

Riassunto principali regole per combattimento e movimento

Valore Armatura

Leggera -1; Media -2; Pesante -3; Scudo Piccolo -1; Scudo Grande -2

Danni senza armi esseri umani

Graffi, Ceffoni, Pestoni 1d3; Morsi, Pugni, Gomitate 1d4; Calci, Testate, Ginocchiate 1d4+1

Danni senza armi animali e mostri

Morso, Artigliata (Cane, Gatto selvatico...) 2d6

Calcio (Cavallo, Mulo, Bovino...) 2d8

Carica (Bovino, Cinghiale...) 2d10

Beccata, Artigliata di Rapace 1d8+1

Conseguenze dei danni subiti

Se la LV scende sotto 50% si subiscono altri 2 punti danno e CdC -5%

Combattimento Magico

Incantesimo ha successo se risultato su 1d20 uguale o superiore a TdF/ TdP del soggetto vittima

Combattimento Corpo a Corpo

BONUS AL DANNO: Valore Forza pari o superiore a 15= +1

FATTORE DI COMBATTIMENTO MEDIO (FC) del gruppo= CdC/3 – Valore Armatura

Combattimento a Distanza

BONUS AL TIRO PER COLPIRE: Valore Abilità pari o superiore a 15= +1

MODIFICATORE CdB

Bersaglio fisso: +1; Bersaglio mobile -1; Bersaglio scoperto +1; Bersaglio coperto -1

Bersaglio grande +1; Bersaglio piccolo -1; Bersaglio alla luce +1; Bersaglio in ombra -1

Distanza da 6 a 50 metri -3; Distanza da 51 a 150 metri -6; Distanza oltre 150 metri -3

Tiratore in movimento -3

MODIFICATORE AL DANNO

Chi viene colpito subisce 2 punti danno in ogni caso

Recupero delle ferite

+1d8 a girodi passato in assoluto riposo e con adeguate cure

+1d6 a girodi passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure

+1d4 a girodi passato in pessime condizioni per il recupero

Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile (S.I.M.P.):

MAGGIORAZIONI S.I.M.P. PER ANIMALI

Cane e Lupo +10; Cavallo +15; Centauri +15; Drago (a terra) +5; Drago (in volo) +20; Cinghiale +10; Roditori +15

MODIFICATORI DI P.A.V.I.T.

Peso da 0 a -3; Atmosferici da 0 a -1; Visibilità da 0 a -2; Ingombro da 0 a -3; Terreno da 0 a -3; Ferite da 0 a -3

FATTORE DI CONVERSIONE: S.I.M.P. x 1,5= distanza in metri

DISTANZA MASSIMA PERCORRIBILE DA UN GRUPPO per CLESSIDRA:

ALL'APERTO DI GIORNO IN MARCIA	6 Km
ALL'APERTO DI GIORNO CORRENDO	8 Km
ALL'APERTO DI GIORNO ESPLORANDO	3 Km
ALL'APERTO DI NOTTE IN MARCIA	4 Km
ALL'APERTO DI NOTTE CORRENDO	6 Km
ALL'APERTO DI NOTTE ESPLORANDO	1 Km
AL CHIUSO IN LUCE IN MARCIA	1,4 Km
AL CHIUSO IN LUCE CORRENDO	2 Km
AL CHIUSO IN LUCE ESPLORANDO	0,5 Km

Ingombro

Ingombro = inferiore a FOR x2, i valori di S.I.M.P. puri

Ingombro = FOR x2, i valori di S.I.M.P. si dimezzano; -5% alla CdC; -1 nel Tiro a distanza

Ingombro = FOR x3, personaggio immobile