASCE DELL'ARCIVISIO

# ARMI UNICHE

## SPADA CORTA

SPADA ARRUCCINATA  
LA BESTIA  
LAMA DEL DESTINO  
VENDETTA DI VENGAL  
LAMA GIACCO  
C ACCIASANGUE  
HELLBANE  
SCIABOLA ALMAIN  
BASTIONE  
LAMA HAUEBBER  
LAMA TEMPESTA  
PEROX  
RICOMPENSA DI WARMIR  
CESS BLADE  
STOCCO ~~AGATE~~  
LAMA NISKARU  
TORMENTO  
FERUORE  
ZANNA DI DRACO  
TAGLIA VENTO  
MAKHAKA

## SPADONE

FORGIA  
MARCHIO DEL DESTINO  
MORSOGELO  
FORTUNA  
IL GIUSTO  
MARCHIO DELLA TEMPESTA  
LUXURIA  
SPADA DI KELLERAC  
HAVOC  
SUCCHAVITA  
FAVORE DEL CENTINOMO  
SCOURGEBANE  
L'ARPIA  
LAMA DEL TITANO  
SPADA DEL RE BOLGAN  
SCAVA FOSSI

## BASTONI

TARSO DEL FIUME  
GLACIAMFROST  
LA FIAMMA  
PERGOLA DEL FATO  
UMILE BASTONE  
FUOCO DI ENDER  
TEMPESTIA  
SINISTER  
SHILFEZAGH  
GIUDIZIO  
COLD SPIKE  
BASTONE DI ARNE  
BASTONE DI IVORY  
PYROMANCER  
CANZONE DI ESTHARRA  
AFFLIZIONI  
BASTONE DEL PROFETA PASHEN  
VETTOLO DI MARE  
IL SOLE ARTIFICIALE  
SPECCHIO PRIMALE  
VERGA DEL FULMINE  
BASTONE DEL FUOCO DI BELNE  
LUCE DELL'ARCISANIO

## CHAKRAM

LA CANZONE  
ANIME INTRECCIAE  
OCCHI DEL FATO  
RIMESCUITHE  
OCCHI DEL DRAGO  
SOLSTIZIO  
STORMSCYTHE  
MANI DEL COSTRUTTORE  
LAME SMERALDO  
LONA DI ALLENDER  
KATALEPSIS  
CHAKRAM  
FLUTSAM  
LAME DI BARONETTO  
HENERINGS  
ORISTAMOS  
PULSINO DEI TITANI  
HENERINGS

## ARCHI LUNGH

IL CACCIATORE  
CURVA DEL DESTINO  
ORDINE SYLVAN  
SENZA PIETRA  
MESSAGGERO DI KELOREN  
TEMPESTA  
PECCATO  
NUVOLE TEMPESTE  
BACIO DELLA NATURA  
SCOPPIO DI ~~PIETRA~~  
VISIONE DI UNALA  
COLPO MORTALE

## LAME FAE

IL VENTO  
SETACCIO DEL DESTINO  
ZANNE DA VIPERA  
PINNE DI SALVALO  
LAME FAE BRUA CANZONE  
DENTONI DEL DRAGO  
CODA DI SALAMANDRA  
CORNA DI DEMONE  
~~FAE~~ FAE DI CYDAN  
GAMBE DELLA MANTIDE  
ALI DI DOVE  
ZANNE DI LEONE  
BECCO E AZTECO  
MEZZORNO DI UNALA

## SCETRI

IL CAMPO  
GAMBO DEL DESTINO  
APPRENDISITA  
DESIDERIO  
SPIRITO DELLA TEMPESTA  
SERENITA'  
SCETRO DI KHORAN  
GUIDA DI REI'ZARF  
ECESSO DI MYSRUK  
~~WAVEMAKER~~  
SCETTRO DI OSSIDIANA  
SCUTTLER  
IL DONO ~~DEI~~ CICALA  
ZAMPA DI PTERYX

## MARTELLI

LA MONTAGNA  
MAGLIO DEL FATO  
EARTHGAVEL  
MAGLIO DI THINTRI  
BOOTSLEDGE  
FJARRELL  
CORTHANO MAGLIO  
CUORE DI BRACE  
MAGLIO DEGLI CURANOS  
MORTROST  
MARTELLI MISTICO  
LA SPINA  
PUGNO DI KREIOS  
ZANNA DI NAROS  
MARTELLI DI NEARTH  
FINE DELLA LEGA  
STELLA CADUTA

## LAME CORTE

LA NOTTE  
AGHI DEL FATO  
OMNI BLADES  
LUCE E OMBRA  
LAME ROTANTI DI TOM  
ZANNE DI ASTYL  
ZANNE DI AODH  
VIZIO DI KEZAR  
AGHI DEL CUORE  
LAME DIVERGA  
CUTELLI PER DISSECCARE  
A TROPIS E VESHANI  
REND E CARVER  
OCCHI DI TIRNOCHI

# VESTI (CORAZZA E CALZARI)

VESTI PRIMALI

RETICOLO DEL TALISMANO

VESTI SCINTILLANTI

VESTI DEL MURATORE CELESTE

VESTE DI ENKE

VESTI DEI FIGLI DI ERATHIEL

VESTI DI  
ARYLLIA

VESTI DELL'INFINIZIONE

VESTI DELL'ORACOLO

VESTI DELL'IMPERATRICE OSCURA

VESTI DELLE STAGIONI

PARAMENTI DELLA MORTE

VESTI DI LACHLAN

VESTI TUATHA

**COLTRE** DELLA PESTE

FURIA CELESTIALE

VESTI DELL'ARCANISTA

VESTI DELLA CASA DELLE BALLATE

PARAMENTI DI HARBINGER

VESTI GELIDE

VESTI DI VRAEKOR

VESTI DI LYRIA

VESTI DEL GELO

VESTI DEL PENSIERO

VESTI DELLA VALLE