

RISULTATI DEI DADI

Risultato = tiro di dado + valore dell'approccio
+ bonus dei talenti
+ bonus delle invocazioni degli aspetti

RISULTATI

Contro il risultato dell'avversario o difficoltà definita:

- **Fallimento:** il tuo risultato è inferiore.
- **Pareggio:** il tuo risultato è uguale.
- **Successo:** il tuo risultato è superiore di 1 o 2.
- **Successo con stile:** il tuo risultato è superiore di 3 o più.

DEFINIRE LE DIFFICOLTÀ

- **Compito facile:** Mediocre (+0), o successo senza tirare.
- **Moderatamente difficile:** Discreto (+2).
- **Estremamente difficile:** Ottimo (+4).
- **Quasi impossibile:** tanto alto quanto pensi abbia senso. Il PC dovrà spendere qualche punto fato e ricevere molto aiuto per riuscire, ma è giusto così.

AZIONI (P.104)



Creare un vantaggio:

- **Fallimento:** per un nuovo aspetto, non crei l'aspetto oppure il tuo avversario (non tu) ottiene l'invocazione gratuita. Se l'aspetto esiste già e lo conosci, nessun beneficio. Se non lo conoscevi, potresti scoprirlo ma l'avversario ottiene l'invocazione gratuita.
- **Pareggio:** ottieni un beneficio se crei un nuovo aspetto, o come se fosse un successo per aspetti esistenti.
- **Successo:** crei o scopri l'aspetto, e ottieni l'invocazione gratuita.
- **Successo con stile:** crei o scopri l'aspetto, e ottieni due invocazioni gratuite.



Attaccare:

- **Fallimento:** nessun effetto.
- **Pareggio:** l'attacco non danneggia l'avversario, ma ottieni un beneficio.
- **Successo:** l'attacco colpisce e causa danno.
- **Successo con stile:** l'attacco colpisce e causa danno. Puoi ridurre il danno di uno per ottenere un beneficio.



Difendere:

- **Fallimento:** subisci le conseguenze del successo dell'avversario.
- **Pareggio:** Controlla l'azione dell'avversario per vedere cosa succede.
- **Successo:** L'avversario non ottiene quello che voleva.
- **Successo con stile:** L'avversario non ottiene quello che voleva, e ottieni un beneficio.

LA SCALA

- +8 **Leggendario**
- +7 **Epico**
- +6 **Fantastico**
- +5 **Eccezionale**
- +4 **Ottimo**
- +3 **Buono**
- +2 **Discreto**
- +1 **Medio**
- 0 **Mediocre**
- 1 **Scarso**
- 2 **Pessimo**



Superare un ostacolo:

- **Fallimento:** fallisci, o riesci a un costo maggiore.
- **Pareggio:** riesci a un costo minore.
- **Successo:** raggiungi il tuo obiettivo.
- **Successo con stile:** raggiungi il tuo obiettivo e ottieni un beneficio.

COLLABORAZIONE (P.103)

- Uno o due alleati possono aiutarti a eseguire la tua azione.
- Quando un alleato ti aiuta, rinuncia alla sua azione per lo scambio e descrive come ti aiuta.
- Ottieni un +1 per ogni alleato che ti aiuta in questo modo.
- Alternativamente, possono usare azioni di creare un vantaggio e fornirti le invocazioni gratuite.

MAGIA RITUALE (P.168)

- Determina l'effetto del tuo incantesimo in termini di talenti e condizioni per definire la difficoltà di preparazione e il numero di costi.
- Esegui un'azione di preparazione per determinare chi sceglie come pagherai i costi.
 - **Fallimento:** li sceglie tutti il GM.
 - **Pareggio:** vi alternate, il GM sceglie per primo.
 - **Successo:** il GM ne sceglie uno, tu scegli il resto.
 - **Successo con stile:** li scegli tutti tu.
- Paga il costo come prescritto, segnando condizioni o accettando complicazioni.

ASPETTI (P.106)

- **Invocazione:** spendi un punto fato per ottenere un +2 o ritirare i dadi, oppure per aumentare la difficoltà di un avversario di 2.
- **Tentazione:** ricevi un punto fatto quando un aspetto ti complica la vita.
- **Stabilisci fatti:** gli aspetti sono veri. Usali per affermare dettagli su di te e sul mondo.

ORDINE D'AZIONE (P.187)

- Agisce per primo chi ha dato inizio al conflitto, quindi sceglie il prossimo ad agire.
- Tutti agiscono quando vengono scelti, quindi scelgono qualcun altro finché tutti hanno avuto il proprio turno.
- L'ultimo ad agire sceglie chi agirà per primo (incluso sé stesso) nel prossimo scambio.
- Tutti i PNG del GM agiscono nel turno del GM.
- Se sorge un dubbio su chi debba agire per primo, confrontate l'approccio Velocità. Se c'è pareggio, tirate.

GESTIRE IL DANNO (P.188)

- **Severità del colpo (in livelli di successo) = Risultato d'attacco – Risultato di difesa**
- **Caselle di stress:** segna una casella di stress per ogni livello di successo. Se riduci il colpo a zero livelli di successo, rimani in combattimento.
- **Condizioni:** se non puoi o non vuoi usare altro stress, puoi segnare **In Pericolo** per assorbire 4 livelli di successo da un attacco, o segnare **Perduto** per assorbirne 6.
- **Recupero:** ripristina tutte le caselle di stress alla fine della scena. Ripristina **In Pericolo** eseguendo un'azione di recupero. Ripristina **Perduto** eseguendo un'azione di recupero e attendendo una sessione.
- **Fuori combattimento:** se non riduci un colpo a zero livelli di successo, sei fuori combattimento. L'avversario decide cosa ti succede, e quello che possono dire dipende dalle condizioni che hai segnato.
- **Concedere:** puoi arrenderti prima che l'avversario tiri i dadi. Farlo ti fornisce punti fato (p.190), e ti lascia il controllo della tua uscita di scena.

CONDIZIONI

Prendi sempre nota di:

- Quali circostanze ti portano a segnare una condizione
- Cosa succede quando la condizione viene segnata
- Come ripristini quella condizione, se non è sempre segnata

APPROCCI (P.94)

- **Stile:** attiri attenzione su di te con verve ed eleganza.
- **Concentrazione:** azioni che richiedono tempo e attenzione al dettaglio.
- **Vigore:** dimostrazione di forza bruta.
- **Astuzia:** depistaggi, segretezza, raggiari ed elusività.
- **Velocità:** movimenti rapidi e agili.
- **Intelletto:** velocità di ragionamento, soluzione di problemi complessi, gestione di fattori multipli contemporanei.

TIPOLOGIE DI ASPETTI

Aspetti del personaggio

- Scritti durante la creazione del personaggio.
- Possono essere modificati durante un traguardo (p.196).

Aspetti di situazione

- Stabiliti all'inizio di una scena.
- Possono essere creati tramite l'azione creare un vantaggio.
- Possono essere eliminati tramite l'azione superare un ostacolo.
- Svaniscono quando termina la situazione.
- Alcune condizioni creano aspetti di situazione per il personaggio, come **In Pericolo** o **Perduto**, che chiunque può invocare.

Benefici (p.109)

- Possono essere invocati una volta (gratuitamente), quindi svaniscono.
- Devono essere utilizzati entro il termine del prossimo turno del beneficiario, o svaniscono.

LIVELLO DI POTERE (P.182)

- Cinque livelli:
 - **Divino:** influenza diretta delle più potenti forze dell'universo.
 - **Leggendario:** influenza diretta di poteri maggiori e identificati del Nessunmai.
 - **Ultraterreno:** Le più potenti forze sovranaturali nel reame mortale.
 - **Sovrannaturale:** la maggior parte dei fenomeni sovranaturali, dei manti, ecc...
 - **Mondano:** tutto ciò che manca di influenza sovranaturale.
- Il GM determina quando si applica il livello di potere, normalmente quando si usano abilità sovranaturali.
- Per ogni livello di potere posseduto, ottieni uno dei seguenti benefici:
 - Ottieni +1 nel tiro per un'azione
 - Ottieni altri due livelli di successo dopo il tiro, se hai successo
 - Aggiungi un'ulteriore invocazione gratuita a un aspetto che hai appena creato