



Guida Rapida



Lancio del dado	10 = zero	20 = tiro aperto	altro = valore effettivo	
Punti Salute	Robustezza+5	Carico	(Forza+10)x2	Lancio di incantesimo comporta Perdita di un Punto Mana relativo TC oppure perdita un Punto Vigore (fatica)
Mana Solenni	Devozione x 5	Mana Esoterici	Preclarità x 5	
Mana Idillici	Devozione x 5	Mana Arcani	Preclarità x 5	
Iniziativa	1d20 + Rapidità			Ingombro
Abilità generica	2 caratteristiche	+ Competenza Abilità	+ Lancio del Dado	?
Schivata	Rapidità + Percezione	+ Competenza Schivare	+ Lancio del Dado	Si
Parata	Destrezza + Forza - 5	+ Competenza Arma Usata	+ Lancio del Dado	No
Attacco in mischia	Destrezza + Forza	+ Competenza Arma Usata	+ Lancio del Dado	No
Attacco con armi da lancio	Destrezza + Percezione	+ Competenza Armi Da Lancio	+ Lancio del Dado	No
Attacco con armi a distanza	Destrezza + Percezione	+ Competenza Armi A Distanza	+ Lancio del Dado	No
Magia Spirituale	Empatia + Devozione	+ Competenza Magia Spirituale	+ Lancio del Dado	No
Magia Naturale	Percezione + Devozione	+ Competenza Magia Naturale	+ Lancio del Dado	No
Magia Elementale	Intelligenza + Preclarità	+ Competenza Magia Elementale	+ Lancio del Dado	Si
Stregoneria	Intelligenza + Preclarità	+ Competenza Stregoneria	+ Lancio del Dado	Si

Quota Difficoltà	In combattimento	In generale
0 Banale	Avversario legato o cieco o gravemente ferito	Azione che non comporta alcun vantaggio (mero gioco di ruolo)
5 Semplice	Avversario stordito, ubriaco, sordo o bambino.	Azione che risulta agevole e semplice da effettuare. avvantaggia solo leggermente il personaggio e/o il gruppo. Azioni che mirano a procacciare un confort non indispensabile. Accendere un fuoco con stoppino e acciarino.
10 Agevolata	Colpire da posizione elevata o montando a cavallo.	Azione molto frequente (accendere fuochi, cucinare, parlare la propria lingua, ecc...). Avvantaggia moderatamente il personaggio e/o il gruppo. Ad es. inserimento sociale, accendere un fuoco, cucinare, ...)
15 Consueta	Avversario in combattimento regolare, consapevole e reattivo. Sottrarre un punto Vigore.	Attività ordinaria: leggere, scrivere, cercare tracce, osservare, attività artistica, commerciare, artigianato, svolgere il proprio mestiere, trottare, scassinare, disinnescare trappole... Permette di disturbare un avversario o sottrargli un punto fatica o di progredire nell'incedere della storia. Es. : le azioni che procurano contatti utili, amici, seguaci, accessi vantaggiosi, ecc...
20 Complicata	Colpire un avversario che sta a cavallo o in posizione elevata. Sottrarre un punto Vitalità.	Attività che comporta opportunità apprezzabili ai fini della storia, un modesto vantaggio o un'agevolazione: ottenere indizi, informazioni, trovare accessi, farsi amicizie, sopravvivere in situazioni non ordinarie. Far perdere un segmento al rivale (sbilanciare, disarmare, ecc...)
25 Difficile	Far perdere un turno al rivale (accecare, stordire, ecc...). Sottrarre un punto Vita. Colpire un avversario celato al 25%	Attività in condizioni difficili o che comporta un netto vantaggio sull'avversario o per la storia, agire in condizioni avverse (es. nuotare contro corrente). Permette di guadagnare opportunità molto importanti ai fini della storia (indizi, punti deboli degli avversari) oppure di infliggere una ferita grave ad un avversario ordinario.
30 Ardua	Far perdere un'ora al rivale (eludere, ingannare, ecc...). Colpire un avversario celato al 50%	Attività in condizioni ardue o che comporta un vantaggio decisivo sull'avversario o per la storia, agire in condizioni ardue. Permette di rallentare o fuorviare (circa 1 ora) un avversario ordinario, di rimuovere ostacoli impegnativi.
35 Risolutiva	Accecare o stordire il rivale per 6 ore. Individuare un punto debole dell'avversario o colpire un avversario celato al 75%	Attività estremamente rischiosa e dagli effetti sorprendenti: nascondersi in piena luce, plagiare, salvare la vita da veleni o emorragie, dedurre informazioni dettagliate sui nemici, ecc... Permette di sbarrare, mettere in fuga o eludere (circa 6 ore) un avversario ordinario, oppure di salvare la vita propria o di un compagno in pericolo e/o moribondo.
40 Estrema	Accecare o stordire il rivale per 12 ore. Colpire un essere invisibile alla vista o colpire un avversario celato al 100%	Attività che comporta un vantaggio determinante e risolutivo: dedurre punti deboli di avversari mitici o fantastici, placare una folla inferocita, permette di bloccare, paralizzare, stordire o vincolare un avversario ordinario, di rimuovere ostacoli critici e vincere battaglie non determinanti.
45 Eccezionale	Uccidere sul colpo l'avversario. Uccidere un gigante con una freccia.	Gesta straordinaria, che i bardi raccontano nelle saghe. Cavalcare un drago. Ingannare un demone. Permette di uccidere un avversario ordinario, di vincere battaglie rilevanti o guerre, di ottenere vantaggi determinanti per l'esito positivo della vicenda.
50 Epica	Annientare l'avversario ma senza ucciderlo, ridurlo all'impotenza ed in schiavitù o assoggettarlo.	Attività di norma impossibile, riservata ad eroi e semidei. Domare una fenice. Soggiogare un drago. Sottomettere un demone. Permette di plagiare, soggiogare o sottomettere un avversario ordinario, di influenzare e persuadere nobili (un Re) e creature mitiche (una Fenice).



Guida Rapida



TEMPO DI GIOCO

Segmento (2 sec.)	Turno (10 sec.)	Minuto (6 turni)	Periodo (10 min.)	Ora (6 periodi)
-------------------	-----------------	------------------	-------------------	-----------------

STRUMENTI BELLICI

TABELLA-1 ARMI

CATEGORIA	DANNO	SCUDO	PESO	COSTO
Disarmato	1	Si	+0	0
Arma impropria	1..3	Si	+3	2
Piccole 1 mano	2	Si	+2	4
Medie 1 mano	4	Si	+4	8
Grandi a 2 mani	6	No	+6	12
Lunghe con asta	6	No	+6	12
Da tiro	3	Si	+3	4
A distanza	4	No	+4	4

TABELLA-2 ARMATURE

TIPO DI ARMATURA	PROTEZIONE	PESO	COSTO
Nessuna armatura	4	0	0
Corpetto di Pelle Conciata	6	6	6
Corazza di Cuoio e Borchie	8	12	12
Cotta con Anelli Metallici	10	18	18
Usbergo di Maglia	12	24	24
Completa di Piastre	14	36	36

TABELLA-3 SCUDI

TIPO DI SCUDO	PROTEZIONE	PESO	COSTO
Nessuno	0	0	0
Scudo piccolo	1	1	2
Scudo medio	2	2	4
Scudo grande	3	3	6

MOVIMENTO

	Scatto		Corsa		Marcia Forzata			Passo		
Rapidità	FMB	x5	12	12	13	13	13	14	14	14
-5	10	50	5	25	3	17	6,0	3	13	4,5
-4	11	55	6	28	4	18	6,6	3	14	5,0
-3	12	60	6	30	4	20	7,2	4	15	5,4
-2	13	65	7	33	4	22	7,8	4	16	5,9
-1	14	70	7	35	5	23	8,4	4	18	6,3
0	15	75	8	38	5	25	9,0	5	19	6,8
1	16	80	8	40	5	27	9,6	5	20	7,2
2	17	85	9	43	6	28	10,2	5	21	7,7
3	18	90	9	45	6	30	10,8	6	23	8,1
4	19	95	10	48	6	32	11,4	6	24	8,6
5	20	100	10	50	7	33	12,0	6	25	9,0
	metri per segmento	metri per turno	metri per segmento	metri per turno	metri per turno	metri per turno	Km per ora	metri per segmento	metri per turno	Km per ora
TC	Segmento		Turno		Ora			Giorno		
Max	Turno		6 Ore		Giorno 3x3 ore di marcia			Settimana 10 ore giornaliere		