

Tavola dei tiri critici

Falsi movimenti (fallimenti critici in acrobazia, rissa, corsa, arrampicarsi, schivare, saltare, nascondersi, ecc.)

1	Sudore freddo: il personaggio va molto vicino alla catastrofe! Si riprende il respiro per un turno e si riparte.
2-3	Oops! ... Un problema d'equilibrio... per ristabilire il suo assetto il personaggio fa dei grandi mulinelli con le braccia, con le conseguenze del caso.
4-5	Il personaggio inciampa sui propri talloni: ha il 25% di rischio di cadere.
6-7	Il personaggio fa un passo falso: ha il 75% di rischio di cadere e si trova frastornato per due turni.
8-9	Il personaggio si muove in modo particolarmente inestetico. Deve riuscire in un test di "Resistenza", o guadagnare un Punto Fatica. Si ritrova frast. per 1 tur.
10-11	Il personaggio si storce una caviglia: guadagna un punto fatica, e ha il 60% di rischio di cadere.
12-14	Caduta superba, tentativo di riprendersi completamente assente... il personaggio guadagna un punto fatica.
15-19	Scivolone impressionante che termina con un arresto violento. Il personaggio guadagna una ferita leggera.
20-50	Il personaggio cade sbattendo la testa, tanto da veder le stelle. Guadagna una ferita leggera e resta stordito per 1d10 minuti.
50-00	Caduta spettacolare: il personaggio accumula un incredibile numero di capitomboli. Guadagna una ferita grave e riman e stordito per un'ora.

Fallimenti critici con le armi corpo a corpo

1	Il colpo passa non molto lontano dal suo obiettivo
2-3	L'impugnatura dell'arma scivola tra le dita del P. che impiega il suo turno a maneggiarla maldestramente per tenerla in mano (perdento tutte le sue azioni)
4-5	Il colpo passa accanto al bersaglio con tale violenza che il P. rimane scoperto: la sua Grazia è diminuita di un livello per 2 t. sui test di "Parata" e "Schivare".
6-7	In un momento di distrazione il P. attacca l'avversario con l'elsa o con il manico della sua arma... Avrà bisogno di un'intero turno per rendersi conto della sua sbadataggine e riprendere correttamente la propria arma
8-9	Colpo distruttivo ma non molto preciso! Il P. conficca la sua arma al suolo. Se è un'arma avrà bisogno di 1d3 turni per tirarla fuori.
10-11	Braccata furiosa completamente incontrollata: il P. manca il suo obiettivo e assesta un colpo al compagno più vicino (se a portata della sua arma).
12-14	Oops!... L'arma scappa dalle mani del P. e vola lontano in aria, fino a ricadere a una ventina di metri di distanza.
15-19	Attacco inverosimile. Il P. avrebbe voluto impressionare il pubblico ma urta i piedi su un ostacolo improbabile. Inciampa e sbatte violentemente il naso sullo scudo, l'arma o l'armatura del suo avversario. Rimane stordito per 3 turni.
20-50	Il personaggio perde l'equilibrio, si aggrappa alla propria arma... e se la pianta sui piedi! Infligge a se stesso i danni della sua arma.
50-00	Il P. manca l'avversario e rompe la sua arma contro il suolo o un ostacolo vicino. Il troncone gli rimbalza addosso infliggendogli il danno di un attacco....

Fallimenti critici con le armi da lancio

1	Un momento di esitazione: il personaggio mantiene la sua arma in mano e la lancerà soltanto nel turno successivo
2-3	Un lungo momento d'esitazione: il personaggio ha bisogno di tutto il tempo per calcolare le distanze... Due turni per decidersi a lanciare la sua arma.
4-5	Goffaggine del personaggio: quando prende lo slancio per lanciare l'arma, gli scivola... indietro.
6-7	Il personaggio lancia furiosamente la propria arma davanti ai suoi piedi. L'arma rimane solidamente conficcata a terra: Tre turni e molti sforzi per liberarla.
8-9	Il colpo parte di sbieco... L'arma colpirà il primo personaggio a sinistra sulla traiettoria.
10-11	Per prendere slancio, il personaggio dà un colpo di reni! Non lancia la propria arma, bloccato dal dolore, e guadagna immediatamente un punto di Fatica.
12-14	L'arma viene lanciata maldestramente e cade... in mezzo agli alleati del personaggio.
15-19	Il personaggio lancia la sua arma con troppo slancio: l'arma parte per aria, e il personaggio cade stendendosi a terra. Resta stordito per tre turni.
20-50	Il personaggio viene colto da un violento crampo al braccio: guadagna un punto Fatica e rimane stordito per tre turni.
51-00	L'arma rimbalza una decina di volte sulle superfici solide a portata di tiro (alberi, pareti, scudi, pavimenti, pietre...) e torna verso il P., infliggendo i danni di un attacco riuscito.

Fallimenti critici con le armi da tiro

1	Un momento di esitazione: il personaggio mantiene la sua arma carica e tirerà soltanto nel turno seguente.
2-3	La corda scivola fra le dita del personaggio: una freccia persa.
4-5	Il personaggio non trova più le sue frecce; le cerca per due turni.
6-7	Il personaggio si taglia con una freccia. Deve fare un test di "Resistenza": in caso di fallimenti, guadagna un punto Fatica.
8-9	Movimento maldestro: il personaggio sparge le sue frecce attorno a se; ha bisogno di un intero turno per recuperarle.
10-11	Panico! Il personaggio mantiene la sua freccia in mano e scaglia l'arco (la balestra) come fosse un'arma da lancio.
12-14	Il personaggio spezza la corda della sua arma.
15-19	Il personaggio si scaglia una freccia su un piede: subisce i normali danni inflitti dalla sua arma.
20-50	Il personaggio rompe la parte arcuata dell'arma
51-00	Si scaglia una freccia sul piede e s'inchioda al suolo! Subisce i danni inflitti dalla sua arma; se vuole liberarsi, subisce ancora i danni dell'arma strappando la freccia...

Fallimenti critici in difesa

1	Il personaggio non s'accorge del colpo...
2-3	Il personaggio non sa più dove ficcare la testa per ripararsi dai colpi! Ormai nel panico, rimane in difesa per due turni.
4-5	Il personaggio s'infrena nei lacci del suo scudo o del fodero, o nelle stringhe del corpetto o del suo carniere... Completamente impigliato, perde un'azione.
6-7	Se stava tentando di schivare, viene violentemente colpito al naso dal contraccolpo dell'arma di parata: stordito per un turno. Se stava tentando di schivare scivola e deve faticare molto per ritrovare l'equilibrio: durante il turno, il nemico guadagna un livello nella caratt. impiegata per portare attacchi.
8-9	Il personaggio scivola e si stende ai piedi dell'avversario. Un turnoper rialzarsi: finché è a terra, il nemico guadagna un livello nella caratt. usata per portare gli attacchi.
10-11	Se stava tentando di schivare, rompe l'arma o lo scudo. Se schivava, dà un colpo di reni molto doloroso e guadagna un punto Fatica.
12-14	Il personaggio rimane colto di sorpresa di fronte all'attacco dell'avversario il quale, anche se avesse fallito il proprio attacco, riesce comunque a colpire il personaggio. Se il nemico ha ottenuto un successo, allora infligge una ferita critica al personaggio.
15-19	Prova ad arrestare i colpi con il suo avambraccio... Oltre ai possibili danni dovuti ad un attacco riuscito, subisce anche un'ulteriore Ferita Leggera.
20-50	Spinto dalla botta (se parava) o trascinato dallo slancio (se schivava), cade all'indietro e sbatte la testa violentemente al suolo: a terra, stordito per 5 turni.
51-00	Il personaggio si getta sulle armi dell'avversario: oltre ai danni dell'attacco, subisce una Ferita Grave aggiuntiva.

Fallimenti critici in equitazione

1	La cavalcatura del personaggio non obbedisce per 1d4 turni
2-3	La cavalcatura del personaggio non obbedisce per 1d6 turni
4-5	La cavalcatura del personaggio non obbedisce per 1d8 turni
6-7	La cavalcatura s'imbizzarrisce e non obbedisce per 1d10 minuti. Se vuole rimanere in sella, deve fare un test di "Equitazione" con Grazia diminuita di un livello. Se vuole cadere senza danno, deve fare un test in "Saltare" o in "Acrobazia".
8-9	La cavalcatura s'impenna: per restare in sella, il personaggio deve riuscire in un test di "Acrobazia" con la Grazia diminuita di un livello.
10-11	Il personaggio perde le staffe. Guadagna un punto Fatica a causa della scossa. La cavalcatura prosegue tranquillamente senza capire cosa sia accaduto.
12-14	Il personaggio perde le staffe. Guadagna un punto Fatica a causa della scossa. La cavalcatura fugge a briglia sciolta...
15-19	Il personaggio perde le staffe e casca violentemente a terra dopo un bel salto. Subisce una Ferita Leggera. La cavalcatura fugge a briglia sciolta...
20-50	Cade di sella, ma ha un piede in una staffa. La cavalcatura s'imbizzarrisce e scappa al galoppo per 1d8 min. Per ogni minuto, il P. perde un livello di salute (dai P. F.).
51-00	Perde le staffe e, dopo uno scivolone impressionante, cade di nuca. Subisce una Ferita Grave. La sua cavalcatura s'imbizzarrisce e fugge a briglia sciolta.

Fallimenti critici in dialettica

1	Il pubblico non presta alcuna attenzione a ciò che il personaggio sta raccontando.
2-3	Il personaggio commette un qui pro quo. Il suo ascoltatore lo prende come uno scherzo (che può giungere in circostanze inopportune...)
4-5	Il personaggio non trova le parole. Disinteresse totale degli ascoltatori.
6-7	Il personaggio s'impunta. Gli ascoltatori si mettono a ridere.
8-9	Il personaggio si perde in inutili dettagli senza riuscire ad esporre chiaramente ciò che ha da dire. Gli ascoltatori non capiscono dove voglia andare a parare.
10-11	Vuoto di memoria: il personaggio dimentica completamente quel che voleva dire per 2D10 minuti.
12-14	Il personaggio s'impiccia e bofonchia qualche parola incomprensibile. L'ascoltatore pensa che voglia nascondergli qualcosa e diventa molto sospettoso.
15-19	Il personaggio si agita e si ingarbuglia. Gli ascoltatori giudicano le sue idee avventate e si schierano in modo massiccio contro di lui.
20-50	Il personaggio è talmente confuso che gli ascoltatori capiscono tutto il contrario di quel che voleva dire.
51-00	Si arrampica così tanto sugli specchi e parla con un imbarazzo così esagerato che gli ascoltatori lo prendono per bugiardo e per probabile impostore.

Fallimenti critici in percezione

1	Il personaggio ha la testa per aria: per cinque minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di un livello per tutti i test in Percezione.
2-3	Il personaggio è distratto: per cinque minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di due livelli per tutti i test in Percezione.
4-5	Il personaggio è frastornato: per dieci minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di un livello per tutti i test in Percezione.
6-7	Il personaggio ha la testa fra le nuvole: per dieci minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di due livelli per tutti i test in Percezione.
8-9	Il personaggio è perso nei sui pensieri: per quindici minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di un livello per tutti i test in Percezione.
10-11	Il personaggio è sonnolente: per quindici minuti la sua Consapevolezza viene diminuita di due livelli per tutti i test in Percezione.
12-14	Il personaggio è soggetto a distrazioni: per una mezz'ora la sua Consapevolezza viene diminuita di un livello per tutti i test in Percezione.
15-19	Il personaggio ha una sbadataggine fenomenale: per una mezz'ora la sua Consapevolezza viene diminuita di due livelli per tutti i test in Percezione.
20-50	Il personaggio è colto da un bel raffreddore: per una giornata la sua Consapevolezza viene diminuita di un livello per tutti i test in Percezione.
51-00	Il personaggio è colto da un'emicrania: per una giornata la sua Consapevolezza viene diminuita di due livelli per tutti i test in Percezione.

Terza Era

Caratteristiche									Soglie di difficoltà	
Livello	Catastrofico	Scarso	Mediocre	Accettabile	Buono	Eccellente	Straordinario	Leggendario	Difficoltà	Soglia
Possanza	Sofferente	Gracile	Esile	Robusto	Vigoroso	Massiccio	Colossale	Gigantesco	Routine	2
Grazia	Impedito	Goffo	Lento	Agile	Veloce	Leggiadro	Argento Vivo	Fulmineo	Facile	5
Consapevolezza	Ignaro	Limitato	Distratto	Attento	Curioso	Osservatore	Inquisitore	Veggente	Media	8
Erudizione	Ritardato	Ignorante	Incolto	Istruito	Colto	Dotto	Sapiente	Onniscente	Ardua	11
Poesia	Volgare	Grossolano	Terra Terra	Sensibile	Esteta	Ispirato	Mistico	Demiurgo	Difficile	14
Nobiltà	Criminale	Delinquente	Fuorilegge	Onesto	Giusto	Altruista	Cavalleresco	Santo	Pericolosa	17
Presenza	Patetico	Grottesco	Insignificante	Gradevole	Seducente	Raggiante	Carismatico	Idolo	Disperata	20
Dado standard	d4	d6	d8	d10	d12	d20	d30	d100		
Dadi negativo	d100	d30	d20	d12	d10	d8	d6	d4		

Attacco

Riesce se si supera la soglia di difficoltà
Soglia = 8 se l'attaccato non si difende

Attacco Critico

Se l'attacco è uguale o supera il doppio della difesa, infligge due ferite
" " " triplo della difesa, infligge tre ferite
Se non si difende, difesa = 8 e attacco critico = 16, 24, 32, ...

Attacchi mirati

Verso un arto preciso Attacco corpo a corpo con Possanza -1
Attacco a distanza con Grazia -1
Viser les yeux ou le cœur : Attacco corpo a corpo con Possanza -2
Attacco a distanza con Grazia -1
Se in movimento Attacco a distanza con Grazia -1

Difesa critica

Se la Parata o Schivata equivale o supera il doppio dell'attacco
Evita allora anche l'attacco che segue (o più di uno) senza utilizzare azioni.

Punti valore

Per aumentare d'un livello una caratteristica

Danni

Danni = Danno dell'arma + bonus di possanza - armatura del nemico
Se danni > Resistenza del ferito
Test di resistenza di difficoltà Ardua
Test riuscito: Causa una ferita leggera
Test fallito: Causa una ferita grave
Se danni <= Resistenza del ferito (oppure se danni <1)
Test di resistenza di difficoltà Facile
Test riuscito : Causa un punto fatica
Test fallito: Causa una ferita leggera

Test di resistenza all'inizio del turno

Se il personaggio è ferito, deve effettuare un test Medio di resistenza
Se il test fallisce, il personaggio subisce la penalità seguente
Se il personaggio è affaticato
Combattività annientata, non può usare che Parata o Schivare
Se il personaggio è leggermente ferito
Stordito, ancora cosciente ma non può effettuare azioni durante il turno.
Se il personaggio è gravemente ferito
Sviene. Non può rinvenire senza delle cure.

Riposo e recupero

A fine giornata, deve effettuare un test Medio di resistenza

Se il personaggio ha passato un giorno di riposo

Test fallito Il suo stato resta stazionario
Test riuscito Guadagna un punto fatica
o 1 ferita leggera diventa un punto fatica
o 1 ferita grave diventa una ferita leggera

Se il personaggio ha passato una giornata di attività normale

Test riuscito Il suo stato resta stazionario
Test fallito Subisce un punto fatica
o 1 ferita leggera (se ha subito il massimo dei punti fatica)
o 1 ferita grave (se ha subito il massimo delle ferite leggere)

Curare le ferite

Eliminare i punti fatica

Il riposo
Erbe medicinali *Colui che cura* fa un test medio di "giardinaggio/erboristeria" in un'erboristeria, un giardino medicinale o nella natura rigogliosa per trovare delle erbe medicinali. *Il ferito* fa un test facile di resistenza e perde un punto fatica se riesce.
Miruvor (liquore elfico) Permette di perdere automaticamente 1 punto fatica una volta al giorno.
Orchi: Se fallisce un test arduo di resistenza: + 1 punto fatica
Liquore degli orchi Permette di perdere automaticamente 1 punto fatica una volta al giorno.
Test Medio di resistenza : se fallisce il personaggio è ubriaco. La consapevolezza e la grazia sono diminuite di un livello per 1 ora
Elfi e mezzelfi : Se falliscono un test arduo di resistenza: + 1 punto fatica
Doni Taumaturgici e doni naturali

Eliminare le ferite leggere

Il riposo
Pronto soccorso Trasforma un punto ferita leggera in un punto fatica
Se il ferito ha già il massimo dei punti fatica, ne perde uno ma conserva le ferite leggere
1 volta al giorno per ferita
Unguento orchesco Test medio di resistenza
Test riuscito: Una ferita leggera si trasforma in un punto fatica come per il pronto soccorso
Test fallito: Incassa 1 punto fatica
Elfi e mezzelfi: Incassano sempre 1 punto fatica
Doni taumaturgici e doni naturali

Eliminare le ferite gravi

Il riposo
Chirurgia Trasforma una ferita grave in una leggera
Se il ferito ha già il massimo delle ferite leggere, ne perde una ma conserva le ferite gravi
1 volta al giorno per ferita
Doni taumaturgici e doni naturali

Magia

	Magia elfica	Magia naturale	Taumaturgia
Caratteristica	Poesia	Consapevolezza	Nobiltà
Vocabolario	Doni dell'elfo	Doni naturali	Doni Taumaturgici
Sorgente	Punti sogno	Punti di comunione	Punti maestà
Competenza	Incantamento (+ canto, ...)	(+percezione se previsioni del tempo)	Taumaturgia reale (+ doti di comando, ...)
Utilizzo	1d4 x punto sogno = livello della dote dell'elfo	1d4 x Pts comunione = livello del dono	1d4 x pts = livello del dono
Recupero	1 pt sogno se emozioni forti, estetica o piacevole	1 pt se riposa in ambiente naturale incontaminato	1 pt se autorità riconosciuta o si comp. nobilmente
	1d di Poesia con competenza Sogno (meditazione 1h)	1d di consapevolezza con Empatia (1h)	1d di Nobiltà con Senso dell'onore
	Stregoneria	Magia runica	Alta magia
Caratteristica	Eruzione	Eruzione	Eruzione
Vocabolario	Sortilegio	Rune	Incantesimo
Sorgente	Punti saggezza	Punti saggezza	Punti saggezza
Competenza	Sortilegio	Sortilegio (+ forgiare, oreficeria, taglio della pietra, calligrafia)	Sortilegio
Utilizzo	1 pt / livello di sortilegio	1 pt / livello di runa	1 pt / livello di sortilegio
Recupero	1 pt se attività intellettuale stimolante	deve essere rifatto dopo l'utilizzo	1 pt se attività intellettuale stimolante
	1d d'erudizione con comp. Studi esoterici	1 pt se attività intellettuale stimolante	1 pt se attività intellettuale stimolante
	(leggere dei testi esoterici per 1 ora)	1d d'erudizione con comp. Studi esoterici	1d d'erudizione con comp. Studi esoterici
		(leggere dei testi esoterici per 1 ora)	(leggere dei testi esoterici per 1 ora)
	Tenebre	Magia di Aman	Eco magica
Caratteristica	Nobiltà invertita	Poesia	Magia naturale 1d4
Vocabolario	Doni delle Tenebre	Sacramento	Taumaturgia reale 1d6
Sorgente	Punti malizia	Punto sogno	Magia elfica 1d8
Competenza	Sortilegio (+ charme, intimidazione,...)	Incantamento (+ canto, ...)	Magia runica 1d10
Utilizzo	1d4 x Pts malizia = livello del dono delle tenebre	1d4 x Pts sogno = livello del sacramento	Alta magia 1d12
Recupero	1 pt se riposa in una zona devastata o a contatto con la sofferenza altrui	1 pt sogno se emozioni forti, estetica o piacevole	Magia di Aman 1d20
		1d di Poesia con comp. Sogno (meditazione 1h)	Tenebre 2d10
	1d disperaz. se tradimento, tortura, crimine, distruzione		Stregoneria 5d4

Tiri critici di magia		
1	Un dubbio improvviso coglie il mago: interrompe il suo rituale e deve riflettere per dieci turni prima di provare nuovamente a lanciare il suo incantesimo.	
2-3	Il mago fa molta confusione esoterica: perde il doppio dei punti di energia investiti, ma non ottiene alcun effetto.	
4-5	Il mago mescola tutte le proprie conoscenze esoteriche e commette numerosi errori: perde il doppio dei punti di energia investiti, non ottiene alcun effetto e subisce un leggero choc che lo stordisce per cinque turni.	
6-7	Il mago è vittima di un vuoto di memoria e non è più in grado di gestire tutti i suoi poteri. Perde i punti d'energia investiti e causa un fenomeno incontrollabile relativo al tipo di magia impiegata: Magia elfica o di Aman I gesti del mago lasciano tracce brillanti in aria per 1d4 minuti moltiplicati per il numero di punti investiti nell'incantesimo mancato Magia runica Il mago è circondato di fuochi fatui per 1d4 minuti moltiplicati per il numero di punti investiti nell'incantesimo mancato Magia naturale Tutta la vegetazione attorno al mago muore per un raggio di metri pari al numero di punti investiti nell'incantesimo mancato Taumaturgia La voce del mago acquisisce un'eco potente per 1d4 minuti moltiplicati per il numero di punti investiti nell'incantesimo mancato Tenebre o stregoneria Il mago acquisisce un'ombra inquietante per 1d4 minuti moltiplicati per il numero di punti investiti nell'incantesimo mancato Alta magia Tutti i lupi e i cani della zona cominciano ad ululare per un raggio di miglia equivalenti al numero di punti investiti nell'incantesimo mancato	
8-9	Il personaggio è vittima di un brutale choc: perde i punti di energia investiti, rimane stordito per cinque turni e guadagna un Punto Fatica.	
10-11	Il mago attrae brevemente l'attenzione dell'Oscuro Sire: è vittima di un attacco di Soffio Nero (senza poter fare un test di resistenza), con un numero di dadi equivalente alla metà, arrotondata per eccesso, dei punti investiti nell'incantesimo mancato	
12-14	Il mago perde completamente il controllo del suo incantesimo: questo si manifesta attraverso un'esplosione di luce abbagliante. Il mago guadagna un Punto Fatica; tutte le creature viventi (compreso il mago) entro un raggio di passi pari al numero di punti investiti nell'incantesimo mancato vengono storditi per tre turni.	
15-19	Il mago perde completamente il controllo del suo incantesimo: si manifesta attraverso un'esplosione roboante percepibile da due leghe di distanza. Il mago guadagna un Punto Fatica; tutte le creature viventi (compreso il mago) in un raggio di passi pari ai punti investiti nell'incantesimo mancato vengono storditi per tre turni e assordati per un ora.	
20-50	Il mago attrae l'attenzione maligna dell'Oscuro Sire: è vittima di un attacco di Soffio Nero (senza poter fare un test di resistenza), con un numero di dadi equivalente al numero di punti investiti nell'incantesimo mancato.	
51-00	Il mago si fa prendere dal panico e la magia, incontrollata, erompe e provoca una catastrofe. Perde tutti i suoi punti di Energia e provoca un fenomeno incontrollabile relativo al tipo di magia impiegata: Magia elfica o di Aman Il mago provoca un'ondata di Terrore, di cui è la prima vittima, che investe tante persone (a cominciare dalla più vicina) quanti sono i punti investiti nell'incantesimo mancato Magia runica Il mago provoca un terremoto con epicentro nel luogo in cui si trova. Il terremoto dura 10 turni per ogni punto investito nell'incantesimo mancato (vedi l'incantesimo "Scossa sismica") Magia naturale Il mago provoca un uragano che dura 10 minuti per ogni punto investito nell'incantesimo mancato (vedi l'incantesimo "Burrasca") Taumaturgia Il mago è colto da una crisi epilettica che dura un minuto per ogni punto investito nell'incantesimo. Ciò gli fa guadagnare un Punto Fatica Tenebre o stregoneria Il mago è vittima di un attacco di Soffio Nero con un numero di dadi equivalente a tutti i suoi punti di energia Alta magia Il mago entra in amnesia per un numero di giorni uguali al n. di punti investiti nell'incantesimo mancato (vedi l'incantesimo "Amnesia")	

Materiale

Arma	Competenza	Danni	Punti Azione Speciale		Gitt.	Scudo	Caratt. Min.	Costo
Balestra	Tiro con l'arco	1d12	Caricare: 2 mirare/tirare: 1	-	150	no	Cons.: attento Poss.: gracile	2PO
Arco corto	Tiro con l'arco	1d6	Caricare: 1 mirare/tirare: 1	-	50	no	Grazia: lento Poss.: robusto	1PO
Arco lungo	Tiro con l'arco	1d8	Caricare: 2 mirare/tirare: 1	-	100	no	Grazia: lento Poss.: gracile	15PA
Bastone	Rissa	1d6	1	+1 ai danni contro le cotte di maglia		no	Grazia: goffo Poss.: gracile	2PB
Scimitarra	Spada	1d8	1	-		si	Grazia: lento Poss.: robusto	15PA
Scure	Ascia	1d6	1	+1 ai d.: armature a piccole placche e piastre		si	Poss.: robusto	3PA
Coltello	Pugnale/lanciare	1d4	1	+1 all'iniziativa	5	si	Poss.: gracile	1PA
Daga	Pugnale/lanciare	1d4	1	+1 all'iniziativa	5	si	Grazia: goffo	2PA
Spada bastarda	Spada/armi a 2 m.	1:1d8 / 2:1d10	1	Può essere utilizzata a una o due mani		si (1)no (2)	Poss.: vigoroso	2PO
Spada corta	Spada	1d6	1	+1 all'iniziativa		si	Poss.: gracile	8PA
Spada larga	Spada	1d8	1	+1 ai danni: senza armatura, giustacuori e corpetti di cuoio		si	Poss.: robusto	1PO
Spada lunga	Spada	1d8	1	+ 1 ai d.: armature ad anelli e piccole placche		si	Poss.: gracile Grazia: lento	1PO
Picca	Lancia	1d10	1	+1 all'iniziativa		no	Poss.: vigoroso	5PA
Spadone	Armi a 2 mani	1d12	Att.: 2 Par.: 1	+1 ai danni: senza armatura, giustacuori e corpetti di cuoio		no	Poss.: massiccio Poss.: esile	3PO
Lancia	Lancia/lanciare	1d8	1	+1 all'iniziativa (a contatto)	10	si	Grazia: lento	7PA
Fionda	lanciare	1d4	Caricare: 1 mirare/tirare: 1	+ 1 ai danni contro le cotte di maglia	50	si	Grazia: agile	5PB
Manganello	rissa	1d6	1	+1 ai danni contro le cotte di maglia		si	Poss.: esile	2PB
Ascia d'arme	Ascia	1d10	1	+1 ai danni: piccole placche e le piastre		si	Poss.: vigoroso	1PO
Ascia da battaglia	Armi a 2 mani	1d12	Att.: 2 Par.: 1	+1 ai danni: piccole placche e le piastre		no	Poss.: massiccio	2PO
Ascia da lancio	Ascia/lanciare	1d8	1	+1 ai danni: piccole placche e le piastre	20	si	Poss.: robusto Grazia: goffo	1PO
Giavellotto	Lancia/lanciare	1d6	1	-	20	si	Poss.: esile Grazia: lento	2PA
Lancia da Cavaliere	Lancia	1d12	Cavallo: 1 iedi: 2	+2 all'iniziativa		A cavallo	Poss.: robusto Grazia: agile	2PO
Mazza ferrata	Mazza	1d8	1	+1 ai danni contro le cotte di maglia		si	Poss.: vigoroso	15PA
Clava	Armi a 2 mani	1d12	2	+1 ai danni contro le cotte di maglia		no	Poss.: massiccio	2PO
Martello da guerra	Mazza	1d8	1	+1 ai danni: piccole placche e piastre		si	Poss.: robusto Grazia: goffo	17PA
Flagello	Mazza	1d10	1	-		si	Poss.: robusto Grazia: agile	2PO
Alabarda	Lancia	1d10	1	+2 all'iniziativa		no	Poss.: robusto Grazia: lento	15PA
Pugnale da lancio	Pugnale/lanciare	1d4-1	1	+1 all'iniziativa	15	si	Poss.: gracile Grazia: agile	15PB

Armature	Protezione	Descrizione	Caratter. minime	Costo
Corpetto di cuoio	1		-	15 PA
Giustacuore	1	Corsetto imbottito	-	1 PO
Corpetto di cuoio borchiato	2		-	25 PA
Elmetto di cuoio cerchiato in ferro	2		-	
Guanti di Cuoio	1		-	
Stivali	1		-	
Armatura ad anelli	3	Anelli cuciti su un corsetto di cuoio o di tela grossa	Possanza: Robusto	5 PO
Armatura ad anelli nanesca	4		Possanza: Robusto	
Usbergo	4	Cotta di maglia	Possanza: Robusto	10 PO
Cotta di maglia elfica	4		Possanza: Esile	100 PO
Cotta di maglia nanesca	5		Possanza: Robusto	100 PO
Cappuccio di maglia	4		Possanza: Esile	
Guanti di maglia	4		Possanza: Esile	
Gambali di maglia	4		Possanza: Esile	
Armatura a piccole placche	5	Cotta di maglia rinforzata da pezzi come spalliere e pettorale	Possanza: Vigoroso	100 PO
Armatura elfica a piccole placche	5		Possanza: Esile	1000 PO
Armatura nanesca a piccole placche	6		Possanza: Vigoroso	1000 PO
Elmo	5		Possanza: Robusto	
Guanti di ferro	5		Possanza: Robusto	
Gambali di ferro	5		Possanza: Vigoroso	
Armatura di piastre	6		Possanza: Massiccio	200 PO
Armatura di piastre nanesca	7		Possanza: Massiccio	2000 PO

Scudo	Bonus alla parata	Descrizione	Caratt. Min.	Costo
Targa	+1	Scudo piccolo	Grazia: agile Poss.: gracile	5 PA
Parma	+1	Scudo di taglia media, di forma circolare	Grazia: lento Poss.: gracile	8 PA
Scudo equestre	+2	Grande scudo di forma triangolare	Grazia: lento	1 PO
Pavese	+3	Scudo di grandi dimensioni di forma rettangolare	Poss.: vigoroso	15 PA

Materiale	Costo
Borsa	2 PR
Cestello	1 PB
Carniere	3 chili 2 PB
Piccolo sacco di tela	5 chili 3 PB
Sacca di cuoio	5 chili, impermeabile 5 PB
Grande s. di tela	8 chili 4 PB
Zaino	7 chili, impermeabile 1 PA
Bisacce da sella	8 chili, impermeabile 1 PA e 1 PB
Otre di pelle	3 PR
Borraccia	5 PR

Materiale	Costo
Esca	3 PR
Pietra focaia	2 PB
Candela	1 PR
Torcia	3 PR
Lampada ad olio	5 PB
Fiasca d'olio	5 PR
Coperta	1 PB
Corda	3 PR/m
Tenda	2 posti 5 PA
Cuneo di ferro	1 PB