

Condizioni

Accecato: -2 prove su Forza e Destrezza. Prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata, se fallisci sei Prono. Il personaggio invisibile ha +1d6 al Tiro per Colpire contro chi non lo vede e se "individuato" ha comunque un +4 alla Difesa.

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, ricevono bonus +1d6 al Tiro per Colpire contro avversari visibili, godono di +4 alla Difesa anche se individuati.

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
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		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.
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		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).

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,
Mostruosità
Aberrazioni, Draghi
Piani: Elementali
Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti
Religione: Spiriti, Non Morti,
Celestiali
Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità,
Melme, creature sotterranee
Natura: Bestie, Piante, Fatati
DC = Grado di Sfida + 01

Identificare Pozioni
Erboristeria a DC 12 + fattore di
rarietà della pianta

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

Saltare
<i>Si hanno penalità dovuta</i>
<i>all'Armatura.</i>
Salto in Lungo (Distanza) DC
1.5 m 5
3 m 10
5 m 15
7 m 20
+1,5 m +5
Salto in Alto (Altezza) DC
0.02 m 4
0.5 m 8
1 m 12
1.5 m 16
+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
Torcia	1 ora	6m
Lanterna	6 ore	9m

Arrampicarsi
<i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura.</i>
Esempio di Superficie DC
Grezza con appigli, mattoni sporgenti 10
Albero, una corda senza nodi 15
Parete liscia con appigli 20
Muro perimetrale pochissimi appigli 25
Parete naturale senza appigli 30
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. 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.