

# 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/2 + mod. caratteristica + Adepto

**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 (arrotondo all'intero)

**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 3 CM

**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)