

TEST : VIRTUS • PERITA (VALORE BASE) • 2DB : 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, rielezione dettagliatamente) per ripetere il Test con un Bonus di +3.
20-25	Hai successo.	Otteni quello che vuoi.
26 o +	Successo Critico.	Migliorato da ulteriori e imprevisti 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 +1F al VE	Dadi Pericolo (dP): tirarli dopo il calcolo del VE, sostituiscono i dadi superiori del PG
Tiro Nefas di I 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 II 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	Gala le Carte 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 Carte, 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, dannominimo 1.
Riprendersi	1 PA	Annulla l'effetto di alcuni Emblemi subiti o recupera oggetti a terra.
Schivata	1 PA	Con Successo, eviti tutti i danni. Con Fallimento, assorbi solo con la Virtus del Test.
Sovraccaricare	1 PA	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 Systema	PA Systemata	Attivi gli effetti di un Systema o lo ripristini dopo aver subito le sue Azioni.
Volò	PA Categoria	Muove il PG di 1 Distanza, in aria. Solo in Assectum

DANNO AVVERBARI MULTPLI

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

Le 4 Distanze

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

Configurazioni Iniziali Systemata

Armentata da Tiro	2 PA	2 Emblemi (m.in. 1 Distanza)	Ammunizione
Armentata da Mischia / Aegides Attive	2 PA	2 Emblemi (m.max. 1 Distanza)	Ammunizione //
Aegides Passive	0 PA	2 Emblemi	Ammunizione //
Instrumentata	2 PA	2 Emblemi	Ammunizione //

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 Armentata da Tiro.

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

Fortunae: Circostanze varie con effetto che dura nel tempo. Si usano come Guardia/Ordine/istoria: 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 susistano secondo il OdG.

Regole Base

Difficoltà Base 20

+Ostacolo +1 DP

Massimi dPericolo 4

Massimi dBonus 3

Historia/Guardia/Ordo/Fortuna/Anima a favore:

+IDB

+1DP e +1PM a sfavore:

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 150
Anima	1 Pallino per 150
Perita	1 Pallino per 150 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 MoS 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
Strordinario	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 Emblemata all'inizio del turno del bersaglio prima di ottenere 1 PA. Cumulabile max 10 volte. Rimosso con: Rimuovi o a fine scena/combatimento.

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 Emblemata) o a fine scena/combatimento.

Depravazione 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 Emblemata).

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

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

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

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

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

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

DANNO

Collimatori: se l'azione fallisce, lancia 2d8 e sommati al precedente VE per moltiplicare 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 entrare in Simboli agli altri bersagli). Non cumulabile.

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

Possente: +1d8 danni con Assorb, assorti +1d8 danni e con Guarigione, curi +1d8. Cumulabile x.

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

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

Storzo Estremo: diminuisce il costo di un altro Emblemata di 1 PA (min. 1), ma sacrifici 1d8 PV per ogni Storzo 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 l'Emblemata Alterazione o Danni dall'attacco. Cumulabile x. Usabile solo in Difesa.

Assorb: 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 subita. Cumulabile x. 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 Emblemata. 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 Emblemata usato (min 1 PA). Il PG è a terra dopo l'attacco ed è Vulnerabilis. Non cumulabile.

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

Neurale: se il risultato del Test per colpire è inferiore al tuo Ingentium, sostituisce con il tuo livello di Ingentium (max 8 e ogni Emblemata vale per un dado). Non puoi ottenere Critico Malestri; gli effetti di tri Fas e Netas 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 Emblemata. Cumulabile max 2 volte.

VANTAGGIO

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

Affidabile: ogni Simbolo annulla un Dado Malu in caso di Tri Netas. Applicato agli Ammanentum da tiro, l'eventuale insuccesso avviene dopo l'attacco. Cumulabile. Max 2 volte.

Bilze: eseguibile solo come primo Attacco nel tuo Turno; se il risultato del Test per colpire è inferiore alla tua RA, sostituisce 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 Emblemata e può difendersi dal prossimo attacco. Non cumulabile.

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

Inabile: diminuisce il costo di un altro Emblemata di 1 PA (min. 1) ma aumenta la probabilità di fare un tiro Netas secondo le indicazioni del manuale. Cumulabile max 2 volte.

Inverte: Ribalta SA che non interagisce con Danni/Guargione; 1 DP diventano DB, 1 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 Emblemata fornisce un DB ai Critici. Cumulabile max 3 volte.

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

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

Stor disse: 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 guanti di 1 punto. Cumulabile max 3 volte.