

ATTACCHI

Mischia, Rissa o Arti marziali	Distanza			
	IMPORTANTE: difesa possibile solo con lo scudo al 50% del valore della prova e SE l'avversario vede arrivare l'attacco			
	Bruciapelo	Corta	Media	Massima
Valore modificato dell'abilità - 1d100 = punti successo (se positivi)	Nessuna prova di osservare, aggiungere il bonus bruciapelo	Prova di osservare, aggiungi i punti successo (positivi o negativi) alla prova di uso armi	E' possibile solo se la prova di osservare ha successo	Come media, ma NIENTE colpi mirati

PROVE AZIONI

P. Successo	Risultato
< - 39	Fallimento
- 39 : -1	Mancata riuscita
0 : + 10	Successo minimo
+ 11 : + 39	Pieno successo
> + 40	Successo spettacolare

MANOVRE D'ATTACCO

ATTACCHI	RISULTATO
STANDARD	P. successo = Valore modificato dell'abilità - 1d100; se i P.S. sono maggiori del valore di difesa dell'avversario, allora l'attacco ha successo.
MIRATO	Secondo attacco con penalità variabili (vedi tabella); il valore critico aumenta e il risultato va letto nella casella mirato più "vicina" al valore del critico
DEVASTANTE	Secondo attacco al 50% del Valore modificato. SE ha successo danno = (max danno possibile + FOR)x 2 e Valore Critico aumentato di +2
FINTA	Se l'attacco con valore modificato al 50% ha successo, l'avversario ha soltanto ¼ del valore di difesa
DISARMARE	Attacco mirato al braccio. Se ha successo, prova di FOR con - 30 o perdita dell'arma
A SORPRESA	Alle spalle: prova contrapposta di Muoversi Silenziosamente VS Ascoltare. Se ha successo si ha 1 round di attacchi liberi Imboscata: Nascondersi VS Osservare; se ha successo +8 iniziativa e -10 alle difese dell'avversario.
LIBERO	Solo in determinate condizioni. Nega qualsiasi difesa all'avversario. Possono essere anche Mirati, Devastanti o Disarmanti.

MANOVRE DI DIFESA

ATTACCHI	RISULTATO
SCHIVATA O PARATA CON ARMI	Si esegue una prova dell'abilità modificata in questione (uso armi o schivare). Se i punti successo sono maggiori dei punti successo dell'attaccante, il colpo viene annullato.
PARTA CON LO SCUDO	Funziona come le altre parate, ma è l'unico che consente di parare le frecce (nel caso l'attacco sia visibile). Sommare il bonus contro le frecce.
PARATA CON CONTROMOSSA	Si può eseguire solo come parata con le armi o come schivata. Si esegue una azione con il 50% della propria abilità di difesa (100% se l'attaccante usa un attacco DEVASTANTE, 25% se usa una FINTA). Se la difesa ha successo, si ha diritto ad un attacco LIBERO extra
PARATE AUTOMATICHE	Non serve dichiarare una azione. Se ne hanno un numero pari alle azioni per round. Valgono ¼ per gli scudi, 1/5 per la schivata e 1/6 per le armi

FALLIMENTI

ATTACCHI			INCANTESIMI		
Valore = 1d20 + valore critico dell'arma			Valore = 1d20 + livello dell'incantesimo x2		
Valore	Effetto	Descrizione	Valore	Effetto	Descrizione
1-10	Trascurabile	Bersaglio mancato	1-10	Inutile Spreco	Sola perdita dei punti magia
11-14	Disarmato	Arma rotta se 1d100 < (V.C x5), altrimenti arma a terra	11-14	Magichaos	Un incantesimo a caso contro un bersaglio casuale
15-17	Zizzania	Att. standard VS creatura amica in portata, altrim. arma a terra	15-17	Zizzania	Incantesimo contro una creatura amica, altrimenti vedi sopra
18+	Autolesionista	Attacco standard contro se stessi con ¼ del bonus difensivo	18+	Autolesionista	Incantesimo su se stessi con Tsal a metà del valore normale

La probabilità di fallimento degli incantesimi arcani dipende dal livello. 1° livello = 99+; 2° livello = 98+; 3° livello = 97+; 4° livello = 96+; 5° livello = 95+