

TEST = VIRTUS • PERITIA (VALORE BASE) • 2D8 = VALORE EFFETTIVO

0 o meno	Fall. Maldestro	Peggiorato da inaspettate Complicazioni.
1 - 12	Fallimento.	Non ottieni quello che vuoi.
13-19	Parziale	Un Successo peggiorato da inaspettate Complicazioni o un Fallimento migliorato da inaspettati Vantaggi. Fuori dal combattimento è possibile Ingegnarsi (cambio di approccio, nuove risorse, colpi di genio, ridescrivere dettagliatamente) per ripetere il Test con un Bonus di +3.
20-25	Hai successo.	Ottieni quello che vuoi.
26 o +	Successo Critico.	Migliorato da ulteriori e imprevisi Vantaggi, raddoppia i PX ottenuti.

COMPLICAZIONI: SVANTAGGI NARRATIVI CONTRO I PG; VANTAGGI: VANTAGGI NARRATIVI A FAVORE DEI PG

Tiro Fas di I Grado: se lanci 8 e 8 in un Test, ottieni +2dF al VE	Dadi Bonus (dB): tirarli in aggiunta ai normali 2d8 in un Test e scegliere solo i due risultati migliori
Tiro Fas di II Grado: se lanci 7 e 8 in un Test, ottieni +1dF al VE	Dadi Pericolo (dP): tirarli dopo il calcolo del VE, sostituiscono i dadi superiori del PG
Tiro Nefas di II Grado: se lanci 1 e 2 in un Test, ottieni -1dN al VE	Dadi Fas (dF): sommano il proprio risultato al VE
Tiro Nefas di I Grado: se lanci 1 e 1 in un Test, ottieni -2dN al VE	Dadi Nefas (dN): sottraggono il proprio risultato al VE

Azioni		
Attivare Assectum	PA Categoria	Cala le Cartae sulla Tabula Systemis per formare una Figura
Contrattacco	+1 PA azione	Interrompe turno bersaglio e lo danneggia. Con un pareggio i personaggi si colpiscono contemporaneamente.
Correggere Assectum	1 PA	Sulla Tabula Sys., scambia di posto due Cartae, sposta su uno spazio vuoto una Carta, oppure copri una Carta e scoprine un'altra. Se formi una nuova Figura, cambi Assectum.
Fintare	2 PA	Descrivi l'azione per primo, ma lanci i dadi per ultimo; descrivi la vera azione che compi se hai successo.
Improvvisare	+2PA per simbolo	Descrivi e aggiungi un Emblema a qualunque azione.
Interferenza	+1 PA azione	Intervieni durante Turno altrui con una singola azione.
Lotta	1 PA	Infligge danno pari a VE.
Parata	0 PA	Assorbi il danno con il VE, non annulla gli Emblemi di danno, danno minimo 1.
Riprendersi	1 PA	Annulla l'effetto di alcuni Emblemi subito o recupera oggetti a terra.
Schivata	1 PA	Con Successo, eviti tutti i danni. Con Fallimento, assorbi solo con la Virtus del Test.
Sovraccaricare	1PA	Descrivi e aggiungi un Emblema a qualsiasi Azione, ma subisci l'effetto di 1 Emblema a scelta del Demiurgo.
Spostamento	1 PA	Muove il PG di una Distanza, a terra.
Usare Systemata	PA Systemata	Attivi gli effetti di un Systema o lo ripristini dopo aver subito le sue Ammo.
Volo	PA Categoria	Muove il PG di 1 Distanza, in aria. Solo in Assectum

DANNO	si subisce sempre minimo 1 danno
AVVERSARI MULTPLI	-1 al Test per ogni avversario oltre al primo da cui ti difendi

Le 4 Distanze	
Mischia	nessun costo ulteriore.
Corta	1 Spostamento, Volo o Emblema
Lunga	2 Spostamento, Volo e/o Emblemi (in qualsiasi combinazione)
Estrema	3 Spostamento, Volo e/o Emblemi (in qualsiasi combinazione)

Configurazioni Iniziali Systemata				
Armamenta da Tiro	2 PA	2 Emblemi (min. 1 Distanza)	Ammo 1	
Armamenta da Mischia / Aegides Attive	2 PA	2 Emblemi (max. 1 Distanza)	Ammo //	
Aegides Passive	0 PA	2 Emblemi	Ammo //	
Instrumenta	2 PA	2 Emblemi	Ammo //	

In fase di configurazione di un Systema, l'aggiunta di un Emblema (salvo specifiche indicazioni dell'Emblema) comporta l'aumento del costo di 1PA o di un livello di Ammo, nel caso il Systemata sia un Armamentum da Tiro.

L'aggiunta di Bonus Condizionali vale come l'aggiunta di un Emblema, al fine del calcolo per Configurare un Systemata. Ogni +2 equivale a un Emblema.

Fortunae: Circostanze varie con effetto che dura nel tempo. Si usano come Guardia/Ordine/Historia: se narrato a vantaggio del PG, +1dB al Test; se narrate a svantaggio del PG, +1dP e +1 PM. Spariscono quando non ha più senso che sussistano secondo il GdG.

Regole Base	
Difficoltà Base	20
+Ostacolo	+1 DP
Massimi dPericolo	4
Massimi dBonus	3
Historia/Guardia/Ordo/Fortuna/Anima a favore:	+1DB

Historia/Guardia/Ordo/Fortuna/Anima a sfavore:	+1DP e +1PM
--	-------------

Test Collaborativi: VB maggiore fra i PG che collaborano +1dB per ogni PG oltre il primo.

Tractum (Fastum) +XdF al VE, pari a Livello Tractum

Tractum (Nefastum) -XdN al VE, pari a Livello Tractum

Avanzamento	
Virtus	1 Pallino per uso
Anima	1 Pallino per uso
Peritia	1 Pallino per uso all'Ars
Test con DP	1 Pallino per DP

Mores	
Ricorrente	1 PM ogni volta che viene narrato
Conclusivo	10 PM e devi cambiare il Mose concluso

Gestione PNG	
• Scegli UVB	
• Distribuisci il numero fra RE, RA ed Emblemi	
• Scegli la Taglia e determina quindi i PV	
• Scegli gli Emblemi a sua disposizione	

UVB dei PNG		
Tipo di Antagonista	UVB	Sfida
Ordinario	8	Nessuna
Comune	10	Minima
Tipico	12	Consistente
Straordinario	14	Difficile
Epico	16	Devastante
Leggendario	18	Impossibile

PV dei PNG		
Importanza	Taglia	PV
Nessuna	1m o meno	20
Media	2m o meno	60
Grande	4m o meno	100
Enorme	12m o meno	140
Boss Finale	18m o meno	200
Boss Leggendario	Oltre 18m	350

ALTERAZIONI



Danno Continuato: infligge 1d8/2 danni per ogni Emblema all'inizio del turno del bersaglio prima di ottenere i PA. Cumulabile max 10 volte. Rimosso con: Rimuovi o a fine scena/combattimento.



Debolezza: +1 DP ad ogni Test di FO, RA o RE dell'avversario. Cumulabile max 4 volte. Rimosso con: Rimuovi, una forte scarica di adrenalina (1 PA per ogni Emblema) o a fine scena/combattimento.



Deprivazione Sensoriale : +1 DP ad ogni Test di attacco, difesa o Percezione dell'avversario. Cumulabile max 4 volte. Rimosso con: Rimuovi o fonte (1 PA per ogni Emblema).



Disarma : se l'avversario impugna armi (non vale per i Systemata), lo disarma. Non cumulabile. Rimosso con: recuperare l'arma con un'azione di Riprendersi o usando Disarma sull'avversario.



Dotazione: il bersaglio ottiene una Capacità temporanea fino a fine Scena. Cumulabile. Rimosso con: Annulla, Rimuovi o a fine scena/combattimento.



Intorpidimento: +1 DB all'avversario se usa Ingenium, Sophia o Auctoritas in un Test. Cumulabile max 4 volte. Rimosso con: Rimuovi, Concentrazione (1PA per ogni Emblema) o a fine scena/combattimento.



Non Letale: se i PV dell'avversario vanno a zero o meno, restano invece a 1PV ma egli sviene e non può agire. Non cumulabile. Rimosso con: Scuotere il bersaglio (1PA) o automatico alla fine della scena successiva a quella di combattimento attuale.



Paralisi : bersaglio → -2PA per ogni Emblema ad inizio turno (non meno di 1). Cumulabile max 4 volte. Rimosso con: Rimuovi, una riattivazione muscolare (1 PA per ogni Emblema) o a fine scena/combattimento.



Rifrangente: per ogni Emblema, chiunque attacchi o si difenda dal PG subisce 1DP al Test. Cumulabile max 2 volte. Rimosso con: Rimuovi o all'inizio del turno successivo dell'attivato.

DANNO



Collimatore: se l'azione fallisce, lancia 2d8 e sommal al precedente VE per migliorare il solo VE: non si applica ai danni. Non cumulabile.



Conclusivo: l'azione infligge 1d8 danni in più, purché sia l'ultima del tuo Turno. Lancia anche un numero di d8 Bonus pari agli attacchi eseguiti nel Turno, compreso quest'ultimo: scegli il dado più alto e sommalo al Danno.



Danno Relativo: se PV persi dal bersaglio sono diversi da 10 o suoi multipli, arrotonda il numero di Danni già subiti alla decina successiva, poi infliggi i Danni. Non cumulabile.



Multi: infligge metà danno ma a tutti i nemici adiacenti al PG. Il bersaglio primario subisce anche gli effetti di eventuali ulteriori Simboli (+1PA per estendere i Simboli agli altri bersagli). Non cumulabile.



Perforante: il bersaglio assorbe solo con Resilientia se colpito o con il VB se ha parato con successo. Non si applicano gli effetti delle Aegides e si ignorano i Simboli di Protezione. Perforante non può stare insieme a Schianta.



Possente: +1d8 danni; con Assorbe, assorbi +1d8 danni e con Guarigione, curi +1d8. Cumulabile ∞



Rovina: costringe il bersaglio a spendere 1 Integrità per Emblema nell'Equip usato. Cumulabile max 6 volte.



Schianta: il bersaglio ignora la RE quando assorbe o il VB quando para. Non cumulabile.



Sforzo Estremo: diminuisci il costo di un altro Emblema di 1 PA (min. 1), ma sacrifici 1d8 PV per ogni Sforzo Estremo. Cumulabile.



Tutto per Tutto : +3d8 al VE prima del danno se l'azione ha successo; se l'azione non ha successo perdi il Turno e non puoi Contrattaccare. Non cumulabile.

PROTEZIONE



Annulla: elimina 1 Emblema Alterazione o Danni dall'attacco. Cumulabile ∞. Usabile solo in Difesa.



Assorbe: si attiva solo insieme a Possente: +1d8 all'assorbimento. Non cumulabile. Solo in Difesa.



Guarigione: trasforma Simboli Danno in Simboli che fanno recuperare Punti Vita. Non cumulabile. Non improvvisabile.



Riflette: se la difesa ha successo, l'attaccante subisce il proprio attacco e i tuoi Simboli, non si può difendere e il suo Turno si interrompe. Non cumulabile. Usabile solo in Difesa.



Rimuovi: elimina uno SA subito. Cumulabile ∞. Non improvvisabile.

SPAZIO-TEMPO



Allontana: allontana il bersaglio di una distanza, senza farlo cadere. Se incorre in ostacolo, il bersaglio subisce +1d8 danni. Cumulabile max 2 volte.



Avvicina: avvicina il PG al bersaglio di una distanza per Emblema. Cumulabile max 2 volte.



Cade: il bersaglio deve spendere 1 PA per Ristabilirsi, altrimenti potrà solo difendersi. Inoltre subisce +1d8 danni (non assorbibili) per ogni Distanza che copre con la caduta. Non cumulabile.



Crolla: -1PA ad un altro Emblema usato (min 1 PA). Il PG è a terra dopo l'attacco e deve Ristabilirsi. Non cumulabile.



Distanza: aumenta la gittata dell'attacco di una categoria di distanza per ogni Emblema. Cumulabile max 2 volte (3 con armi da difesa e Veneralia).



Neurale: se il risultato del Test per colpire è inferiore al tuo Ingenium, sostituiscilo con il tuo livello di Ingenium (max 8 e ogni Emblema vale per un dado). Non puoi ottenere Critici o Maldestri; gli effetti di tiri Fas e Nefas si applicano comunque. Non cumulabile.



Scaglia: bersaglio in aria, l'attacco successivo colpisce automaticamente. Il bersaglio subisce 1d8 danni per ogni distanza di caduta. Non cumulabile.



Traina: avvicina il bersaglio al PG di una distanza per Emblema. Cumulabile max 2 volte.

VANTAGGIO



Condizionale: fornisce +2 al Test in condizioni specifiche come dettagliate nel manuale; ogni +2 è un Emblema. Cumulabile max 3 volte.



Supporto: inserito in un Instrumentum, fornisce +2 al Test fuori dal combattimento in condizioni specifiche come dettagliate nel manuale; ogni +2 è un Emblema. Cumulabile max 3 volte.



Affidabile: ogni Simbolo annulla un Dado Malu in caso di Tiri Nefas. Applicato agli Armamentum da tiro, l'eventuale inceppamento avviene dopo l'attacco. Cumulabile Max 2 volte.



Blitz: eseguibile solo come primo Attacco nel tuo Turno: se il risultato del Test per colpire è inferiore alla tua RA, sostituiscilo con il tuo livello di RA (max 8 e ogni Simbolo vale per un dado). Cumulabile max 2 volte.



Blocca: l'attacco successivo colpisce in automatico senza bisogno di Test. L'avversario può Sbloccarsi pagando 2 PA non appena viene colpito, in questo modo non subisce gli effetti del Emblema e può difendersi dal prossimo attacco. Non cumulabile.



Dirompente: in caso di tiro Fas, lancia ulteriori 2 dadi e scegli il più alto, che si sommerà al VE. Cumulabile max 2 volte.



Instabile: diminuisci il costo di un altro Emblema di 1 PA (min. 1) ma aumenti le probabilità di fare un tiro Nefas secondo le indicazioni del manuale. Cumulabile max 2 volte.



Inverte: Ribalta SA che non interagisce con Danni/Guarigioni: i DP diventano DB, i PA persi si guadagnano. Non cumulabile, ma si possono cumulare i Simboli associati. Un'azione con Inverte applica solo i Simboli della sua azione e non utilizza il VE.



Mira: trasforma un Test in un Critico quanto il risultato è di un punto inferiore, inoltre ogni Emblema fornisce un DB ai Critici. Cumulabile max 3 volte.



Pesante: diminuisci il costo di un altro Emblema di 1 PA (min. 1) ma l'attacco del PG subisce un DP. Cumulabile max 2 volte.



Ritornante: solo per un Armamentum da Mischia o Aegis Attive. Se il Systema viene lanciato dal PG, torna nelle sue mani in automatico subito dopo l'attacco. Non cumulabile.



Stordisce: fino al suo prossimo turno, il bersaglio non può Muoversi, Interferire, Contrattaccare o Interrompere i turni di altre creature. Non cumulabile.



Vampirizza: cura 1 PV dell'attaccante per ogni 3 Danni inflitti all'avversario. Ogni Simbolo Vampirizza aggiuntivo aumenta i PV guariti di 1 punto. Cumulabile max 3 volte.