

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).

Annegare/Trattenere il fiato: Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

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.

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza		
Morte 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	
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%)	Difficoltà (DC)	Descrizione Difficoltà	Competenza necessaria
	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
	DC 35	Quasi impossibile	Leggendaria
	DC 40	Leggendaria	Oltre l'umano
Colpi Potenti +2 al danno - 1 CA. MAX CA/4			
Maestria del combattimento +4 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire -4 Difesa +1d6 il Tiro per Colpire Non è possibile assegnare in questa maniera più di +-2d6.	Azioni per Round		Riposare 8 ore fa recuperare COS+CA PF, minimo 1.
	Eseguire un unico attacco con armi in mischia	1	
	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	
	Aiutare qualcuno	2	
	Scambiare un discorso con qualcuno	2	
	Scambiare poche battute con qualcuno	0	
	Cercare qualcosa nello zaino di pronto	2	
	Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura	1	
	Bere una pozione tenuta alla cintura	1	
	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	
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa,			Danni temporanei Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.			Difesa Sorpresi NO Scudo, NO Destrezza
Attacchi Multipli La prima azione di attacco non ha malus mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco			Difesa Tocco NO Scudo, NO Armatura
			Tiro Critico 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.
			Esplosione del Danno Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma ottieni il valore massimo (minimo sul d8) del dado, ritiri il dado e soppiesti ancora il valore (del solo dado).
Difesa totale 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.	Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto		
Disingaggiare 2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.	Alzarsi da prono 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.		

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

Nome Proiettile	Numero/Costo (mo)	Danno/Tipo	Peso(kg)
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
Birra	
Boccale	4 mr
Caraffa (4 litri)	2 ma
Pietanze	
Banchetto (a persona)	10 mo
Carne, 1 pezzo	3 ma
Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pane (a pagnotta)	2 mr
Locanda (al giorno)	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pasto (al giorno)	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
Vino	
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

Competenze

Forza

Arrampicarsi

Intimidire

Nuotare

Saltare

Destrezza

Acrobatica

Artista della fuga

Giocoliere

Mani di fata

Muoversi silenziosamente

Nascondersi nelle ombre

Usare corda

Intelligenza

Arcana

Conoscenza*

Dungeon

Erboristeria

Disattivare congegni

Falsificare

Lingue

Natura magica

Valutare

Saggezza

Cavalcare

Consapevolezza

Gestire animali

Natura

Orientamento

Percepire Emozioni

Pronto soccorso

Religione

Seguire tracce

Sopravvivenza

Carisma

Diplomazia

Intrattenere

Ingannare

Suonare

Tradizioni locali

Riconoscere un incantesimo

DC Arcana pari la Difficoltà dell'incantesimo

Golen Rules

I 6 esplodono - se fai 6, sommi e ritiri

Gli 1 portano male, se fai 1 con il dado vale zero

Affidarsi alla sorte. -4 punti di competenza = +1d6

Pronto Soccorso

3 Azioni: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno

DC 15+3xSanguinamento -1 Sanguinamento

Intimidire

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.

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.

Riconoscere un mostro

Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità

Aberrazioni, Draghi

Piani: Elementali

Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti

Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali

Dungeon: Aberrazioni, Mostrosità, Melme, creature sotterranee

Natura: Bestie, Piante, Fatati

DC = Grado di Sfida + 01

Identificare Pozioni

Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta

Riconoscere oggetto magico

Una prova di Arcana a Difficoltà 25 può dare indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo.

Saltare

Si hanno penalità dovuta all'Armatura.

Salto in Lungo (Distanza)

DC

1.5 m5

3 m10

5 m15

7 m20

+1,5 m+5

Salto in Alto (Altezza)

DC

0.02 m4

0.5 m8

1 m12

1.5 m16

+0.5 m+4

In un salto in lungo 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.

Nuotare

Acqua calme DC 10.

Acque mosse ha DC 15

Acque tempestose DC 20

Fonti di Luce

Durata

Raggio

Torcia1 ora6m

Lanterna6 ore9m

Arrampicarsi

Si hanno penalità dovuta all'Armatura.

Esempio di Superficie

DC

Grezza con appigli, mattoni sporgenti10

Albero, una corda senza nodi15

Parete liscia con appigli20

Muro perimetrale pochissimi appigli25

Parete naturale senza appigli30

Appoggiare a 2 pareti opposte-10

Appoggiare a 2 parete angolari-5

Superficie scivolosa+5

Sopravvivenza

Se il terreno è molto morbido DC +5

Se il terreno è morbido DC +10

Se il terreno è stabile DC +15

Se il terreno è duro DC +20

Ogni 3 creature inseguite DC -1

A seconda della taglia DC +8

Ogni 24 ore passate DC +2

Ogni ora di pioggia DC +4

Visibilità scarsa DC +2

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. +2 alla prova di magia con la Scuola preferita dal Patrono.

Devoto

+4 alla Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono
Puo' scegliere la Caratteristica indicata dal Patrono.
Puo' usare l'energia preferita dal Patrono.