

Regole e concetti base che il giocatore deve seguire al di fuori dell’interpretazione:				Azioni di viaggio:	
Ogni personaggio ha 6 caratteristiche che rappresentano i suoi tratti psicofisici Il valore Massimo per ciascuna è 20. Ad ogni punteggio corrisponde un modificatore ed è quest’ultimo che va aggiunto a tutti i tiri che si fanno.				I personaggi possono dedicare la loro attenzione a varie attività durante i viaggi. Il successo è determinate da tiri attivi o passivi di abilità decisi dal DM.	
Ci sono 18 abilità ed ognuna è collegata ad una delle caratteristiche. Determinate azioni, dentro e fuori dal combattimento, potrebbero richiedere un tiro d’abilità, si chiama Ability Check; il DM vi dirà quando e cosa tirare ogni volta che sarà necessario.				Stare all’erta	Il personaggio monitora l’ambiente per eventuali minacce al gruppo. Si basa su Percezione (Sag).
Tutte le azioni tirano il D20. La formula per tutti i tiri eccetto il danno è D20 + Mod Caratteristica + bonus Competenza (se applicabile)				Guidare	Il personaggio guida il gruppo evitando che ci si perda in zone sconosciute. Si basa su Sopravvivenza (Sag)
Ci sono 2 modi per rendere un’azione più facile o difficile. Si chiamano Vantaggio e Svantaggio . Se hai Vantaggio tiri due volte il D20 e prendi il risultato migliore. Se hai Svantaggio tiri due volte il D20 e prendi il risultato peggiore. Vantaggio e Svantaggio non sono cumulabili e si annullano a vicenda.					Disegnare una mappa
Per giocare decidi cosa vuoi che faccia il tuo personaggio e descrivilo agli altri. Il DM interverrà per stabilire il tiro di abilità corretto per poi determinarne il risultato.				Seguire	Un personaggio può seguire le tracce di una creatura. Si basa su Sopravvivenza (Sag).
Quando un giocatore ruola seguendo perfettamente i tratti del suo personaggio (sia positivi che negativi) il DM può fornirgli un bonus Ispirazione che gli darà vantaggio su un tiro a scelta nelle azioni future.				Approvvigionare	Il personaggio cerca attivamente fonti di cibo ed acqua. Si basa su Sopravvivenza (Sag).
Si ha Vantaggio				Combattimento	
Quando il bersaglio è	Accecato, Paralizzato, Prono (@ 1,5m), Immobilizzato, Stordito, Svenuto			Ad ogni turno ci si può muovere di una distanza pari alla propria velocità ed eseguire un’azione. Si può anche interagire con un oggetto o l’ambiente gratuitamente, sia durante il movimento che durante l’azione. Si può spezzare l’azione di movimento in 2 parti ed usare l’azione nel mezzo	
Quando si attacca da	Nascosti, Invisibili o si è aiutati			Azioni in combattimento	
Si ha Svantaggio quando				Attacco	Effettua un attacco corpo a corpo o a distanza Se colpisce, infligge i danni dell’arma + il modificatore di caratteristica (solitamente Forza nel corpo a corpo e Destrezza a distanza) al bersaglio (eccezioni descritte nella tabella delle armi)
Si attacca mentre si è	Accecati, impauriti, avvelenati, storditi, si sta tirando a distanza da 1,5m o a lungo raggio o a bersagli proni, se si sta attraversando uno spazio ristretto che impedisce i movimenti o se, infine, l’avversario è invisibile				Quando si attacca, se esce 20 sul D20 si colpisce il bersaglio a prescindere: è un colpo critico. Per il danno critico si tirano i dadi del danno dell’arma 2 volte e si sommano i modificatori 1 volta. Il fallimento critico, 1 sul d20, manca sempre il bersaglio a prescindere. (Sfortune aggiuntive in caso di 1 sul dado a discrezione del DM)
Nei tiri d’abilità si è	Impauriti, avvelenati				Colpo critico o fallimento critico
Nei TS Destrezza si sta	Passando in passaggi stretti che impediscono il normale movimento				Lanciare un incantesimo
Copertura		Resistenza e Vulnerabilità		Scattare	Ci si può muovere di una distanza pari al doppio della propria velocità durante il movimento
Mezza copertura	+2 CA e TS Destrezza	Resistenza e Vulnerabilità sono applicate <i>dopo</i> i modificatori		Disingaggiare	Il movimento non provoca Attacchi d’opportunità fino alla fine del turno
Tre quarti	+5 CA e TS Destrezza	Resistenza al danno	Subisce il 50% dei danni dal tipo di fonte resistita	Schivare	Le creature che ti attaccano, se le vedi, hanno svantaggio ai loro tiri per colpire e tu guadagni vantaggio sui TS Destrezza. Termina se si è incapacitati
		Vulnerabilità al danno	Subisce il 200% dei danni dal tipo di fonte a cui si è vulnerabili		

Completa	Il bersaglio non può essere colpito direttamente			Lotta	Si fa un tiro su Atletica (For) contrapposto ad un tiro di Atletica (For) o Acrobazia (Des) Se si ha successo si blocca l'avversario prevenendone i movimenti. Si può sposare una creatura presa in lotta muovendosi a metà della propria velocità.
Campo visivo e Luminosità		Riposo			
Oscurità leggera	Luce fioca, crepuscolo, Svantaggio su Percezione	Riposo breve	Almeno 1 ora. Cura opzionale da 1 DV + mod. Costituzione per livello, funzionalità che si ricarica con un riposo lungo	Liberarsi (da una lotta)	Il tentativo di sfuggire ad una presa si fa con una prova di Atletica (For) oppure una prova di Acrobazia (Des) contrapposto alla prova di lotta Atletica (For) dell'aggressore
Oscurità pesante	Notte fonda, luogo chiuso al buio, stesse condizioni di accecato	Riposo lungo	Almeno 8 ore. Non più di uno ogni 24 ore. Ricarica tutti i PF, incantesimi, etc	Aiutare	La creatura che aiuti ha vantaggio sulle prove d'abilità e sugli attacchi a bersagli entro 1,5m da te
Morte				Nascondersi	Fare un tiro Furtività (Des) contrapposto ad un tiro di Percezione (Sag) del bersaglio. Se si ha successo si risulta nascosti per l'attacco e si ottiene vantaggio sul bersaglio.
Morte istantanea	Se dopo aver raggiunto 0 PF il danno rimanente è superiore ai PF massimi del PG si muore istantaneamente			Preparare	Si prepara una Reazione per una possibile circostanza che potrebbe verificarsi, se tale circostanza si verifica si può fare l'azione preparata altrimenti si perde l'azione per quell round.
Svenuto	Se la morte non è istantanea si è a 0 PF, svenuti e morenti			Cercare	Tiro su Percezione (Sag) o Investigazione (Int) per trovare qualcosa
TS Morte	Si tira un D20 per stabilire Successi e Fallimenti Dopo 3 Successi ci si stabilizza Dopo 3 Fallimenti si muore			Spingere	Tiro su Atletica (For) contrapposto ad un tiro di Atletica (For) o Acrobazia (Des) Se si ha successo l'avversario viene spinto a terra o indietro di 1,5m
Successo	Se il risultato è 10 o più è un Successo Se si fa un 20 naturale il personaggio torna ad 1 PF e si sveglia			Utilizzare un oggetto	Utilizzare un oggetto che richieda un'azione intera per essere attivato
Fallimento	Se il risultato è 9 o meno è un Fallimento Se si fa un 1 conta come 2 Fallimenti			Azioni Extra	
Subire danni	Essere colpiti mentre si è svenuti conta come 1 Fallimento, I critici come 2			Varie capacità di classe, incantesimi ed alter abilità consentono di effettuare un'azione extra nel nostro turno chiamata Azione Bonus . Si può avere una sola Azione Bonus per turno.	
Stabile	Un personaggio stabile resta svenuto ma non è più morente Il personaggio tornerà ad 1 PF dopo 1d4 ore o se viene curato Medicina (Sag)			Combattere con 2 armi	Se si sta attaccando con un'arma leggera nella mano primaria e si ha un'altra arma leggera nella mano secondaria si può effettuare un attacco bonus con quest'ultima, senza però aggiungere il modificatore di caratteristica ai danni, a meno che questi non sia negativo.
Primo soccorso	Una creatura morente può essere stabilizzata con una prova di Medicina (Sag) CD 10			Certa abilità speciali, incantesimi e situazioni ti permettono di effettuare un'azione speciale chiamata Reazione . Una Reazione è una risposta istantanea ad un evento, se ne può usare sola una per turno.	
				Attacco d'Opportunità (solo in corpo a corpo)	Puoi attaccare una creatura che sta lasciando un'area da te minacciata. Disingaggiare previene gli attacchi d'opportunità, così come il teletrasporto o i movimenti forzati.

Condizioni		Meccaniche generali per il lancio di incantesimi	
Accecato	La creatura non vede e fallisce automaticamente tutte le prove che richiedono la vista. Gli attacchi contro la creatura hanno Vantaggio e la stessa ha Svantaggio quando attacca.	CD Incantesimi	8 + Bonus Competenza + Modificatore di caratteristica
		Tiro per colpire	Bonus Competenza + Modificatore di caratteristica
Affascinato	La creatura non può attaccare l’ammaliatore o danneggiarlo con incantesimi ed abilità. L’ammaliatore ha vantaggio in tutte le prove di abilità sociali nei confronti della creatura.	Castare in armatura	Richiede competenza nel tipo di armatura, se non la si ha tutti gli incantesimi falliscono
		Concentrazione	Subire danni mentre si lancia un incantesimo richiede un TS Costituzione con CD pari a 10 o metà del danno subito (quale che sia la più alta) per prevenire l’interruzione dell’incantesimo
Sordo	La creatura non può udire nulla e fallisce automaticamente tutte le prove che richiedono l’udito.		
Impaurito	Una creatura impaurita ha Svantaggio su tutte le prove d’abilità e i tiri per colpire quando la fonte della sua paura è nel suo campo visivo; non può muoversi volontariamente verso di essa.	AOE (Area d’Effetto)	I coni si estendono dal PoE (Punto di Origine), fino all’AoE indicato. Il PoE del cubo è in un punto a scelta su qualsiasi faccia dello stesso e la sua dimensione è pari alla lunghezza di uno dei lati. Il PoE di un Cilindro è al centro di un cerchio del raggio dato dalla descrizione dell’incantesimo e l’effetto si estende fino alla circonferenza di tale cerchio. Le linee partono si estendono dal PoE fino alla loro lunghezza e larghezza predeterminata. L’effetto delle Sfere si estende in un’area predeterminata dal loro raggio partendo dal PoE. Cilindri e Sfere includono il PoE nei loro effetti. Coni, Cubi e Linee includono il PoE nei loro effetti se non diversamente specificato.
Preso in lotta	La velocità della creatura diventa pari a 0. La condizione termina se colui che ti ha preso in lotta viene incapacitato o se un qualsiasi effetto porta la vittima al di fuori della portata del suo aggressore.		
Incapacitato	La creatura non può effettuare nessuna azione o reazione.		
Invisibile	La creatura è impossibile da vedere senza l’aiuto della magia o di sensi speciali. Ai fini del nasconderti è considerata in oscurità pesante. La creatura può essere localizzata dai rumori che fa o dalle tracce che lascia. Gli attacchi diretti alla creatura hanno svantaggio e quelli che effettua hanno vantaggio.		
Paralizzato	La creatura è incapacitata e non può nè muoversi nè parlare. Fallisce inoltre automaticamente tutti i tiri basati su Forza o Destrezza. Gli attacchi nei confronti della creatura hanno vantaggio e sono considerati automaticamente critici se portati da un avversario entro gli 1,5m.	Armi ed Equipaggiamento	
		Costi e statistiche dell’equipaggiamento si trovano nel Set Regole Base a Pag 44	
Pietrificato	La creatura è trasformata insieme a qualsiasi oggetto non magico stia indossando o trasportando, il suo peso va moltiplicato per 10 e smette di invecchiare. La creatura è incapacitata e non può nè muoversi nè parlare, non è cosciente. Fallisce inoltre automaticamente tutti i tiri basati su Forza o Destrezza. La creatura ha resistenza a tutti i tipi di danno ed è immune a qualsiasi veleno o malattia, le infezioni esistenti vengono sospese ma non neutralizzate.	Competenza nelle armature	Indossare un’armatura senza competenza previene il lancio degli incantesimi e comporta svantaggio nelle prove d’abilità, nei tiri salvezza e nei tiri per colpire.
		Requisiti armature	Le armature pesanti hanno un prerequisito in Forza, se non lo si soddisfa si ha una penalità alla velocità di movimento di 3m
		Armi accurate	Si può scegliere se usare Forza o Destrezza per i tiri per colpire ed i danni
		Armi pesanti	Creature e personaggi di taglia piccolo hanno svantaggio quando usano queste armi.
			Puoi sparare solo una volta con questo tipo di arma quando usi un qualsiasi tipo di azione, azione bonus o reazione e a prescindere dal numero di attacchi che puoi fare normalmente.
Avvelenato	La creatura ha svantaggio nei tiri per colpire ed in quelli di abilità.	Armi da ricaricare	
Prono	La creatura può solo muoversi carponi o strisciare o alzarsi in piedi. Alzarsi costa metà del movimento disponibile. La creatura ha svantaggio ai tiri per colpire e coloro che la attaccano hanno vantaggio se si trovano entro 1,5m oppure svantaggio se sono a distanze superiori.	Gittata	Le armi a distanza hanno 2 valori di gittata, quello normale in cui il tiro per colpire si Effettua normalmente e quello lungo in cui il tiro si fa con svantaggio
		Armi con portata	Aggiungere 1,5m alla normale portata del personaggio

		Armi da lancio	Si può usare l’arma sia in corpo a corpo che a distanza. Si usa la stessa caratteristica				
		Arma versatile	Si può usare sia ad una mano che a due mani. Il numero tra parentesi indica il danno che farebbe l’arma quando viene impugnata a due mani.				
Incatenato	La velocità della creatura diventa pari a 0. La creatura ha svantaggio ai tiri per colpire e coloro che la attaccano hanno vantaggio. La creatura ha svantaggio nei TS Destrezza.	Argentare un’arma	Costa 100gp per arma o 10gp per munizione. Conferisce danni bonus contro creature con resistenza o immunità alle armi non magiche.				
		Indossare/togliere l’armatura					
Stordito	La creatura è incapacitata, non può nè muoversi e balbetta. Fallisce inoltre automaticamente tutti i tiri basati su Forza o Destrezza. Gli attacchi contro la creatura hanno vantaggio.	Categoria	Indossare		Togliere		
Svenuto	La creatura è incapacitata e non può nè muoversi nè parlare, non è cosciente. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa stia tenendo e cade a terra prona. Fallisce inoltre automaticamente tutti i tiri basati su Forza o Destrezza. Gli attacchi nei confronti della creatura hanno vantaggio e sono considerati automaticamente critici se portati da un avversario entro gli 1,5m.	Armatura leggera	1 min		1 min		
		Armatura media	5 min		1 min		
		Armatura pesante	10 min		5 min		
		Scudo	1 azione		1 azione		
Esaurimento		Valori di scambio					
Livello	Effetto	Moneta	CP	SP	EP	GP	PP
1	Svantaggio sui tiri d’abilità	Rame (cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
2	Velocità dimezzata	Argento (sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
3	Svantaggio sui tiri per colpire ed i tiri salvezza	Electrum (ep)	50	5	1	½	1/20
4	PF massimi dimezzati	Oro (gp)	100	10	2	1	1/10
5	Velocità di movimento ridotta a 0	Platino (pp)	1000	100	20	10	1
6	Morte						
Il livello aumenta come specificato nell’effetto in corso.							
Gli effetti sono cumulativi							
Fare un riposo lungo reduce il livello di esaurimento di 1, a meno che la creatura non abbia fame o sete							