

# Dimensioni

Fasi del combattimento
dichiarazione degli intenti
iniziativa
verifica dei bonus/malus
fase di attacco
fase di difesa
calcolo dei danni e loro effetti

Valore abilità	Azioni aggiuntive	Azioni massime	n° massimo di attacchi
9 o meno	nessuna	2	1
10-20	nessuna	2	2
21-24	1	3	3
25-29	2	4	3
30	3	5	3

Percentuale	Vitalità																Difficoltà	Penalità	Curare
	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40			
50%	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		-1	11
60%	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24	FOR + 3	-2	13
70%	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28	FOR + 4	-3	15
80%	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32	FOR + 6	-4	17
90%	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36	FOR + 8	-5	19
100%	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40			21
P.N.R.	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48			23

Azione	Attacco	Difesa	Iniziativa
affondo	+2	-3	+1
attacco impetuoso	+3	-4	+1
attacco in movimento	-4	+1	+1
attacco magico			
azione disperata			
carica	+5	ND	-2
colpo d'anticipo	-1	-2	+3
colpo di precisione	+3	-3	-10
colpo d'incontro	+3	-1	attaccante
colpo d'istinto	-2	-2	+4
colpo mirato	+2	-1	-5
disarmo	-1		-1
finta	+1	-2	+1
fuga	-5	-1	+5
guardia chiusa	-1	+1	
guardia serrata	-2	+3	-1
incantesimo			
incantesimo combinato			-2
ritirata	-2	+2	
schivata	-3	+2	
schivata totale	N	+4	+1

Situazione	Attacco	Iniziativa
avere armi pronte		+5
essere colti di sorpresa		-5
combattere al buio	-6	
bersaglio parzialmente coperto	da -1 a -6	
mirare ad un punto specifico	+3	-10
mirare per colpire meglio	+2	-5
attaccare con lo scudo	-4	
secondo attacco con la stessa arma	-4	-4
secondo attacco con la seconda arma	-2	-2
bersaglio di taglia doppia	+2	
bersaglio di taglia tripla	+3	
bersaglio di taglia dimezzata	-2	
bersaglio di taglia di 1/3	-3	
colpire dopo aver schivato	-3	

Protezioni ed armature	Protezione	Penalità
vestiti pesanti	1	
armatura di cuoio	2	
armatura di cuoio borchiato	4	-2/-1
armatura di maglia	6	-4/-2
armatura di scaglie	8	-6/-3
armatura di piastra	10	-8/-4

Shock	
1-2	stordimento
3-5	panico
6-9	effetto fisico/mentale minore
10-14	effetto fisico/mentale maggiore
15 o più	effetto grave



Stordimento (1D10 round)	
1-4	-1 a tutto
5-7	-2 a tutto
8-9	-3 a tutto
10	-4 a tutto

Panico (1D10 ore)	
1-3	crisi isterica
4-8	-5 a tutto
10	vomito

Effetto minore (1D10 di)	
1-2	tic nervoso
3-4	imbiancamento
5	afonia
6	balbuzie
7	amnesia
8	fobia
9	calvizie
8	svenimento

Effetto maggiore	
1-6	effetto minore permanente
7-10	malattia mentale

Effetto minore (1D10 di)	
1-4	visioni
5-6	stupefatto
7-8	catatonìa
9	collasso (4D10)
10	suicidio

Armi da mischia (default: vigore)							
Categoria	Bonus	Danni	Iniziativa	Categoria	Bonus	Danni	Iniziativa
<b>Disarmato</b>				<b>Contendenti</b>			
corpo a corpo	agilità +2	+1		martello da guerra	agilità	1D8+1	
lotta	agilità +1			bastone	agilità	1D4	
arti marziali	agilità	1D4		mazza	agilità	1D6+1	
schivare	agilità +2			<b>Spade</b>			
<b>Asce</b>				daga	agilità	1D6	
accetta	agilità	1D6		normale	agilità	1D8	
ascia a due lame	agilità	1D8+1	-1	bastarda	agilità	1D8+1	-1
grande ascia	agilità	1D10	-2	spadone	agilità	1D10+1	-2
grande ascia bipenne	agilità	2D6+1	-3	<b>Scudi</b>			
<b>Pugnali</b>				piccolo	agilità +3		
coltello	agilità +1			medio	agilità +3	+1	
serramanico	agilità +1	1D2		grande	agilità +3	1D2	-1
medio	agilità +1	1D3		<b>Armi lunghe</b>			
grande	agilità +1	1D4		alabarda	agilità -1	2D8	-3
<b>Flagelli</b>				giavellotto	agilità -1	1D10	-2
normale	agilità -1	1D8+1	-1	lancia	agilità -1	2D6	-2
militare	agilità -1	1D10	-2	picca	agilità -1	2D6	-2

Armi bianche a distanza (default: accuratezza)					
Categoria	Bonus	Danni	Iniziativa	Raggio	C/R
<b>Lancio a mano</b>					
accetta	agilità	1D6		FOR	1
dardi	agilità	+1		FOR	1
giavellotto	agilità	1dD8		FOR	1
pugnali	agilità	1D4		FOR	1
sasso	agilità			FOR	1
<b>Archi</b>					
corto	agilità -1	1D6	-1	20	1
lungo	agilità -1	1D8	-2	30	1
composto	agilità -1	1D8	-2	50	1
<b>Balestre</b>					
leggera	agilità -1	1D8	-2	30	1/2
media	agilità -1	1D10	-3	50	1/2
pesante	agilità -1	2D6+2	-4	60	1/3
<b>Speciali</b>					
fionda	agilità -1	1D3	-1	FOR x 2	1
bolas	agilità -1	1D3	-1	FOR	1
shuriken	agilità	1D2		FOR	1
boomerang	agilità -1	1D3		FOR x 2	1
cerbottana	agilità		-2	10	1
frusta	agilità -1			5	1



# Dimensioni

Livello	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Distanza	0	5	10	20	50	100	300	1000	2000	5000	10000
Durata	0	5 sec	50 sec	10 min	1,5 ore	14 ore	6 di	2 mesi	1,5 anni	15 anni	150 anni

Magia astrale					
liv	percezione della magia	dispersione della magia	distruzione dell'aura	protezione dalla magia	reintegrazione E. M. per ora
1	flussi magici		1		2
2		dissipare	3		4
3	aura		5	vs. potere	6
4	magia	annullare	8		8
5	dominio		10		10
6	arcano	disperdere	12	vs. arcano	12
7	potere		15	vs. dominio	16
8	completa		20	totale	20
9			30		30
10			40		40

Idromanzia										
controllo dei liquidi				meteorologia	movimento in acqua	poteri vari	elementale	danni		
liv	liquido	descrizione	quantità	stato				diretti	forza	
1			x2	vaporizzazione	foschia	x1,5	rabdomanzia		2	
2	vino	mosso		liquefazione	nebbia	x2	percezione dei suoni	1	4	
3	sangue		x3	solidificazione		x3	camminare sull'acqua	minore	1D2	6
4		burrasca		scioglimento	pioggia	x4	sgorgare dal sottosuolo	1D3	10	
5			x4	sublimazione	diluvio	x5	respirare sott'acqua	medio	1D6	12
6	sabbie mobili	tempesta			grandine	x6			2D6	15
7	fango	uragano	x5		neve	x7		maggiore	3D6	20
8			x6		tormenta	x8			4D6	25
9			x8			x9			6D6	30
10		maremoto	x10			x10			8D6	40

Geomanzia									
alterazione		terremoto	magnetismo (kg)	poteri vari	fusione	elementale	danni magici		
liv	minerali	metalli					diretti	forza	modifica
1	fango	stagno		individuazione				2	
2	terra	piombo	debole	percepire rumori			1	4	1/3
3	tufo	oro				minore	1D3	6	1/2
4	vetro	ottone	leggero	percezione	metalli		1D6	10	1
5	calcare	bronzo			minerali	medio	3D6	15	1,5
6	marmo	ferro	intenso	eruzione piccola			4D6	18	2
7	ossidiana	titanio				maggiore	5D6	20	2,5
8	topazio	uranio	forte		intensa		6D6	25	3
9	diamante	acciaio					8D6	30	4
10		superleghe	devastante		devastant		10D6	40	5

Piromanzia									
controllo temperatura		poteri vari	fusione	elementale	danni magici				
liv	°C	effetto			fuoco	elettricità			
1	30/-10	riscaldamento	controllo fiamma		1	1D3			
2	60/-21	calore intenso			1D3	1D6			
3	100/-30	ustione	tolleranza fuoco	minore	1D6	2D6			
4	200/-40	fiamma		metalli	2D6	3D6			
5	300/-50			minerali	4D6	5D6			
6	400/-70			eruzione piccola	6D6	7D6			
7	500/-100			maggiore	8D6	9D6			
8	600/-130			intensa	10D6	12D6			
9	800/-150				11D6	13D6			
10	1000/-200		immunità	devastante	12D6	14D6			

Aeromanzia									
controllo del vento			meteorologia	vuoto (estinguere)	scudo d'aria	elementale	danni magici		
liv	m/round	forza	kg				diretti	modifica	
1	5	1	0,5		candela	1			
2	20	2	2	annuvolamento	torcia	2	1	1/4	
3	40	3	5	pioggerella	caminetto	3	minore	1D2	1/3
4	70	6	15	pioggia		5		1D3	1/2
5	100	10	50	diluvio	falò	7	medio	1D6	1
6	125	12	80	grandine		10		2D6	1,5
7	150	15	150	neve	incendio	12	maggiore	3D6	2
8	170	20	300	tormenta		15		4D6	2,5
9	220	30	2000			20		6D6	3
10	260	40	6000		no atmosfera	25		7D6	4

Fotomanzia									
illusioni		invisibilità	laser (perforare)	flash	spettro		danni magici		
liv	tipologia	difficoltà			luminosità	calore	luce	elettricità	
1	debole	12			+/-1	10/-5		1D3	
2		14	miraggio	carta	+/-2	15/-10	1	1D6	
3	credibile	16	mimetismo	acc. +1round	+/-3	20/-15	1D3	2D6	
4		18		pelli	+/-4	25/-20	1D6	3D6	
5	intensa	20	parziale	acc. +1D3 round	+/-5	30/-25	2D6	5D6	
6	vera	22	totale	acc. +2D6 round	+/-6	35/-30	4D6	7D6	
7	reale	24		metalli 1cm	+/-7	40/-35	6D6	9D6	
8		26		metalli 5cm	+/-8	45/-40	7D6	12D6	
9		28		metalli 10cm	+/-9	50/-45	9D6	13D6	
10		30		quasi tutto		60/-50	10D6	14D6	