

PARAMETRI

Ogni personaggio è dotato di sette parametri numerici, che ne determinano le capacità pratiche e narrative.

Vigore

È la forza fisica del personaggio, quanto è robusto e prestante. Da questo Parametro derivano tutte le abilità basate sul contatto fisico, sulla costituzione e sui muscoli.

Agilità

È la destrezza del personaggio, la rapidità e la precisione dei suoi movimenti. Da questo Parametro derivano anche l'acume dei suoi sensi e la furtività.

Ingegno

È l'intelligenza del personaggio, intesa come attitudine allo studio e alle scienze. Un personaggio con ingegno elevato è anche un ottimo stratega, e più consapevole nelle proprie decisioni.

Carisma

È il fascino del personaggio, la sua capacità di convincere e di comunicare. Avere un alto carisma significa avere senso artistico, empatia e intuito.

Mana

È quanto il personaggio sa padroneggiare la Magia. Il Mana è la forma più ordinata dell'Entropia, da cui derivano incantesimi e altri poteri arcani.

Fede

È il fervore religioso del personaggio e la forza del suo legame con gli Dei. Su questo Parametro si basa ogni forma di preghiera, dalla più comune alla più potente.

Entropia

È la sintonia del personaggio con l'energia che anima l'Altrove. Rientrano in questo Parametro le abilità di manipolare la materia, lo spazio e il tempo senza passare da altri intermediari (come il Mana o gli Dei).

LE PROVE

Da ogni Parametro discendono le Prove che ogni personaggio può svolgere nelle varie situazioni in cui si trova.

	Vigore	Agilità	Ingegno	Carisma	Mana	Fede	Entropia
Attacco	Colpire	Mirare			Lanciare Incantesimi	Lanciare Devozioni	Plasmare Entropia
Difesa	Parare	Schivare	Volontà		Resistere Incantesimi	Resistere Devozioni	Resistere Entropia
	Costituzione					Resistere Morte	
	Opporsi / Forzare						
Comunicare				Mentire		Pregare	
				Empatia Animale			
				Persuadere			
Movimenti	Spingere / Bloccare	Acrobazia					Salto entropico
		Mov. Furtivi					
Opere	Modellare	Misfatti	Scienza	Arte	Artefatti	Reliquie	Entropizzare
			Tecnica				
Indagare		Percepire	Conoscenze	Intuire			

Vigore

- Colpire (Attacco)
Il personaggio cerca di sferrare un colpo fisico a distanza ravvicinata. A meno di speciali Abilità, la risposta del bersaglio dovrà essere effettuata con una Prova su Parare.
Per il calcolo dei danni, si veda al Capitolo omonimo del Regolamento.
- Parare (Difesa)
Il personaggio usa la propria arma o il proprio scudo per difendersi usando la forza. Può essere effettuata solo impugnando un'arma a contatto, uno scudo o indossando un'Armatura Media o Pesante. Di solito, si contrappone alla prova di Colpire effettuata da un avversario. L'uso di Parare consente, nella stessa azione, anche quello di Colpire.
- Costituzione (Difesa)
Il personaggio cerca di resistere ad una malattia, a effetti chimici o a veleni. Spesso viene effettuata in contrapposizione ad una prova di Scienza.
- Opporsi / Forzare (Difesa)
Il personaggio cerca di resistere ad una spinta, o a liberarsi da blocchi e costrizioni. Di solito si contrappone ad una prova di Spingere / Bloccare.

- Spingere / Bloccare (Movimento)
Il personaggio cerca di spingere o bloccare un altro bersaglio. Di solito si contrappone ad una prova di Opporsi / Forzare.
- Modellare (Opere)
Il personaggio usa la sua manualità per creare o migliorare un oggetto mediante la tecnica di forgiatura, di metallurgia o di intaglio. Usare questa Prova senza una Abilità artigianale, come quelle previste dall'Archetipo scientifico, consente la creazione solo di armi improprie.

Agilità

- Mirare (Attacco)
Il personaggio cerca di lanciare qualcosa o usare un'arma a distanza. A meno di speciali Abilità, la risposta del bersaglio dovrà essere effettuata con una Prova su Schivare.
Per il calcolo dei danni, si veda al Capitolo omonimo del Regolamento.
- Schivare (Difesa)
Il personaggio cerca di difendersi da un attacco tramite la sua stessa agilità. Si può contrapporre a qualsiasi prova di attacco effettuata da un avversario, tuttavia usare nella stessa azione anche una prova di Colpire comporta uno Sfavore su quest'ultima.
- Acrobazia (Movimento)
Il personaggio cerca di muoversi con estrema agilità, ad esempio per un salto particolarmente ampio o in situazione di difficoltà, oppure per arrampicarsi. Questa prova può essere richiesta da determinate Abilità o dal Destino.
- Movimenti Furtivi (Movimento)
Il personaggio cerca di muoversi in modo cauto e senza dare nell'occhio. Mimetizzarsi, sottrarre un oggetto o non farsi udire sono movimenti furtivi: è una prova spesso richiesta in caso di furto, Abilità specifiche o dal Destino.
- Misfatti (Opere)
Il personaggio usa o crea un oggetto illegale, una trappola o un camuffamento. Per la parte di creazione, deve avere un'Abilità specifica, ad esempio quelle previste dall'Archetipo clandestino.

Ingegno

- Volontà (Difesa)
Il personaggio cerca di resistere ad un condizionamento mentale o ad una persuasione. A meno di altre Abilità, viene prevista di solito come reazione ai poteri mentali, all'effetto di Fascino, Amore, Paura, Terrore, oppure alla prova di Persuasione.
- Scienza (Opere)
Il personaggio cerca di sfruttare le sue conoscenze scientifiche per creare o usare un prodotto scientifico (pozioni, polveri, etc). La creazione richiede una Abilità scientifica, come quelle previste dall'Archetipo scientifico.

- Tecnologia (Movimento)
Il personaggio cerca di sfruttare le sue conoscenze scientifiche per creare o usare un prodotto tecnologico (congegni, prototipi, armi, etc). La creazione richiede una Abilità scientifica, come quelle previste dall'Archetipo scientifico.
- Conoscenze (Indagare)
Il personaggio fa appello ai suoi studi, alle letture e alle competenze teoriche che ha accumulato. Di solito è una prova effettuata in presenza di Destino.

Carisma

- Mentire (Comunicare)
Il personaggio cerca di far passare per vera una cosa falsa, purché plausibile per chi l'ascolta. Quando il personaggio si appresta a dire una bugia immediata o facilmente riscontrabile, è buon gioco concedere all'altro di essere scoperti tramite un tiro contrapposto tra Mentire e Intuire. Tuttavia l'assenza di un tiro del genere non implica automaticamente la verità: ogni personaggio è legittimato a dubitare dell'altrui sincerità, purché abbia sospetti concretamente fondati.
- Empatia Naturale (Comunicare)
Il personaggio cerca di entrare in comunione con la natura tramite le parole, i gesti o persino i pensieri. Può funzionare su piante e animali. Spesso è una prova richiesta dal Destino o da alcune abilità.
- Persuadere (Comunicare)
Il personaggio cerca di convincere un bersaglio ad assecondarlo, innestando un'idea plausibile nel ragionamento altrui. Non può contraddire le convinzioni più radicate né influenzare decisioni troppo vaste: in entrambi i casi, il bersaglio può ridurre o annullare l'effetto. Se invece il giocatore avversario ritiene possibile la persuasione, può contrapporre una prova di Volontà (che, in caso di successo, comporta un rifiuto della persuasione, ma il personaggio non se ne accorge) oppure una prova di Intuire (che, in caso di successo, consente al personaggio di notare il tentativo di manipolazione.)
- Arte (Opere)
Il personaggio produce o utilizza un'opera artistica. La creazione richiede una Abilità artistica, come quelle previste dall'Archetipo artistico.
- Intuire (Indagare)
Il personaggio utilizza il suo acume per riconoscere piccoli segnali, cose nascoste o dettagli inconsapevoli. Può essere usato per ricavare informazioni imprecise su ciò che ha attorno, o per scavare nella verità. Questa prova può essere svolta in presenza di Destino, oppure contrapposta a Persuadere.

Mana

- Lanciare Incantesimi (Attacco)

Il personaggio, tramite la Magia, plasma il Mana e dà forma ad un incantesimo. Può avere natura offensiva, difensiva, o di altro tipo. Per utilizzare questa prova, il personaggio deve avere l'Archetipo Arcano. Nel caso di incantesimi offensivi, la prova contrapposta è Resistere Incantesimi.

- Resistere Incantesimi (Difesa)

Il personaggio cerca di contrastare un incantesimo arcano, che sia un attacco diretto o un effetto indiretto.

- Artefatti (Opere)

Il personaggio usa o crea un oggetto incantato con la Magia. Per la parte di creazione, deve avere un'Abilità specifica, ad esempio quelle previste dall'Archetipo arcano.

Fede

- Lanciare Devozioni (Attacco)

Il personaggio, tramite la propria Fede, invoca una Divinità e ne concretizza il potere. La sua Devozione può avere natura offensiva, difensiva, o di altro tipo. Per utilizzare questa prova, il personaggio deve avere l'Archetipo Mistico. Nel caso di incantesimi offensivi, la prova contrapposta è Resistere Devozioni.

- Resistere Devozioni (Difesa)

Il personaggio cerca di contrastare una devozione opposta, che sia un attacco diretto o un effetto indiretto.

- Resistere alla Morte (Difesa)

Il personaggio, arrivato a 0 Punti Vita, cerca di ritrarre la propria anima dall'abbraccio della morte. Se il risultato è pari o superiore a 10, il personaggio resta vivo, ma incapacitato a muoversi e avrà bisogno di tempo e cure per riprendersi; se invece il risultato è inferiore a 10, il personaggio è morto. Vedi capitolo: La morte.

- Pregare (Comunicare)

Il personaggio rivolge una preghiera ad una delle sue divinità di riferimento. In base al risultato, otterrà dei piccoli vantaggi. Di norma, questa prova può essere effettuata una volta al giorno.

- Reliquie (Opere)

Il personaggio usa o crea un oggetto consacrato dalla sua Devozione. Per la parte di creazione, deve avere un'Abilità specifica, ad esempio quelle previste dall'Archetipo mistico.

Entropia

- Plasmare Entropia (Attacco)

Il personaggio cerca di controllare l'Entropia attorno a sé per ottenere un effetto tangibile, offensivo o meno. Gli attacchi possono essere una corruzione della materia o un suo bizzarro sfaldamento; in ogni caso la prova contrapposta sarà Resistere Entropia.

- Resistere Entropia (Difesa)

Il personaggio cerca di difendersi dall'Entropia usata in modo offensivo, oppure purifica la materia attorno a sé.

- Salto Entropico (Movimento)

Il personaggio entra in un Varco, nel tentativo di usarlo per teletrasportarsi nel punto di uscita. Per essere impiegata, questa prova deve applicarsi ad un Varco già creato, sia esso fisso oppure temporaneo, ad esempio originato da un Incantesimo, una Devozione o altra Abilità.

- Entropizzare (Opere)

Il personaggio crea o attiva un oggetto caricato di Entropia. Per la parte di creazione, deve avere un'Abilità specifica.