



Dadi:

In "Attila - GdR" si usa un dado a venti facce, d'ora in poi "1d20".

Caratteristiche:

Violenza (V): La Violenza indica la capacità del personaggio di affrontare situazioni di ogni genere.

Varia da 1 a 20. E si determina lanciando semplicemente 2d6+8. Per il resto il vostro personaggio è pronto a partire per l'avventura!

Scansione del tempo:

Mumènt (Mm): Un Mm è l'unità di tempo in cui tutti i personaggi coinvolti compiono un'azione.

Un Mumènt dura 10 Secònt.

Risoluzione delle azioni:

Durante ogni Mm, il PG ripartisce la sua V(attuale) in:

- Vi: Violenza inflitta
- Vs: Violenza subbita

Esempio:

Attila ha V:20, e potrà dividerla in

- Vi:14
- Vs:6

Tiri, Successi, Fallimenti

Ogni azione ha una Difficoltà. Ogni volta che un Giocatore vuole usare un'Abilità tira 1d20. L'azione ha successo se il tiro è superiore alla Difficoltà, ma inferiore alla Vi del personaggio.

Esempio:

Attila vuole spaccare una roccia a testate. La roccia è assai dura. (Difficoltà 8) Attila decide di usare tanta Violenza (19) per rompere la roccia. Roll... 9 Attila ha rotto la roccia per un pelo.

Contese fra Personaggi

In ogni contesa fra personaggi, la Difficoltà è la Vs dell'avversario. In caso di successo, si infliggono all'avversario punti V pari al margine del Tiro (Tiro - Difficoltà).

- Chi, in un Mm perde punti V pari o superiori alla propria Vs, è fuori gioco per un numero di Mm pari ai V subiti.
- Chi, in un Mm perde punti V pari o superiori alla propria V, è fuori gioco per un numero di Giorni pari ai V subiti.

