

Mecanici de baza:

Determina **succesul** dupa formula: $D20 + \text{modificator (dependent de activitate)}$. Rezultatul este comparat cu o dificultate decisa de Povestitor.

Bonusul de Competență - un bonus care se aplica tuturor activităților in care esti antrenat. Variaza de la +2 (la nivelul 1) la +6 (la nivelul 20)

Avantaj - circumstante favorabile - dai de 2 ori cu d20 si alegi rezultatul cel mai mare

Dezavantaj - circumstante nefavorabile- dai de ori cu d20 si alegi rezultatul cel mai mic

Crearea Personajului:

Personajele sunt definite de:

- Aptitudini (Stats) - selectate la crearea personajului
- Deprinderi (Skills) - date de clasa, istoricul personajului si clasa
- Competente specifice date de rasa si clasa.

Aptitudini

- **Forta.** Ajuta sa porti armuri grele, sa lovesti cu arme de apropiere (melee).
- **Agilitate.** Ajuta sa te feresti de lovituri si explozii, sa lovesti cu arme de distanta
- **Constitutie.** Ajuta sa fii mai rezistent, sa rezisti la otravuri.
- **Inteligena.** Determina puterea magiei vrajitorului, ajuta cu detectarea iluziilor.
- **Intelepciune.** Determina puterea magiei druizilor si a clericilor, creste rezistenta vs control mental
- **Sarm.** Determina puterea magiei Farmazonilor, Vrajiitorilor si a Barzilor

Deprinderi

Pot fi impartite dupa utilitate in:

- **Interactiune sociala**
 - Persuasiune, Intimidare, Inselaciune, Arta Spectacolului, Perspicacitate
- **Explorare**
 - Camuflaj, Supravietuire, Investigare, Perceptie, Medicina
- **Interactiune cu mediul:**
 - Atletism, Acrobatie, Furtisag, Dresarea Animalelor
- **Cunostinte:**
 - Istorie, Biologie, Religie, Cunoștințe Magice

Clase

Luptatori

- Barbar - Luptători salbatici, puternici si rezistenti
- Ostas (Fighter) - Luptători bine instruiti si adaptabili; au un antrenament divers
- Cavaler (Paladin) - Luptători religioși, inzestrati cu puteri magice minore
- Călugăr - Luptători specializati in arte martiale, foarte mobili si evazivi

Expertii

- Hoț - Expertii cu atacuri puternice, multe deprinderi, expertii in a se furisa/fura
- Bard - Expertii cu talente magice de suport si manipulare, deprinderi sociale dezvoltate
- Padurar - Expert agil, cu antrenament de luptator si deprinderi de supravietuire in natura.

Magicieni

- Mag (Wizard) - Vrajitori inteligenti, cunosc multe vraji (spells) din domenii diverse,
- Vrajitor (Sorcerer) - Vrajitori plini de Sarm, numar mare de vraji pe zi, repertoriu limitat
- Farmazon (Warlock) - Vrajitori care primesc magia de la demoni si zane foarte puternice

Preoti -

- Cleric - Preoti dedicati unor zeitati, cu vraji diverse de suport si regenerare
- Druid - Preoti dedicati naturii, axati pe vraji ofensive si de suport care se pot transforma in animale

Lupta

Concepte generale

Puncte de Viață - Ele scad atunci cand esti lovit de inamici, capcane sau alte pericole din mediu. Daca ajung la 0 devi inconstient si risti sa mori

Atac - d20 + modifier de atac . Daca nimeresti, poti vatama inamicul in functie de arma si alte abilitati

Puncte de Vătămare - zarul armei + Forta/Dexteritate (depinde de arma) + altele. Se scade din PV.

Protectia - Valoare pe care trebuie sa o nimeresti cu un atac pentru a provoca daune. Depinde de armura, dexteritate, abilitati speciale sau vraji.

Anumite efecte pot fi rezistate cu **Zarurile de Salvare**.

Actiuni

Fiecare personaj are 3 tipuri de actiuni:

- O actiune pentru **mişcare**
- O actiune **normala** pentru:
 - Infaptuit vraji
 - Atacat
 - Folosit alte abilitati cu cost de “o actiune”
 - Folosit potiuni
 - Inca o miscare
- O actiune **bonus** pentru
 - Diferite abilitati de clasa
 - Infaptuit vraji speciale, cu cost de “o actiune bonus”