

## Condizioni

**Accecato:** -2 prove su Forza e Destrezza. Si muove a metà della velocità. Prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci, se fallisci sei Prono. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -2d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

**Affaticato:** Non puoi correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Costituzione e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto. Recuperi con 8 ore di riposo. Se non dormi almeno 6 ore alla mattina è affaticato.

**Afferrato:** Un personaggio afferrato non può muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Può attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è più probabile).

**Assordato:** Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

**Charmato:** una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà con un +2.

**Confuso:** Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni round della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

### d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Balbetta

51-75 Si infligge 1d8 + Forza con l'arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina

**Esausto:** Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -2 a Costituzione e Destrezza. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio esausto diventa solo Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa Esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe.

**Colpo di Grazia:** Unica azione nel round. L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

**Intralcio:** Un personaggio intralcio ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta. Una creatura intralcio può muoversi a velocità dimezzata ma non può Correre o Caricare, e subisce penalità -2 ai Tiri

per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza. Un personaggio intralcio che cerca di lanciare un incantesimo deve superare la Difficoltà dell'incantesimo di almeno 2.

**Invisibile:** Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -2d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

**Paralizzato:** Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura paralizzato (o morta), che sia un alleato o meno e si considera come terreno difficile.

**Prono:** chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Il personaggio può eseguire una prova di Acrobatica, se è pari o superiore a 15 ed entro 20 ti permette di dimezzare questi malus e costa una Azione alzarsi, se fai 20 o più annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi.

**Paura:** Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

**Scosso:** I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

**Spaventato:** I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

**In Preda al Panico:** I personaggi in preda al panico sono scossi e spaventati, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

**Trattenere il fiato:** COS\*6 round. Ogni Azione -1 round. Incantesimo -3 round. Poi Tiro salvezza su Tempra DC 12 +1 per round.

**Sanguinante** Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 15 o con l'uso di un incantesimo che curi ferite. Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento, anche cumulato, è di 5 PF a round.

|  |   |                               |   |
|--|---|-------------------------------|---|
| <b>Punti Fato</b><br>(20-Livello)/5  | <b>Rompere Oggetti - DC Forza</b>   |                               |   |
| <b>Morte</b><br>PF=-10-(COS*3)   | Corda (2,5 cm di diametro)  | 23                            | Porta di legno semplice 13  |
|  | Porta di legno buona  | 15                            | Porta di legno robusta 18   |
|  | Porta di ferro (spessa 5 cm)  | 28                            | Catena 26   |
| <b>Copertura - Difesa</b><br>Leggera +2 (>50%)<br>Media +4 (<50%)<br>Completa +8 (5%)  | <b>Difficoltà (DC)</b>  | <b>Descrizione Difficoltà</b> | <b>Competenza necessaria</b>  |
|  | DC 5  | Estremamente facile           | Mediocre  |
|  | DC 10   | Facile                        | Normale   |
|  | DC 15   | Normale                       | Buona   |
|  | DC 20   | Difficile                     | Ottimo  |
|  | DC 25   | Molto difficile               | Eccellente  |
|  | DC 30   | Estremamente difficile        | Stupefacente  |
| <b>Colpi Potenti</b><br>+2 al danno - 1 CA.<br>MAX CA/4  | DC 35   | Quasi impossibile             | Leggendaria   |
|  | DC 40   | Leggendaria                   | Oltre l'umano   |
|  |   |                               |   |
| <b>Maestria del combattimento</b><br>+4 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire<br>-4 Difesa +1d6 il Tiro per Colpire<br>Non è possibile assegnare in questa maniera più di +-2d6.                               | <b>Azioni per Round</b>   |                               | <b>Riposare 8 ore</b><br>fa recuperare COS+CA PF, minimo 1.   |
|  | Eseguire un unico attacco con armi in mischia   | 1                             | <b>Danni temporanei</b><br>Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.  |
|  | Eseguire due con armi in mischia  | 2                             |   |
|  | Eseguire più di due attacchi con armi in mischia  | 3                             |   |
|  | Scoccare una freccia/dardo  | 1                             |   |
|  | Scoccare due frecce/dardo   | 2                             |   |
|  | Scoccare più di due frecce/dardo  | 3                             |   |
|  | Lanciare un'Incantesimo   | 2                             |   |
|  | Eseguire una Azione di Movimento*   | 1                             |   |
|  | Scatto  | 1                             |   |
| Alzarsi da prono   | 2   |                               |   |
| <b>Carica</b><br>3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa,  | Aiutare qualcuno  | 2                             | <b>Difesa Sorpresi</b><br>NO Scudo, NO Destrezza  |
|  | Scambiare un discorso con qualcuno  | 2                             | <b>Difesa Tocco</b><br>NO Scudo, NO Armatura  |
|  | Scambiare poche battute con qualcuno  | 0                             |   |
|  | Cercare qualcosa nello zaino di pronto  | 2                             | <b>Tiro Critico</b><br>Ogni qual volta hai colpito, tiri un danno aggiuntivo di arma (senza bonus magici o di Abilità o Forza, solo arma) per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire. |
|  | Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura  | 1                             |   |
|  | Bere una pozione tenuta alla cintura  | 1                             | <b>Esplosione del Danno</b><br>Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma ottieni il valore massimo (minimo sul d8) del dado, ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).             |
|  | Estrarre l'arma (poi rimane estratta)   | 1                             |   |
|  | Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato)   | 1                             |   |
|  | Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico  | 2                             |   |
|  | Eseguire una prova su una competenza  | 2                             |   |
| Nascondersi  | 2   |                               |   |
| Mantenere la concentrazione su un Incantesimo  | 1   |                               |   |
| Salire o scendere dalla cavalcatura  | 1   |                               |   |
| Azione Immediata   | *   |                               |   |
| Azione Reazione  | *   |                               |   |
| Bere una pozione tenuta in mano  | I   |                               |   |
| Fare cadere l'arma o lo scudo  | R   |                               |   |
| Gettarsi a terra prono   | R   |                               |   |
| Riconoscere un Incantesimo   | R   |                               |   |
| <b>Difesa totale</b><br>2 Azioni. No Attacco, NO Incantesimi, puoi fare solo una Azione e guadagni un +8 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. | <b>Azione di Scatto</b><br>x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto  |                               |   |
|  | <b>Alzarsi da prono</b><br>2 Azioni. -4 Difesa, -4 Iniziativa. Acrobatica , se è pari o superiore a 15 ed entro 20 ti permette di dimezzare questi malus e costa una Azione alzarsi, se fai 20 o più annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi |                               |   |
| <b>Disingaggiare</b><br>2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario  |   |                               |   |

| <b>Arma</b>           | <b>Costo</b> | <b>Danno</b> | <b>Gittata, Lista, Speciale</b>  | <b>kg</b> |
|-----------------------|--------------|--------------|--|-----------|
| Alabarda              | 10           | G/1d10 P/T   | <b>Lance, Aste</b> , Controcarica, Arma lunga, ED9                                 | 4         |
| Arco Corto            | 30           | M/1d6 P      | 15 metri, <b>Arco</b> , da tiro  | 1         |
| Arco Corto Comp.      | note*        | M/Frecce     | 20 metri, <b>Arco</b> , da tiro  | 1.5       |
| Arco Lungo            | 75           | G/Frecce     | 20 metri, <b>Arco</b> , da tiro  | 2         |
| Arco Lungo Comp.      | note*        | G/Frecce     | 36 metri, <b>Arco</b> , da tiro  | 2.5       |
| Ascia ad una mano     | 6            | M/1d6 T      | 6 metri, <b>Asce, Armi da Tiro</b> , Versatile                                     | 1         |
| Ascia da battaglia    | 10           | M/1d10 T     | <b>Asce</b>  | 3         |
| Ascia Martello        | 16           | M/1d6 T/B    | <b>Asce</b>  | 3         |
| Balestra una mano     | 100          | M/Dardi      | 12 metri, <b>Balestre</b> , da tiro  | 1         |
| Balestra leg.         | 35           | P/Dardi      | 15 metri, <b>Balestre, Armi Semplici</b> , da tiro                                 | 0.5       |
| Balestra pes.         | 50           | G/Dardi      | 20 metri <b>Balestre</b> , da tiro   | 3         |
| Bastone               | 3            | M/1d6 B      | <b>Armi doppie, Armi Semplici</b> , Arma lunga, Versatile                          | 2         |
| Bolas                 | 4            | P/1d3 B      | 6 metri, <b>Bloccanti</b> , intralciato  | 0.5       |
| Brandistocco          | 10           | M/2d4 P/T    | <b>Lance</b> , Controcarica, Arma lunga  | 3         |
| Catena chiodata       | 25           | G/2d4 P      | <b>Palle rotanti</b> , Arma lunga  | 4         |
| Falce                 | 18           | G/2d4 P/T    | <b>Armi della Morte</b> , Arma lunga   | 3         |
| Falcetto              | 6            | P/1d6 T      | <b>Armi della Morte</b>  | 1         |
| Falcione              | 75           | M/2d4 T      | <b>Armi Aggraziate, Lance</b> , ED7  | 2         |
| Falcione in asta      | 12           | G/1d10 P/T   | <b>Lance</b> , Controcarica, Arma lunga, ED9                                       | 3         |
| Fionda                | -            | P/1d4 B      | 10 metri, <b>Archi</b> , da tiro   | 0.5       |
| Flagello              | 8            | M/1d8 B      | <b>Armi da Carceriere, Rompi Cranio</b>  | 3         |
| Flagello Doppio       | 90           | M/1d10 B     | <b>Armi doppie, Armi da Carceriere</b>   | 4         |
| Flagello Pesante      | 15           | M/1d10 B     | <b>Armi Doppie, Armi da Carceriere</b>   | 3         |
| Frusta                | 1            | M/1d3 T      | <b>Armi da Carceriere, Palle Rotanti</b> , Arma lunga                              | 2         |
| Giavellotto           | 1            | P/1d6P       | 12 metri, <b>Aste, Armi Semplici</b>   | 1.5       |
| Grande Ascia Doppia   | 25           | G/1d12 T     | <b>Asce, Armi doppie</b> , Arma lunga  | 4         |
| Grosso randello       | 2            | M/1d8 B      | <b>Rompi Cranio</b>  | 2         |
| Guanto chiodato       | 5            | P/1d4 P      | <b>Armi da Stordimento</b>   | 1         |
| Katana                | 300          | M/1d10 T     | <b>Spade</b> , ED9, Versatile  | 1.5       |
| Lancia                | 10           | G/1d8 P      | <b>Lance</b> , Arma lunga, Controcarica  | 3         |
| Lancia corta da fante | 1            | M/1d6 P      | 6 metri, <b>Armi da tiro, Armi Semplici</b> , Versatile                            | 1.5       |
| Lancia da fante       | 2            | M/1d8 P      | 6 metri, <b>Lance, Aste</b> , Arma lunga, Controcarica                             | 2         |
| Machete               | 10           | M/1d6 T      | <b>Armi letali</b>   | 1         |
| Manganello            | 1            | P/1d6 B      | <b>Armi da stordimento</b> , non letale  | 0.5       |
| Martello da guerra    | 5            | M/1d8 B/P    | 6 metri, <b>Rompi Cranio</b>   | 1.5       |
| Mazza Leggera         | 3            | P/1d6 B/T    | <b>Armi Leggere, Rompi Cranio, Armi Semplici</b> , Versatile                       | 1         |
| Mazza Pesante         | 5            | M/1d8 B/T    | <b>Rompi Cranio</b>  | 2         |
| Morningstar           | 6            | M 1d8 B/P    | <b>Rompi Cranio, Armi Semplici</b>   | 1         |
| Naginata              | 8            | G/1d10 T     | <b>Lance</b> , Arma lunga, ED9   | 2         |
| Picca Leggera         | 4            | M/1d4 P      | <b>Armi della morte</b>  | 1         |
| Picca Pesante         | 8            | G/1d6 P      | <b>Armi della morte</b> , Arma lunga   | 3         |
| Pugnale               | 2            | P/1d4 P      | 6 metri, <b>Armi leggere, Armi da tiro, Armi letali, Armi Semplici</b> , Versatile | 0.5       |
| Pugno/Calcio nudo     | 0            | P/1d4* B     | Versatile  | -         |
| Randello              | 1            | P/1d6 B      | <b>Rompi Cranio, Armi Semplici</b>   | 0.5       |
| Rete                  | 8            | M-           | 3 metri, <b>Bloccanti</b> , intralciato  | 1         |
| Scimitarra            | 15           | M/1d6 T      | <b>Armi Leggere, Armi Aggraziate</b> , Versatile                                   | 1.5       |
| Spada a due lame      | 100          | G/1d8 T      | <b>Armi Doppie, Spade</b> , Arma lunga, arma doppia                                | 3         |
| Spada bastarda        | 35           | M/1d10 T     | <b>Spade</b>   | 2         |
| Spada Corta           | 10           | P/1d6 P      | <b>Armi Leggere, Spade</b> , Versatile   | 1         |
| Spada Lunga           | 15           | M/1d8 T      | <b>Spade</b>   | 1.5       |
| Spadone a due mani    | 50           | G/2d6 T      | <b>Spade</b>   | 3         |
| Stocco                | 20           | P/1d6 P      | <b>Armi Leggere, Armi Aggraziate</b> , Versatile                                   | 1         |
| Tridente              | 15           | M/1d8 P/T    | 3 metri, <b>Lance, Aste, Armi da tiro</b> , Arma Lunga, Controcarica               | 2         |
| Urgrosh               | 18           | M/1d6 T/P    | <b>Armi Doppie, Lance</b> , Controcarica, Arma lunga                               | 3         |

| <b>Nome Proiettile</b>     | <b>Numero/Costo (mo)</b> | <b>Danno/Tipo</b> | <b>Peso(kg)</b> |
|----------------------------|--------------------------|-------------------|-----------------|
| Biglie di Marmo (fionde)   | 15/1 mo                  | 1d4 B             | 0.2             |
| Dardi da balestra, leggeri | 10/1 mo                  | 1d6 P             | 0.1             |
| Dardi per balestra pesante | 3/1 mo                   | 1d10 P            | 0.3             |
| Frecce da caccia           | 20/1 mo                  | 1d6 P             | 0.1             |
| Frecce da guerra           | 10/1 mo                  | 1d8 P             | 0.2             |
| Sasso (fionde)             | -                        | 1d2 B             | 0.2             |

| Armatura         | Costo (mo) | Difesa | Prove DES | Prove CM | Tipo | Mov. | Peso (kg) |
|------------------|------------|--------|-----------|----------|------|------|-----------|
| Imbottita        | 5          | 1      | 0         | 0        | L    | 0    | 4         |
| Cuoio            | 10         | 2      | 0         | -1       | L    | 0    | 5         |
| Cuoio rinforzato | 25         | 3      | 0         | -2       | L    | 0    | 6.5       |
| Giacco di Maglia | 15         | 4      | -1        | -3       | M    | 0    | 10        |
| Scaglie          | 50         | 5      | -1        | -4       | M    | 0    | 22.5      |
| Anelli           | 150        | 6      | -1        | -5       | M    | 0    | 20        |
| Pettorale        | 200        | 6      | -2        | -5       | M    | 0    | 10        |
| Bande            | 250        | 7      | -2        | -6       | P    | 0    | 30        |
| Mezza armatura   | 1200       | 8      | -2        | -7       | P    | 1    | 20        |
| da Campo         | 1400       | 9      | -3        | -7       | P    | 2    | 25        |
| Completa         | 1500       | 10     | -4        | -8       | P    | 3    | 32.5      |

| Scudi                    | Costo | Difesa | Penalità TC | Penalità CM | Peso (kg) | Tipo |
|--------------------------|-------|--------|-------------|-------------|-----------|------|
| Brocciero                | 5 mo  | 1      | 0           | 1           | 1         | L    |
| Scudo leggero di legno   | 3 mo  | 1      | 0           | 2           | 2         | L    |
| Scudo leggero di metallo | 9 mo  | 1      | 0           | 3           | 3         | L    |
| Scudo medio legno        | 5 mo  | 2      | -1          | 4           | 3         | M    |
| Scudo medio metallo      | 12 mo | 2      | -1          | 5           | 5         | M    |
| Scudo pesante di legno   | 7 mo  | 3      | -2          | 6           | 5         | P    |
| Scudo pesante di metallo | 20 mo | 3      | -2          | 7           | 7         | P    |

| Tempi per indossare e togliere l'armatura |            |                     |              |
|---|------------|---------------------|--------------|
| Tipo di Armatura                          | Indossare  | Indossare in fretta | Togliere     |
| Scudo                                     | 1 azione   | -                   | 1 azione     |
| Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata        | 1 minuto   | 3 round             | -            |
| Giacco di Maglia                          | 1 minuto   | 5 round             | 5 round      |
| Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande         | 4 minuti   | 1 minuto*           | 1 minuto     |
| Mezza armatura, da Campo, Completa        | 4 minuti** | 4 minuti*           | 1d4+1 minuti |

| Oggetto                    | Costo |
|----------------------------|-------|
| <b>Birra</b>               |       |
| Boccale                    | 4 mr  |
| Caraffa (4 litri)          | 2 ma  |
| <b>Pietanze</b>            |       |
| Banchetto (a persona)      | 10 mo |
| Carne, 1 pezzo             | 3 ma  |
| Formaggio, 1 pezzo         | 1 ma  |
| Pane (a pagnotta)          | 2 mr  |
| <b>Locanda (al giorno)</b> |       |
| Squallida                  | 7 mr  |
| Povera                     | 1 ma  |
| Modesta                    | 5 ma  |
| Agiata                     | 8 ma  |
| Ricca                      | 2 mo  |
| Aristocratica              | 4 mo  |
| <b>Pasto (al giorno)</b>   |       |
| Squallido                  | 3 mr  |
| Povero                     | 6 mr  |
| Modesto                    | 3 ma  |
| Agiato                     | 5 ma  |
| Ricco                      | 8 ma  |
| Aristocratico              | 2 mo  |
| <b>Vino</b>                |       |
| Buono (bottiglia)          | 10 mo |
| Comune (caraffa)           | 2 ma  |

| Cavalcatura        | Costo  | Velocità | Kg Trasporto |
|--------------------|--------|----------|--------------|
| Asino o Mulo       | 8 mo   | 12 m     | 210 kg       |
| Cammello           | 50 mo  | 15 m     | 240 kg       |
| Cavallo da Galoppo | 75 mo  | 18 m     | 240 kg       |
| Cavallo da Guerra  | 400 mo | 18 m     | 270 kg       |
| Cavallo da Tiro    | 50 mo  | 12 m     | 270 kg       |
| Elefante           | 200 mo | 12 m     | 660 kg       |
| Mastino            | 25 mo  | 12 m     | 97,5 kg      |
| Pony               | 30 mo  | 12 m     | 112,5 kg     |

| Contenitore       | Capienza                           |
|-------------------|------------------------------------|
| Ampolla o Boccale | 0,5 litri liquidi                  |
| Barile            | 160 litri liquidi, 4 cubi di 30 cm |
| Borsa             | 1 cubo di 10 cm/3 kg di oggetti    |
| Bottiglia         | 1 litro di liquido                 |
| Brocca o Caraffa  | 4 litri liquidi                    |
| Canestro          | 2 cubi di 30 cm/20 kg di oggetti   |
| Fiala             | 120 ml di liquidi                  |
| Forziere          | 12 cubi di 30 cm/150 kg di oggetti |
| Otre              | 2 litri liquidi                    |
| Sacco             | 1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti   |
| Secchio           | 12 litri liquidi, 1 cubo di 25 cm  |
| Vaso di Ferro     | 4 litri liquidi                    |
| Zaino*            | 1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti   |

| <b>Competenze</b><br><b>Forza</b><br>Arrampicarsi<br>Intimidire<br>Nuotare<br>Saltare<br><b>Destrezza</b><br>Acrobatica<br>Artista della fuga<br>Giocoliere<br>Mani di fata<br>Muoversi silenziosamente<br>Nascondersi nelle ombre<br>Usare corda<br><b>Intelligenza</b><br>Arcana<br>Conoscenza*<br>Dungeon<br>Erboristeria<br>Disattivare congegni<br>Falsificare<br>Lingue<br>Natura magica<br>Valutare<br><b>Saggezza</b><br>Cavalcare<br>Consapevolezza<br>Gestire animali<br>Natura<br>Orientamento<br>Percepire Emozioni<br>Pronto soccorso<br>Religione<br>Seguire tracce<br>Sopravvivenza<br><b>Carisma</b><br>Diplomazia<br>Intrattenere<br>Ingannare<br>Suonare<br>Tradizioni locali | <b>Golen Rules</b><br><b>I 6 esplodono</b> - se fai 6, sommi e ritiri<br><b>Gli 1 portano male</b> , se fai 1 con il dado vale zero<br><b>Affidarsi alla sorte.</b> -4 punti di competenza = +1d6   |  |               |        |        |        |       |    |          |       |
|---|---|--|---------------|--------|--------|--------|-------|----|----------|-------|
|   | <b>Pronto Soccorso</b><br>3 Azioni: DC 15 recuperi 1d4 PF<br>+2 TS Tempra Veleno<br>DC 15+3xSanguinamento -1<br>Sanguinamento   | <b>Identificare Pozioni</b><br>Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta   |               |        |        |        |       |    |          |       |
|   | <b>Intimidire</b><br>2 Azioni e fa la prova su Intimidire contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus dato dal Carisma dell'avversario. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del round successivo ha -1d6 al Tiro per Colpire e -2 alla Difesa contro quell'avversario soltanto.<br>Se la prova di Intimidire fallisce in maniera critica (l'avversario riesce di 10 o più il Tiro Salvezza chi ha fatto la prova deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma a DC 10+Grado di Sfida dell'avversario o subire le medesime penalità come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce in maniera critica (l'avversario fallisce di più di 10 il Tiro Salvezza) la durata dell'effetto permane fino a fine combattimento. | <b>Riconoscere oggetto magico</b><br>Una prova di Arcana a Difficoltà 25 può dare indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo.  |               |        |        |        |       |    |          |       |
| <b>Riconoscere un incantesimo</b><br>DC Arcana pari la Difficoltà dell'incantesimo  | <b>Riconoscere un mostro</b><br>Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità<br>Aberrazioni, Draghi<br>Piani: Elementali<br>Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti<br>Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali<br>Dungeon: Aberrazioni, Mostrosità, Melme, creature sotterranee<br>Natura: Bestie, Piante, Fatati<br>DC = Grado di Sfida + 01   | <b>Saltare</b><br><i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura.</i><br><b>Salto in Lungo (Distanza)</b> DC<br>1.5 m 5<br>3 m 10<br>5 m 15<br>7 m 20<br>+1,5 m +5<br><b>Salto in Alto (Altezza)</b> DC<br>0.02 m 4<br>0.5 m 8<br>1 m 12<br>1.5 m 16<br>+0.5 m +4<br>In un <b>salto in lungo</b> la punta più alta del salto è pari ad un 1/4 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 4 metri a metà salto sei in alto di 1 metro. |               |        |        |        |       |    |          |       |
|   |   | <b>Nuotare</b><br>Acqua calme DC 10.<br>Acque mosse ha DC 15<br>Acque tempestose DC 20   |               |        |        |        |       |    |          |       |
|   |   | <table> <tr> <th>Fonti di Luce</th><th>Durata</th><th>Raggio</th></tr> <tr> <td>Torcia</td><td>1 ora</td><td>6m</td></tr> <tr> <td>Lanterna</td><td>6 ore</td><td>9m</td></tr> </table>  | Fonti di Luce | Durata | Raggio | Torcia | 1 ora | 6m | Lanterna | 6 ore |
| Fonti di Luce   | Durata  | Raggio   |               |        |        |        |       |    |          |       |
| Torcia  | 1 ora   | 6m   |               |        |        |        |       |    |          |       |
| Lanterna  | 6 ore   | 9m   |               |        |        |        |       |    |          |       |
| <b>Arrampicarsi</b><br><i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura.</i><br><b>Esempio di Superficie DC</b><br>Grezza con appigli, mattoni sporgenti 10<br>Albero, una corda senza nodi 15<br>Parete liscia con appigli 20<br>Muro perimetrale pochissimi appigli 25<br>Parete naturale senza appigli 30<br>Appoggiare a 2 pareti opposte -10<br>Appoggiare a 2 parete angolari -5<br>Superficie scivolosa +5   | <b>Sopravvivenza</b><br>Se il terreno è molto morbido DC +5<br>Se il terreno è morbido DC +10<br>Se il terreno è stabile DC +15<br>Se il terreno è duro DC +20<br>Ogni 3 creature inseguite DC -1<br>A seconda della taglia DC +-8<br>Ogni 24 ore passate DC +2<br>Ogni ora di pioggia DC +4<br>Visibilità scarsa DC +2<br>Cerca di occultare le traccie DC +5  |  |               |        |        |        |       |    |          |       |

**Prova di Magia**

3d6 + Int (o caratteristica indicata dal patrono) +  
Abilità

**Distratto**

+5 Difficoltà Incantesimo

**Incantesimi al giorno**

(CM/2)+modificatore di  
caratteristica da  
incantatore

**Seguace**

2 Tratti comuni con Patrono. Puoi scegliere se manifestare gli incantesimi di "energia" con l'elemento preferito del tuo Patrono.

**Devoto**

+2 alla Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono

Puo' scegliere la Caratteristica indicata dal Patrono.

Devi utilizzare l'Energia indicata dal Patrono. +2 Difficoltà TS. Questo bonus si cumula con il bonus della scuola di magia preferita.