

5 livelli di difficolt , ogni livello di difficolt  richiede un risultato positivo in piu'

il risultato e' fare 6 o piu' con il tiro del dado

caratteristica + dado esperienza (che e' il valore della competenza) ≥ 6
risultato positivo, altrimenti negativo

il dado esperienza e' l'esperienza che ho nella competenza usata

esperienza	dado esperienza
nulla	1d4
scarsa	1d6
normale	1d8
buona	1d10
ottima	1d12
eccellente	2d8

difficolt� della prova	prove da superare
Normale	1
Difficile	2
Molto difficile	3
Estremamente difficile	4
Quasi impossibile	5
Leggendaria	6

se ho esperienza "normale" e la prova e' "difficile" devo fare 2 prove, tirando il d8 e fare 2 risultati positivi.

se ho esperienza ottima ed il la prova e' molto difficile, devo fare 3 prove, tirando il d12 e fare 3 risultati positivi, ovvero tirare 3d12 dadi e sommare la caratteristica fare 3 volte 6 o piu'.

detta anche diversamente se non so fare una cosa (competenza nulla) e non sono portato in quel campo (caratteristica) non potro' mai fare 6 tirando solo 1d4.

i modificatori vari possono andare da +- 2

la magia e' basata sugli elementi e liste

aria, acqua, terra, fuoco, vita, spazio , tempo (queste due sono liste avanzate...)

il sistema si basa su un blocco di competenze che assumono un certo grado di esperienza

la magia e' una competenza, solo che esplicito l'elemento che imparo
ogni elemento mi apre la strada a piu' liste di incantesimo con una difficolt 

crescente che posso apprendere solo se ho quel livello di competenza nella lista (es. Lista Fuoco, livello esp. 3, ha certi incantesimi...)

la difesa funziona come una competenza, esprime una difficoltà da 1 2 3.. o più successi da passare con la propria competenza di arma

un tiro contrapposto è la somma dei valori dei tiri ottenuti confrontata con l'avversario

un tiro salvezza viene esplicitato nell'incantesimo solitamente devi ottenere un numero di successi pari max al livello di potere dell'incantesimo (lista Fuoco, esp 3 può richiedere 3 tiri riusciti su qualcosa)

i punti ferita sono pari alla caratteristica corpo+2xcombattimento, quindi bassi

l'arma fa 1, 2 , 3 danni a seconda della differenza tra quanti successi ho nella prova al colpire e quanto hai difesa tu

la razza da la classe, ovvero da un set di competenze note di base

le caratteristiche sono tre:

hanno un punteggio +-5, si parte con 2 punti da distribuire sulle 3 caratteristiche.

corpo, mente, spirito

Competenze:

Corpo:

Atletica

Intimidire

Combattimento

Criminalità

Mente:

Consapevolezza

Conoscenza: xxx

Furtività

Medicina

Spirito:
 Percepire inganni
 Cavalcare
 Sopravvivenza
 Affinità Animale

Magia
 ogni lista si appoggia ad una caratteristica diversa.
 mettere 1 punto su magia significa metterlo su una lista, ad esempio potrei
 avere magia a 3 punti che equivale a Lista Fuoco 2, Terra 1

le caratteristiche vanno da -5 a 5, il punteggio è un bonus al tiro (per raggiungere più facilmente il 6), con 0 valore normale -5 non usabile -4 estremamente problematico -3 problematico -2 subnormale
 -1 scarso
 0 normale
 1 buono
 2 eccellente
 3 eccezionale
 4 sovraumano
 5 divino

i bonus magici e di circostanza devono essere scarsi max ± 4 , con un range di ± 2 valore normale

Liste magia
 Fuoco
 Aria
 Terra
 Acqua
 spazio
 tempo

Lista Fuoco

Esperienza 1
 Dardo di fiamma
 Luce
 Falo'

Esperienza 2

4

Globo di fuoco
Lingue di fuoco
Lanciafiamme

Esperienza 3
Palla di fuoco

Esperienza 4
Pioggia di fiamme

Esperienza 5
Trasformazione in fiamma

Acqua

Esperienza 1
Creare/Distruggere acqua
Lenire ferite
Dardo di ghiaccio
Purificare acqua

Esperienza 2
Creare/distruggere fontana
Curare ferite
Curare malattie

Esperienza 3
Respirare sott'acqua
Sfere di ghiaccio
Curare Veleni

Esperienza 4
Camminare sulle acque
Tempesta di ghiaccio

Esperienza 5
Trasformazione in ghiaccio
Crea fiume

Terra

Esperienza 1
Fionda
Cammino spedito

Esperienza 2
Senza impronta
Ghianda in pietra

Esperienza 3
Passa pianta
Pioggia di sassi

Aria

Esperienza 1
Dardo velenoso
Caduta piuma

Esperienza 2
Levitazione
Soffio di vento