

Roll Principali	
Attacco	d20 + mod. caratteristica + bonus competenza arma/magia Colpisce se supera la DC dell'obbiettivo
Check (attivo)	d20 + mod. caratteristica (+ mod. circostanze)
Tiro Salvezza (passivo/difesa)	d20 + mod. caratteristica + mod. competenza

Meccaniche	
Vantaggio/Svantaggio	Tirare 2d20 e tenere il tiro migliore/peggiore
Ispirazione	Dopo una giocata RPG eccezionale, il PG sarà ispirato al prossimo roll (Vantaggio)
Azioni libere	Non sempre è necessario tirare i dadi per fare qualcosa di ovvio
Reazione libera	Non sempre è necessario tirare i dadi per reagire in maniera istintiva
Check di gruppo	Almeno metà del gruppo deve superare il check

Esperienza				
				Bonus competenza
1	2	3	4	+2
0	300	900	2700	
5	6	7	8	+3
6500	14k	23k	34k	
9	10	11	12	+4
48k	64k	85k	100k	
13	14	15	16	+5
120k	140k	165k	195k	
17	18	19	20	+6
225k	265k	305k	350k	

Abilità	
Forza	Rompere alzare, spingere un oggetto
Atletica	Arrampicarsi, Saltare, Nuotare
Destrezza	Disinnescare, Guidare, Aprire un lucchetto, camminare su un cornicione, liberarsi da catene
Acrobazia	Equilibrio, Evitare la caduta
Rapidità di mano	Rubare un oggetto
Furtività	Nascondersi, Avvicinarsi di soppiatto
Costituzione	Reggere una maratona, afferra un oggetto rovente, vincere una gara di bevute
Intelligenza	Ricordare un info passata, riconoscere un indizio, decodificare un messaggio criptato
Arcano	Richiamare i propri ricordi Arcani
Storia	Richiamare i propri ricordi Storici
Indagare	Trovare tracce al di fuori della natura
Natura	Richiamare i propri ricordi di Biologia
Religione	Richiamare i propri ricordi Religiosi
Saggezza	Avvistare creature nascoste, capire se mente
Addestrare animali	Far compiere azioni agli animali
Intuizione	Riconoscere una bugia, il grado, i gesti
Medicina	Primi soccorsi, Riconoscere gli avvelenamenti
Percezione	Ascoltare, Scorgere,
Sopravvivenza	Seguire le tracce nella natura, Cacciare, Evitare ostacoli naturali, Non perdersi
Carisma	Raccogliere informazioni, persuadere, mentire
Inganno	Travestirsi, Imitare la voce, Mentire
Intimidazione	Minacciare fisicamente o Promettere ritorsioni
Intrattenere	Intrattenere con discorso, recita, canzone
Persuasione	Calmare o confortare, Convincere

Riposo	
Corto (1h)	Si può usare un Dado Vita (roll + CON)
Lungo (8h)	Max 1 al giorno, Vita al massimo, Ricarica metà dei Dadi Vita

Classe Difficoltà (CD)	
Molto facile	CD 5
Facile	CD 10
Media	CD 15
Difficile	CD 20
Quasi impossibile	CD 25

Trappole	
Determinare la CD	
Notare	SAG
Cercare e trovare	INT
Disinnescare	DES

Viaggiare			
8h riposo / 8h marcia / 8h sosta			
Veloce	6 km/h	24 km/d	-5 perc. passiva
Normale	9 km/h	36 km/d	
Lento	12 km/h	48 km/d	Furtività?
$\frac{1}{4}$	giungla, montagna senza sentiero		
$\frac{1}{2}$	collina, deserto		
$\frac{3}{4}$	palude, sentiero di montagna		

Illuminazione	
Luce intensa	Visuale totale
Luce fioca	Visuale e Percezione ridotte
Oscurità	Visuale nulla e Percezione drasticamente ridotta
Abilità	
Vista cieca	Creature in grado di vedere senza avere gli occhi
Scurovisione	Vista non ridotta in caso di Luce fioca o Oscurità
Vista pura	Vede oggetti invisibili e oltre le barriere Magiche

Meccaniche	
Iniziativa	d20 + DES (pareggi sceglie il DM)
Sorpresa	DM decide se un char può essere sorpreso (check contro Percezione Passiva)
Copertura	$\frac{1}{2}$: +2CA / +2DES $\frac{3}{4}$: +5CA / +5DES Completa : non può colpire ne essere colpito
Afferrare	Azione, massimo 1 taglia in più, adiacente, almeno 1 mano libera FOR (atletica) vs FOR (atletica) o DES (acrobazia) Spostarsi mentre si afferra: $\frac{1}{2}$ velocità
Spingere	Azione, massimo 1 taglia in più FOR (atletica) vs FOR (atletica) o DES (acrobazia) Successo : prono o spinto di 1 casella
Classe Armatura (CA)	No armatura: 10 + DES Altrimenti: Valore dato dall'armatura Scudo: +2

Soldi	R	A	E	O	P
Conio	1	10	50	100	1000

Prezzo di vendita	
1	Gemme, Gioielli, Arte
$\frac{1}{2}$	Armi e armature
$\frac{1}{4}$	Armi e armature dei mostri

Tempi e Spazi	
Round (6sec)	Ogni char coinvolto svolge il proprio turno
Turno (1sec)	il PG svolge il proprio turno
Casella	5ft o 1.5m

Tipo di Danno	
<u>Fisici</u>	
Contundente	Violento impatto (martelli, cadute, stritolamenti)
Perforante	Attacchi acuminati (lancia, coltello, freccia)
Tagliente	Spade, asce, artigli

<u>Magici</u>	
Acido	Corrosivo
Forza	Energia magica pura
Freddo	Danni da gelo
Fulmine	Danni elettrici
Fuoco	Danni da fuoco
Necrotico	Danno non-morto che causa avvizzimento di anima e corpo
Psichico	Danni mentali
Radio	Bruciano la carne e caricano lo spirito di energia divina
Tuono	Danni da tuono (onda d'urto)
Veleno	Danni chimici velenosi

Oggetti Magici	
Identificazione	Durante short rest si può identificarne le proprietà
Pozioni	Con un piccolo assaggio di identificano gli effetti
Armoinizazione	Concentrazione ininterrotta (short rest, preghiera/pratica marziale/meditazione) Max 1 PG, Max 3 oggetti/PG
Copiare pergamene	Consuma la pergamena

Costi
<u>Link alle tabelle dei costi</u>

Attacchi speciali	
A distanza	Svantaggio sul long range
A distanza da vicino	Se un nemico è adiacente Svantaggio sull'attacco
Doppia arma	Modificare solo sull'arma primaria
Armi improvvis.	1d4 danno
Danni non letali	Il giocatore deve dichiararlo prima di attaccare
Critici	1 = auto fail (DM può decidere quali conseguenze) 20 = 2x dado danno
Vulnerabilità	x2 danni
Resistenza	$\frac{1}{2}$ danni
Invulnerabilità	0 danni

Cura e morte	
Morte istantanea	Oltre a scnedere a o i danni rimasti sono maggiori degli PF massimi
o PF	Tiri Salvezza Contro Morte
Danni a o PF	Ogni volta che subisce danni è come fallire un TSCM
Tiri Salvezza Contro Morte (d20)	10+ successo 10- fallimento, 1 = 2 fallimenti 20 = 1PF
Primi soccorsi	CD 10 SAG check per stabilizzare
Medicina (Abilità)	CD 10 Medicine check per stabilizzare
Stabilizzare	Svenuto, si risveglia dopo 1d4/h, riguadagna 1 PF
Kit di guarigione	10 utilizzi: Action, Stabilizza senza check dei primi soccorsi
Guarire	Prima riporta a o pF poi aggiunge il restante

Regole Armi	
Competenza armatura	Senza non è possibile fare incantesimi Svantaggio nei TS, Checks, Attacchi con FOR o DES
Requisiti armatura	Pesanti necessitano di Forza altrimenti -10ft velocità
Armi rifinite	Scegli FOR o DES per attacco e danni
Range armi	Aggiunge 5ft al range degli attacchi corpo-a-corpo
Armi lanciate	Le armi corpo-a-corpo possono essere lanciate
Versatili	Si possono usare a 1 o 2 mani
Recupero munizioni	Alla fine dello scontro possono essere recuperate al max $\frac{1}{2}$ delle munizioni

Magia	
CA vs un incantesimo	8 + mod. stat magia + bonus competenza
Mod. attacco Incantesimo	Bonus competenza + Mod. abilità
Incantesimi e Armature	Per lanciare un incantesimo ci vuole la Competenza dell'armatura che si indossa
Concentrazione	TS COS se si subisce danni durante la conc. Ci si può muovere normalmente
Accumulo	Si possono accumulare gli effetti di un incantesimo
Rituale	Non consuma uno slot ma ci mette molto di più
Componenti	Verbale (parole), Somatico (movimento), Material (oggetto)
Libro di incantesimi	2h, penna, calamaio, libro per decifrare e copiare l'incantesimo
Preparare incantesimi	<u>Max</u> : Mod. magico + livello

Movimento	Azione	Azione Bonus	Condizioni
 Spostarsi <u>Costo</u> : 5ft ogni casella	 Attacco Corpo-a-corpo o a distanza	 Arma secondaria Usare con Azione Attacco	 Accecato Fallimento auto check che necessitano la vista, Vantaggio all'attaccante, Svantaggio per colpire
 Rialzarsi <u>Costo</u> : ½ velocità	 Afferrare	 Incantesimo Tempo di cast: 1 azione bonus	 Affascinato Non può attaccare l'affascinatore, Affascinatore ha vantaggio sulla vittima
 Afferrare <u>Costo</u> : ½ velocità	 Spingere	 Usare abilità di classe	 Afferrato o velocità, Finisce se l'afferratore è incapacitato
 Arrampicarsi <u>Costo</u> : doppio	 Incantesimo Tempo di cast: 1 azione	Reazione	 Assordato Fallimento auto check che necessitano l'udito
 Salto alto <u>Costo</u> : normale (check?)	 Scatto 2x Velocità		 Avvelenato Svantaggio per colpire e check abilità
 Salto lungo <u>Costo</u> : normale (check?)	 Disimpegnare Evita attacchi d'opportunità		 Incapacitato No azioni, no reazioni
 Nuotare <u>Costo</u> : doppio	 Schivare Aumenta la difesa		 Invisibile Visibile solo con l'aiuto della magia, si vedono le tracce e si sentono i rumori, Svantaggio per colpirlo, Vantaggio per colpire
 Cadere prono <u>Costo</u> : fine movimento	 Liberarsi Liberarsi da una presa	 Attacco d'opportunità Nemico esce dalla tua portata  Azione preparata Attivi l'azione scelta  Incantesimo Tempo di cast: 1 reazione	 Paralizzato Incapacitata Fallimento auto TS DES e FOR
 Terreno difficoltoso <u>Costo</u> : doppio	 Supporto Garantire vantaggio ad un alleato		 Pietrificato Trasformato in pietra, Incapacitata, Fallimento auto TS DES e FOR, Vantaggio agli attaccanti, Resistenza a tutti i tipi di danno
 Strisciare <u>Costo</u> : doppio	 Usare oggetto		 Prono Può solo strisciare o rialzarsi, Svantaggio per colpire, Vantaggio all'attaccante se almeno a 1.5m
 Improvvisare Tutto il resto	 Usare scudo		 Spaventato Svantaggio sui check abilità e per colpire finché la fonte rimane sulla linea di vista, Non può muoversi in direzione della fonte
Movimenti speciali	 Nascondersi		 Stordito Incapacitata, Fallimento auto TS DES e FOR, Vantaggio all'attaccante
Prono Scendere : Azione libera Salire : ½ Velocità Muoversi : ½ Velocità	 Cercare		 Svenuto Incapacitata, No movimento, No Parlare, Non sa cosa succede, Cadono le armi, Vantaggio all'attaccante, Critico se adiacente
Schiacciarsi ½ Velocità in spazi per 1 misura in meno Svantaggio sui TS DES Vantaggio per attaccanti	 Prepararsi Scegliere, attivare, agire		 Trattenuto o Velocità, Vantaggio all'attaccante, Svantaggio per colpire, Svantaggio ai TS DES
<u>Ostacoli</u>	 Usare abilità di classe		
Amici Libero	 Improvvisare Tutto il resto		
Nemici Solo se è 2 taglie più piccolo/grande			