

Severità danni			Indebolimento (cont)		CR, exp e competenze Mostri (cont)			Copertura					
Livello	Intoppo	Pericoloso	Mortale	Punti vita massimi dimezzati	CR	+	Exp.	Copertura	Effetto				
1-4	1d10	2d10	4d10	5 Velocità ridotta a 0	20	+6	25.000	Mezza copertura	+2 CA e Tiri Salvezza				
5-10	2d10	4d10	10d10	6 Morte	21	+7	33.000		Destrezza da lato coperto				
11-16	4d10	10d10	18d10		22	+7	41.000						
17- 20	10d10	18d10	24d10		23	+7	50.000						
				Danni da caduta									
				Altezza	Danni								
Tipiche Classi Difficoltà (DC/CD)				3m	1d6								
Livello Difficoltà			CD	30m	10d6								
Molto Facile			5	60m	20d6								
Facile			10	Per ogni 3m di caduta si subisce									
Media			15	1d6 di danno per un max di									
Difficile			20	20d6									
Molto Difficile			25										
Quasi Impossibile			30										
Viaggio Terreno Difficile e Marcia forzata				CR, exp e competenze Mostri						Mettere e togliere armature			
Terreno Difficile	Marcia forzata			CR	Competenza	Exp.		Tipo armatura	Mettere	Togliere	Luci		
Velocità dimezzata	Per ogni ora oltre le 8 giornaliere, fare TS Cos se si fallisce si prende 1 punto indebolimento, CD= 10 + n° ore oltre le prime 8			0	+2	0 op. 10		Leggera	1 min	1 min	Fonte	Portata e forma	
				1/8	+2	25		Media	5 min	1 min	Candela	3m radiale	
				1/4	+2	50		Pesante	10 min	5 min	Lampada	9m radiale	
				1/2	+2	100		Scudo	1 azione	1 azione	Lanterna a Lente sporgente	36m conica	
				1	+2	200		Passo di Viaggio					
				2	+2	450		Passo	Al Minuto	All'Ora	Al Giorno	Effetti	Durata
				3	+2	700		Veloce	120m	6km	48km	Lanterna a Schermabile (off)	18m radiale
				4	+2	1.100		Normale	90m	4,5km	36km	Lanterna a Schermabile (on)	1,5m radiale
				5	+3	1.800		Lento	60m	3km	24km	Percezione Passiva (Togliere Furtivi)	6 ore
				6	+3	2.300		Un gruppo di avventurieri può camminare per 8 ore al giorno. Usa Percezione Passiva per individuare i pericoli.				6 ore	
				7	+3	2.900						6 ore	
				8	+3	3.900						6 ore	
				9	+4	5.000						6 ore	
				10	+4	5.900						6 ore	
				11	+4	7.200						6 ore	
				12	+4	8.400						6 ore	
				13	+5	10.000						6 ore	
				14	+5	11.500						6 ore	
				15	+5	13.000						6 ore	
				16	+5	15.000						6 ore	
				17	+6	18.000						6 ore	
				18	+6	20.000						6 ore	
				19	+6	22.000						6 ore	
Indebolimento										Classe Armatura Oggetti			
Livello	Effetto									Materiale	CA		
1	Svantaggio prove di caratteristica									Tessuto, carta, corda	11		
2	Velocità dimezzata									Cristallo, ghiaccio, vetro	13		
3	Svantaggio tiri per colpire e TS									Legno, ossa	15		
										Pietra	17		
										Ferro, acciaio	19		
										Mithril	21		



Classe Armatura Oggetti (cont)	
Adamantio	23

Danni Casuali e Ambientali

Esempio	Danni
Ustione da carboni ardenti, caduta di una libreria, puntura ago velenoso	1d10
Colpito da un fulmine o incespicare in una buca per il fuoco	2d10
Colpito da macerie, crollo di un tunnel o inciampare in una tinella di acido	4d10
Schiacciato da muri stritolanti, colpito da lame d'acciaio rotanti, guardare un flusso di lava	10d10
Immerso nella lava, colpito da una fortezza volante	18d10
Discesa nel vortice di un Elementale del fuoco, dilaniato tra le fauci di un Mostro Semidivino o di dimensioni lunari	24d10
Meteoriti. Morte istantanea.	infinite

Difficoltà incontri Exp per Personaggio				
Livelli	Facile	Medio	Difficile	Letale
1	25	50	75	100

Difficoltà incontri Exp per Personaggio (cont)				
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.600	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.400
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

Servizi vari	
Servizio	Costo
Carrozza	
all'interno della città	1mr
tra due paesi	3mr x km
Gregario	
abile	2mo x giorno
inesperto	2ma x giorno
Messaggero	1 mr x 1,5km
Nave	1 ma x 1,5km
Galeone	3ma/ 1ma/ 2mr x 1,5km
Galeone Elementale	50ma/ 20ma/ 20mr x 1,5km
Treno	50ma/
Folgore	20ma/20mr x 1,5km
Airship	1 mo x 1,5 km

Cib, Bevande, Vitto e Alloggio	
Oggetto	Costo
Birra	
boccale	4mr
mezzo litro	2ma
Banchetto (a persona)	10mo
Carne (1 pz)	3ma
Formaggio (1pz)	1ma
Locanda (al giorno)	
Squallida	7mr
Povera	1ma
Modesta	5ma
Agiata	8ma
Ricca	2mo
Aristocratica	4mo
Pasto (al giorno)	
Squallido	3mr
Povero	6mr
Modesto	3ma

Cib, Bevande, Vitto e Alloggio (cont)	
Agiato	5ma
Ricco	8ma
Aristocratico	2mo
Pane	2mr
Vino	
Bottiglia (buono)	10mo
Caraffa (comune)	2ma

Moltiplicatore Exp. Incontri			
N° nemici	1-2 PC	3-5 PC	6-8 PC
Singolo	x	--	x 0.5
	1.5		
Coppia	x 2	x 1.5	--
Gruppo (3-6)	x	x 2	x 1.5
	2.5		
Gang (7-10)	x 3	x 2.5	x 2
Folla (11-14)	x 4	x 3	x 2.5
Orda (15+)	x 5	x 4	x 3

Punti ferita oggetti		
Grandezza	Fragile	Resistente
Piccina (bottiglia, lucchetto)	2 (1d4)	5(2d4)
Piccola (cesta, liuto)	3(1d6)	10(3d6)
Media (barile, candeliere)	4(1d8)	18(4d8)
Larga (carretto, finestra 3x3m)	5(1d10)	27(5d10)



Tracce	
Tipo di terreno	CD
Superficie soffice (neve, fango)	10
Terra o erba	15
Pietra	20
Dal passaggio della creatura	+5/giorno
La creatura lascia una scia (es. sangue)	-5

Avanzamento livello		
Livello	Exp	Bonus Comp.
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2.700	+2
5	6.500	+3
6	14.000	+3
7	23.000	+3
8	34.000	+3
9	48.000	+4
10	64.000	+4
11	85.000	+4
12	100.000	+4
13	120.000	+5
14	140.000	+5
15	165.000	+5
16	195.000	+5
17	225.000	+6
18	265.000	+6
19	305.000	+6
20	355.000	+6

Abilità e corrispettive Caratteristiche		
Abilità	Caratteristica associata	Abilità
Acrobazia	Destrezza	Intuizione
Addestrare animali	Saggezza	Medicina
Arcano	Intelligenza	Natura
Aletica	Forza	Percezione
Furtività	Destrezza	Persuasione
Indagare	Intelligenza	Rapidità di mano
Inganno	Carisma	Religione
Intimidire	Carisma	Sopravvivenza
Intrattenere	Carisma	Storia

Condizioni	
Condizione	Effetto

Condizioni (cont)	
Accecato	Fallisci automaticamente ogni prova richieda la vista, svantaggio per colpire e vantaggio per essere colpiti
Saggezza	Saggezza
Affascinato	Intelligenza
Saggezza	Non puoi attaccare o bersagliare chi ti ha affascinato, chi affascina ha vantaggio tiri per interagire socialmente su chi ha affascinato
Afferato	Intelligenza
Saggezza	velocità ridotta a 0, sei Incapacitato
Assordato	Fallisci automaticamente ogni prova richieda l'udito
Intelligenza	Intelligenza
Avvelenato	Svantaggio tiri per colpire e prove caratteristiche
Incapacitato	Non puoi effettuare azioni e reazioni
Invisibile	Pesantemente oscurata, ma può essere sentita e percepita con magia e sensi speciali. Vantaggi tiri per colpire e svantaggio per essere colpiti

Condizioni (cont)	
Paralizzato	Divieni Incapacitato, non puoi muoverti o parlare, fallisci automaticamente TS For e Des, vantaggio tiri per essere colpiti ed attacchi entro 1,5m diventano attacchi critici
Pietrificato	Diventi Incapacitato, non puoi muoverti o parlare e non sei cosciente, fallisci automaticamente TS For e Des, vantaggio per essere colpiti, immune ai veleni (se ne avevi vengono messi in pausa ma non curati), resistenza a tutti i tipi di danni, qualsiasi oggetto non magico viene pietrificato, non invecchi e il tuo peso è decuplicato
Privo di sensi	Diventi Incapacitato, non puoi muoverti o parlare e non sei cosciente fallisci automaticamente TS For e Des, diventi Prono e Disarmato, vantaggio per colpirti e gli attacchi a 1,5m diventano attacchi critici



Condizioni (cont)

Prono Puoi strisciare o rialzarti usando metà del tuo movimento, hai svantaggio per colpire, se si è entro 1,5m si ha vantaggio per colpirti altrimenti si ha svantaggio

Spaventato Se la fonte della paura è a vista hai svantaggio per colpire e alle prove caratteristiche e non puoi muoverti volontariamente verso la fonte della paura

Stordito Diventi Incapacitato, non puoi muoverti e parli a fatica, fallisci automaticate TS For e Des, vantaggio per colpirti

Trattenuto Velocità a 0, svantaggio per colpire e TS Des, vantaggio per colpirti

