

### **Tabella Forza**

Qui di seguito sono stati suddivisi i vari punteggi di forza con le possibilità che ogni scalone permette ai singoli giocatori. La forza è impiegabile tanto nelle azioni comuni quanto nelle azioni di lotta a mani nude, ogni pugno o calcio o qualsiasi altro movimento fisico di offesa portato con parti del corpo quali mani, piedi, braccia, gambe, permetterà di recare un attacco con la propria caratteristica di forza.

<b>Punteggio Forza</b>	<b>Limite</b>
5	Sollevare 20 kg
10	Sollevare 60 kg
15	Sollevare 90 kg
20	Sollevare 120 kg
25	Sollevare 150 kg
30	Sollevare 200 kg
35	Sollevare 230 kg
40	Sollevare 250 kg
45	Sollevare 300 kg
50	Sollevare 350 kg
55	Sollevare 400 kg
60	Sollevare 450 kg
65	Sollevare 500 kg
70	Sollevare 550 kg
75	Sollevare 600 kg
80	Sollevare 700 kg
85	Sollevare 900 kg
90	Sollevare 1100 kg
95	Sollevare 2200 kg
100	Sollevare 3500 kg
105	Sollevare 4000 kg
110	Sollevare 5000 kg

La caratteristica Forza non è direttamente contrapposta a quella di costituzione, il personaggio in fatti può comunque abbattere il proprio attacco nei confronti dell'avversario il quale comunque godrà, se ha un alto punteggio di costituzione, di una disponibilità maggiore di punti vita e quindi resisterà molto a lungo durante lo scontro.

### **Tabella Costituzione**

Qui di seguito sono stati suddivisi i vari punteggi di costituzione con le possibilità che ogni scalone permette ai singoli giocatori. Questi valori permetteranno al personaggio di Sopportare senza alcuna necessità di cura i danni che gli saranno inferti. Se i danni saranno più gravi di quelli che è possibile sopportare il personaggio dovrà essere necessariamente assistito e medicato.

<b>Punteggio Costituzione</b>	<b>Resistenze</b>
5	+20 punti vita
10	+40 punti vita / Resistere a <b>dissanguamento lieve</b>
15	+60 punti vita
20	+80 punti vita / Resistere a <b>avvelenamento lieve</b>
25	+100 punti vita
30	+120 punti vita / Resistere a <b>congelamento lieve</b>
35	+140 punti vita
40	+160 punti vita / Resistere a <b>ustione lieve</b>
45	+180 punti vita
50	+200 punti vita / Resistere a <b>dissanguamento medio</b>
55	+220 punti vita / Resistere a <b>fulminazione lieve</b>
60	+240 punti vita / Resistere a <b>avvelenamento medio</b>
65	+260 punti vita
70	+280 punti vita / Resistere a <b>congelamento medio</b>
75	+300 punti vita
80	+320 punti vita / Resistere a <b>ustione medio</b>
85	+340 punti vita
90	+360 punti vita / Resistere a <b>dissanguamento grave</b>
95	+380 punti vita
100	+400 punti vita / Resistere a <b>avvelenamento grave</b>
105	+420 punti vita
110	+440 punti vita / Resistere a <b>fulminazione medio</b>

Molti sono i rischi nei quali ci si può imbattere all'interno del gioco, i poteri dei personaggi concedono delle capacità sovranaturali, la caratteristica in determinati punteggi permette di resistere senza il minimo graffio ai seguenti tipi di effetti:

- Dissanguamento:** può derivare da urti, colpi, lotte, cadute e simili
- Avvelenamento:** deriva da un impiego di poteri veleniferi , pozioni velenose o morsi di animali
- Congelamento:** deriva da un impiego di poteri del vento o dell'acqua, da temperature troppo basse e simili
- Ustione:** deriva da un impiego di poteri del fuoco, da oggetti incandescenti, da roghi e simili
- Fulminazione:** deriva da un impiego di poteri del fulmine o da fulmini naturali.

Per ogni tipo di effetto ci sono tre livelli:

- Lieve:** facilmente curabile (da 1 a 5 giorni senza menomazioni permanenti)
- Medio:** difficilmente curabile (da 6 a 15 giorni con menomazioni permanenti)
- Grave:** mortali

### **Tabella Destrezza**

Qui di seguito sono stati suddivisi i vari punteggi di destrezza, con le possibilità che ogni scalone permette ai singoli giocatori. Questi valori permetteranno al personaggio di effettuare determinati movimenti senza alcuna assistenza da parte di altri o di divinità. La velocità raggiunge picchi talmente elevati che ad un certo punto il personaggio è in grado quasi di prevedere quanto gli accade attorno e di reagire con una velocità sovrumana. Se due personaggi si ritrovano a confrontarsi con medesima destrezza si avrà uno scontro alla pari, se due personaggi si ritrovano a confrontarsi con velocità differenti, la velocità superiore di un personaggio rispetto all'altro porterà vantaggi in modo proporzionale alla differenza. Una persona potrà schivare oggetti, armi, animali o persone che vadano alla propria velocità di movimento.

<b>Punteggio Destrezza</b>	<b>Resistenze</b>
5	<b>Vedere e schivare una persona a velocità normale</b> Velocità di movimento: 3 m/turno
10	<b>Vedere e schivare una persona rapidamente</b> Velocità di movimento: 6 m/turno
15	Velocità di movimento: 9 m/turno
20	<b>Vedere e schivare un oggetto/animale a velocità lenta</b> Velocità di movimento: 12 m/turno
25	Velocità di movimento: 15 m/turno
30	<b>Vedere e schivare un oggetto/animale a velocità normale</b> Velocità di movimento: 18 m/turno
35	Velocità di movimento: 21 m/turno
40	<b>Vedere e schivare un oggetto/animale a velocità alta</b> Velocità di movimento: 24 m/turno
45	Velocità di movimento: 27 m/turno
50	<b>Vedere e schivare un solo giavellotto</b> Velocità di movimento: 30 m/turno
55	Velocità di movimento: 33 m/turno
60	<b>Vedere e schivare una sola freccia o più giavellotti</b> Velocità di movimento: 36 m/turno
65	Velocità di movimento: 39 m/turno
70	<b>Vedere e schivare una salva di frecce</b> Velocità di movimento: 42 m/turno
75	Velocità di movimento: 45 m/turno
80	<b>Schivare vedendo all'ultimo un giavellotto</b> Velocità di movimento: 48 m/turno
85	Velocità di movimento: 51 m/turno
90	<b>Schivare vedendo all'ultimo una freccia o più giavellotti</b> Velocità di movimento: 54 m/turno
95	Velocità di movimento: 57 m/turno
100	<b>Schivare vedendo all'ultimo una salva di frecce</b> Velocità di movimento: 60 m/turno
105	Velocità di movimento: 65 m/turno
110	<b>Schivare senza vedere un solo giavellotto</b> Velocità di movimento: 70 m/turno