

CHEATSHEET

In caso di incertezza sull'esito di un'azione, i personaggi tirano un dado. Tutti i tiri sugli Attributi sono su un d100. Tutti i tiri sul punteggio Voluntas, Hybris o Fortuna su un d10. Se il risultato del tiro fosse inferiore o equivalente al punteggio / Attributo, si tratta di un successo. Un risultato superiore implica un fallimento.

Attributi

Soma

La forza, la velocità, l'agilità, i riflessi, la resistenza alla fatica, alla fame, al sonno e alle avversità atmosferiche, la tolleranza a veleni, malattie e infezioni, i tempi di guarigione e convalescenza.

Sarx

L'abilità di persuadere, la capacità di suscitare emozioni attraverso la danza e il canto, l'attitudine a gestire alleanze, la capacità di mentire, sedurre o intimidire, l'abilità nel contrattare un prezzo.

Psiche

La costruzione o la manutenzione di navi, la creazione di una statua o la forgiatura di un'arma, la capacità di apprendere, l'erudizione, l'abilità nel decifrare enigmi, il sapere medico, cartografico e astronomico.

Pneuma

La fede nelle proprie convinzioni, la capacità di notare i dettagli, di percepire un animale nel folto del bosco o una trappola, l'inclinazione naturale ad entrare in contatto con il sacro, l'intuizione.

Punteggi

Punti Voluntas

Il giocatore può decidere di spendere un punto Voluntas (e non più di uno) per garantirsi un bonus di +10 al tiro successivo. Altri usi sono consentiti da Descrittori e Doni.

Punti Fortuna

Il giocatore può decidere di spendere un punto Fortuna per evitare la morte. La spesa di un punto Fortuna a questo scopo è limitata ad una volta per Scena ed è detta "caso favorevole". La spesa di un punto Fortuna genera sempre un punto Hybris. Altri usi sono consentiti da Descrittori e Doni.

Tiri su Fortuna

Il narratore può richiedere un tiro su Fortuna per determinare l'esito di eventi casuali. Qualora il tiro interessi l'intero gruppo dei giocatori, è il personaggio con il punteggio più basso a tirare.

Punti Hybris

Effetti dei punti Hybris

- » Punteggi bassi (1-4) potrebbero riflettersi in incubi, la difficoltà a ritrovare la strada nei boschi o a cacciare degli animali selvaggi.
- » Punteggi intermedi (5-8) potrebbero scatenare tempeste, causare malattie e visioni, o l'attacco di predatori come lupi e orsi nelle terre selvagge.
- » Punteggi alti (9-10) causano eventi cataclismatici come eruzioni vulcaniche ed epidemie.

Il numero totale dei punti Hybris è da considerarsi doppio quando i personaggi si trovano in luoghi selvaggi, inesplorati o particolarmente prossimi alle potenze divine come il mare aperto.

Fatica

Il tiro di resistenza si esegue sul punteggio di Soma. Un fallimento impone un malus di -15 a tutti gli attributi. Il personaggio è esausto. Se il personaggio avesse l'occasione di riposarsi, il narratore può richiedere dei tiri di resistenza su Soma finché la crisi di fatica non sia superata.

Paura

Il tiro di resistenza si esegue sul punteggio Voluntas. Un fallimento impone un malus di -15 a tutti gli attributi. Il personaggio è in preda al panico.

Se il personaggio avesse l'occasione di mettersi al sicuro, il narratore può richiedere dei tiri di resistenza finché la crisi di panico non sia superata.

Combattimento

Il combattimento è diviso in scambi. Uno scambio comprende un solo tentativo di attacco e di parata. In caso si subiscano attacchi multipli eseguiti con successo, è necessario decidere quale di questi parare. Parare con un oggetto che non sia uno scudo causa un malus di -10. I danni vengono inflitti alla fine dello scambio all'attributo Soma. Quando Soma raggiunge quota 0, il personaggio muore. I danni al torso vengono aumentati di 5 punti, i danni alla testa di 10.

Classi di armi

- » Attacco a mani nude: danni pari al numero delle decine di Soma.
- » Leggere (coltelli, pugnali, frombole): 15 danni.
- » Medie (spade, gladii, mazze, asce, archi, giavellotti): 30 danni (ogni arma media trasportata impone un malus di -03 ai tiri di resistenza alla fatica).
- » Pesanti (lance, sarisse): 40 danni (ogni arma pesante trasportata impone un malus di -05 ai tiri di resistenza alla fatica).

Classi di equipaggiamento difensivo

L'equipaggiamento di difesa è composto da: elmo, corazza, due bracciali, due schinieri. L'insieme di tutti questi elementi viene definito 'panoplia'.

- » Leggero (lana, cuoio, ossa): -10 ai danni subiti.
- » Medio (lorica squamata, cuoio lavorato e rinforzato): -20 ai danni subiti (-03 ai tiri di resistenza alla fatica per ogni pezzo trasportato).
- » Pesante (armature di metallo in pregiate leghe di bronzo): -30 ai danni subiti (-05 ai tiri di resistenza alla fatica per ogni pezzo trasportato).

Guarire dai danni

Al momento della cura tirano sia il medico che il paziente. Successo del ferito sul tiro di Soma: +02 punti Soma. Successo del medico sul tiro di Psiche:

- » rapido soccorso (intervento immediato): +02 punti Soma.
- » somministrazione di rimedi e convalescenza (dopo 2-3 giorni): +10 punti Soma.
- » periodo di lunga convalescenza e cure (dopo 7 giorni): +15 punti Soma.

Linee guida degli interventi divini

Esempi:

- » Il personaggio partecipa ad una piccola celebrazione o prega per ottenere il favore degli Dèi offrendo un sacrificio. **Effetto:** bonus ad un attributo pari a +02/+04
- » Il personaggio si è distinto nel servizio ad un tempio, ha offerto qualcosa di prezioso, ha partecipato ad un'importante festività. **Effetto:** bonus ad un attributo pari a +04/+08.
- » Il personaggio ha ritrovato un Talismano andato perduto o si è distinto in un'impresa. **Effetto:** bonus ad un attributo maggiore di +08, oppure l'acquisizione di 1 punto Fortuna o la perdita di punti Hybris.

Maledizioni

- » Il personaggio ha offeso un sacerdote, ha parlato irrispettosamente del Dio, o non si è presentato ad una celebrazione **Effetto:** malus ad un attributo pari a -02/ -04.
- » Il personaggio ha colpito un sacerdote, interrotto un rito, ha camminato su un terreno proibito o spaventato degli animali sacri ad un Immortale. **Effetto:** malus ad un attributo pari a -04/-08. **Acquisizione di punti Hybris.**
- » Il personaggio ha ucciso un sacerdote, ha compiuto una trasgressione, distrutto o profanato un tempio, mutilato una statua o saccheggiato un luogo sacro. **Effetto:** malus ad un attributo maggiore di -08, oppure la perdita di 1 o più punti Fortuna e l'acquisizione di punti Hybris.