

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

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

caratteristica + dado esperienza  $\geq 6$  risultato positivo, altrimenti negativo

esperienza	dado esperienza
nulla	0
scarsa	1d4
normale	1d6
buona	1d8
ottima	1d10
eccellente	1d12

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.

Tiro 1d6+modificatore caratteristica due volte e tutti e due devono fare 6 o piu'

i modificatori vari possono andare da +- 2

la magia e' basata sugli elementi e liste

aria, acqua, terra, fuoco, vita, entropia, 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, esprima una difficolt  da 1 2 3.. o piu' successi da passare con la proprio competenza di arma

un tiro contrapposto e' 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 puo' richiedere 3 tiri riusciti su qualcosa)

i punti ferita sono pari alla caratteristica, 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:

Forza Destrezza Costituzione

Carisma Persuasione Aspetto

percezione Intelligenza Prontezza

Atletica Consapevolezza Intimidire Combattimento corpo a corpo Sesto Senso

affinità Animale Armi da gittata Armi da Mischia Criminalità Furtività Galateo cavalcare Sopravvivenza

Conoscenza: xxx Medicina