

OBSS - Quick Reference Magia

SETUP INIZIALE

Al 1° punto CM:

- Scegli modificatore: INT o caratteristica Patrono
- **Conosciuti:** Trucchetti = mod+2 (min 4), Inc.1° = mod (min 4)
- **Appresi/giorno:** CM + mod caratteristica

Punti Magia: Vedi tabella + modificatore caratteristica

Studio quotidiano: 3 min × CM

LANCIO INCANTESIMI

Tempo: Maggioranza 2 Azioni, alcuni 1 Azione/Reazione

Costo: Livello incantesimo = Punti Magia

- Trucchetti: 0 PM (serve 1 PM residuo)
- Stesso round: solo 1 incantesimo + trucchetti

Componenti:

- **V:** Verbale (parlare)
- **S:** Somatica (mano libera)
- **M:** Materiale (componenti specifici)

Opzionale: 1 PF Massimo per livello incantesimo

MASSIMO LIVELLO INCANTESIMI

Formula: (CM + Adepto Magia) / 2 (arrotondamento all'intero superiore)

Limite: min[(CM+Adepto)/2, (mod caratteristica × 2)+1]

Universale: max livello = volte Adepto (min 1)

Esempi:

- CM 8, Adepto 4, mod. 3 → min[6,7] = **6° liv**
- CM 16, Adepto 1, mod. 3 → min[9,7] = **7° liv**

PROVA DI MAGIA

Quando: Distratto, nascondere, armatura, sanguinante, impedito

Dadi: 3d6 + 1d6 ogni 2 CM (arrotondamento all'intero superiore)

DC: 10 + Livello × 2 + penalità

Ignorare dadi: 1 ogni 2 volte Adepto preso

+4 DC per ogni critico subito nel round

Successo Critico: 3 volte 6 oppure margine ≥ +8

- Costo incantesimo -1 (min 1)

Fallimento Critico: 3 volte 1 oppure margine ≤ -8

- Tira 3d6-penalità, consulta tabella

POTENZIARE PROVE MAGIA

Prima del tiro:

- +1d6 per ogni costo incantesimo pagato extra (max 3×)

Dopo il tiro (Reazione):

- Ignora 1 dado per ogni 2× costo pagato (max 6×)

Successo Critico Auto: Paga 2× costo = 1 critico auto

- Critici extra: costo +1 ciascuno
- Max metà PM attuali
- Max critici = mod caratteristica
- Tempo lancio +1 Azione

TIRO PER COLPIRE INCANTESIMI

Formula: 3d6 + CM + mod caratteristica + vari

Tocco: +1d6 al tiro

Multiattacco: Cumula penalità con armi (-5, -10, ecc.)

Area: Non serve Tiro per Colpire (salvo mira precisa)

TIRI SALVEZZA INCANTESIMI

DC: 10 + CM + mod caratteristica + Adepto + critici magici

Successo Critico TS: 3 volte 6 oppure margine ≥ 8

Fallimento Critico TS: 3 volte 1 oppure margine ≤ -8

Mostri DC: 10 + (2×livello inc.) + mod

Contrastare: 3d6 + CM + mod + Adepto + critici vs DC effetto

CONCENTRAZIONE

Regole Base:

- 1 Azione/round per mantenere
- Nuovo incantesimo concentrazione = perde precedente
- Interrompere = Azione Immediata

Se colpito: Prova Magia vs DC incantesimo + 1 successo critico per critico subito

- Serve almeno 1 Successo Critico Magico

Concentrazioni multiple: 1 ogni 6 CM

- Se fallisci 1, perdi tutte

Durante concentrazione: Solo trucchetti, altri con Prova Magia

ARMATURE E MAGIA

Penalità Prova Magia:

- Leggera: -2
- Media: -4
- Pesante: -8
- Scudi: come armature

Trucchetti: Nessuna penalità

Opzionale: Tutti incantesimi diventano "a tocco"

GESTIONE PUNTI MAGIA

Recupero: 8 ore riposo = tutti i PM

A 0 PF: Perdi metà PM (min 10), concentrazioni interrotte

Sacrificio Magico: -4 PF attuali e massimi = +1 PM

- Max metà PF attuali, Azione Immediata

Opzionale - Costo crescente: Rilancio = +costo base

ALTERAZIONI MAGIA

Magia eterea: +3 PM = effetto su incorporei

Magia pietosa: +3 PM, +1 Azione = danni temporanei

Magia mirata: +1 Azione, +2 PM per creatura esclusa (max Adepto)

Magia lontana: +1 PM +1 Azione = +9m gittata

Tempo extra: +1 Azione = -1 PM (min 1)

Circolo Potere: Devoti stesso Patrono, metà PM ciascuno

- Ogni 2 successi = 1 critico magico (max 7)
- Tempo minimo 1 Turno, CM 5 richiesta

IMPEDIMENTI

Non può gesticolare: Costo $\times 3$, serve Prova Magia

Non può parlare: Costo $\times 3$ aggiuntivo

Combinato: Costo $\times 9$, Prova Magia obbligatoria

Componenti materiali: Devono essere disponibili entro 30cm

CONSERVARE MAGIA

Setup: Lancia + 1 Azione concentrazione + 1 PM extra

Durata: mod caratteristica + Adepto (round)

Mantenimento: 1 PM/round + concentrazione

Rilascio: 1 Azione, tira iniziativa

Limite: Solo trucchetti mentre conservi

TABELLA PUNTI MAGIA AGGIORNATA

Formula: $PM = (CM \times 3) + (CM / 2 \text{ arrotond. eccesso}) + Mod$

CM	PM	CM	PM	CM	PM
1	4	8	28	15	53
2	7	9	32	16	56
3	11	10	35	17	60
4	14	11	39	18	63
5	18	12	42	19	67
6	21	13	46	20	70
7	25	14	49	20+	prec.+3

Bonus: +modificatore caratteristica per incantesimi

LISTE MAGIA PRIVILEGIATE

Seguace: +1d6 Prove Magia liste Patrono

Devoto: +1d6 Prove Magia + ignora 1 dado

Forme energetiche: Incantesimi usano energia preferita Patrono

Liste: Abiurazione, Acqua, Aria, Ammalimento, Animali/Piante, Cura, Divinazione, Evocazione, Fuoco, Illusione, Invocazione, Necromanzia, Terra, Trasmutazione, Universale

Opzionale - Componenti come Offerta:

- Componenti = $\pm 2d6$ alla Prova Magia
- Preziosità/storia oggetto modificano bonus

RITUALI E REGOLE SPECIALI

Incantesimi come Rituali:

- Incantesimi \leq 3° livello nel Tomo
- Tempo: 1 ora per PM di costo
- Costo: 0 PM, ma serve Prova Magia

Creature Evocate:

- Agiscono nel tuo round (2 Azioni)
- Cambio ordini: 1 Azione
- Default: difesa e contrattacco

Energie Speciali:

- **Luce:** metà fuoco + metà energia positiva
- **Vuoto:** metà freddo + metà energia negativa
- Energia positiva curativa: cura viventi, danneggia non morti

Aree di Effetto: Cilindro, Cono, Cubo, Linea, Sfera - punto origine sempre valido

Rarità Incantesimi: 3d6 - Comune (3-14), Non Comune (15), Raro (16), Molto Raro (17), Leggendaro (18)