

Condizioni

Accecato: Non puoi vedere. Tutti i terreni normali sono considerati terreni difficili. Non puoi rilevare nulla usando la vista. Fallisci automaticamente i tiri di Percezione che richiedono la vista; se la vista è il tuo unico senso preciso, subisci una penalità di stato di -4 ai tiri di Percezione. Sei immune agli effetti visivi. Accecato ha la precedenza su Accecato da luce.

Rotto: Un oggetto rotto non può essere usato e non concede bonus. Un'armatura rotta concede il suo bonus oggetto alla CA, ma infligge una penalità di stato alla CA (-1 leggera, -2 media, -3 pesante).

Goffo: Subisci una penalità di stato pari al tuo valore di goffo ai tiri e alle CD basate su Destrezza.

Confuso: Sei impreparato, non consideri nessuno come tuo alleato e non puoi Ritardare, Preparare o usare reazioni. Usa tutte le tue azioni per Colpire o lanciare incantesimi offensivi. Il GM determina i bersagli casualmente. Se non hai altre opzioni, bersaglia te stesso, colpendo automaticamente. Se ti è impossibile attaccare o lanciare incantesimi, balbetti in modo incoerente, sprecando le tue azioni. Ogni volta che subisci danno da un attacco o un incantesimo, tenta un tiro di probabilità DC 11 per porre fine alla condizione.

Controllato: Il tuo controllore decide come agisci.

Accecato da luce: Tutte le creature e gli oggetti sono celati per te.

Assordato: Fallisci automaticamente i tiri di Percezione che richiedono l'udito. Subisci una penalità di stato di -2 ai tiri di Percezione per l'iniziativa e ai tiri che coinvolgono il suono ma si basano anche su altri sensi. Se esegui un'azione che ha il tratto uditivo, devi superare un tiro di probabilità DC 5 o l'azione viene persa. Sei immune agli effetti uditivi.

Prosciugato: Subisci una penalità di stato pari al tuo valore di prosciugato ai tiri basati su Costituzione, come i tiri salvezza su Tempra. Perdi Punti Ferita pari al tuo livello moltiplicato per il valore di prosciugato e i tuoi Punti Ferita massimi sono ridotti della stessa quantità. Quando recuperi Punti Ferita riposando per 8 ore, il tuo valore di prosciugato si riduce di 1, ma non recuperi immediatamente i Punti Ferita persi.

Appesantito: Sei goffo 1 e subisci una penalità di -10 piedi a tutte le tue Velocità.

Indebolito: Subisci una penalità di stato pari al tuo valore di indebolito ai tiri e alle CD basate su Forza.

Affascinato: Subisci una penalità di stato di -2 a Percezione e ai tiri abilità, e non puoi usare azioni con il tratto concentrazione a meno che non siano legate al soggetto del tuo fascino. Questa condizione termina se una creatura compie azioni ostili verso di te o uno dei tuoi alleati.

Affaticato: Subisci una penalità di stato di -1 a CA e ai tiri salvezza. Durante l'esplorazione, non puoi scegliere un'attività di esplorazione. Ti riprendi dalla fatica dopo una notte di riposo completa.

Impreparato: Subisci una penalità di circostanza di -2 alla CA

In fuga: Nel tuo turno, spendi ogni azione cercando di fuggire dalla fonte della condizione nel modo più rapido possibile. Non puoi Ritardare o Preparare.

Spaventato: Subisci una penalità di stato pari al valore a tutti i tiri e alle CD. Alla fine di ogni tuo turno, il valore diminuisce di 1.

Afferrato: Sei immobilizzato e impreparato. Se tenti un'azione di

manipolazione, devi superare un tiro di probabilità DC 5 o l'azione viene persa.

Immobilizzato: Non puoi compiere alcuna azione con il tratto movimento. Se sei immobilizzato da qualcosa che ti tiene in posizione e una forza esterna prova a spostarti, la forza deve superare un tiro contro la CD dell'effetto che ti tiene in posizione o la difesa rilevante (solitamente la CD su Tempra) della creatura che ti tiene.

Paralizzato: Sei impreparato e non puoi compiere azioni tranne Ricordare Conoscenze e altre che richiedono solo la tua mente. Non puoi Cercare.

Danno Persistente: Invece di subire danno persistente immediatamente, lo subisci alla fine di ogni tuo turno, tirando i dadi di danno ogni volta. Dopo aver subito danno persistente, tira un tiro di probabilità DC 15 per vedere se ti riprendi. Se hai successo, la condizione termina. Tu o un alleato potete aiutarvi a recuperare, consentendo un tiro di probabilità aggiuntivo. Questo di solito richiede 2 azioni e deve essere qualcosa che aiuterebbe ragionevolmente contro la fonte del danno. Il GM può ridurre la CD a 10, far terminare il danno automaticamente o cambiare il numero di azioni.

Pietrificato: Non puoi agire né percepire nulla. Sei un oggetto con il doppio del tuo ingombro normale (tipicamente 12 se sei Medio o 6 se Piccolo), CA 9, Durezza 8, e gli stessi attuali Punti Ferita che avevi da vivo.

Prono: Sei impreparato con una penalità di circostanza di -2 ai tiri per colpire. Le uniche azioni di movimento che puoi compiere sono Gattinare e Alzarsi. Alzarsi pone fine alla condizione di prono. Puoi Prendere Riparo mentre sei prono, ottenendo un riparo maggiore contro gli attacchi a distanza (ma rimani impreparato).

Accelerato: Guadagni 1 azione aggiuntiva all'inizio del tuo turno ogni round. Molti effetti che ti rendono accelerato specificano i tipi di azioni aggiuntive che puoi usare. Poiché accelerato ha effetto all'inizio del tuo turno, non guadagni azioni immediatamente se diventi accelerato durante il tuo turno.

Trattenuto: Sei legato e puoi muoverti a malapena, o una creatura ti ha bloccato. Sei immobilizzato e impreparato, e non puoi usare alcuna azione con i tratti attacco o manipolare tranne che per tentare di Fuggire o Forzare le tue catene. Trattenuto ha la precedenza su Afferrato.

Nauseato: Subisci una penalità di stato pari al valore a tutti i tiri e alle CD. Non puoi ingerire volontariamente nulla. Puoi spendere un'azione per rimettere per tentare un tiro salvezza su Tempra contro la CD dell'effetto nauseante. In caso di successo, riduci il valore di 1 (2 in caso di successo critico).

Rallentato: Quando recuperi le tue azioni all'inizio del tuo turno, riduci il numero di azioni del tuo valore di rallentato. Non perdi azioni immediatamente se sei rallentato durante il tuo turno.

Stordito: Non puoi agire. Un valore di stordito indica quante azioni totali perdi. Ogni volta che recuperi azioni, riduci il numero del tuo valore di stordito, quindi riduci il tuo valore di stordito del numero di azioni perse. Se stordito ha una durata, perdi tutte le tue azioni per la durata indicata. Stordito ha la precedenza su rallentato. Le azioni perse a causa di stordito contano per quelle perse a causa di rallentato.

Stupefatto: Subisci una penalità di stato pari al valore ai tiri e alle CD basate su Intelligenza, Saggezza o Carisma. Se Lanci un Incantesimo, viene interrotto a meno che tu non riesca in un tiro di probabilità (DC = 5 + valore).



Classi Difficoltà

Un personaggio con un determinato **Grado** di maestria affronterà un tiro con una determinata **CD** [CD+correzione] per una **Difficoltà** stabilita.

Grado	CD*	Difficoltà	Correzione
Non addestrato	10	Molto facile	-5
Addestrato	15	Facile	-2
Esperto	20	50-50	+0
Maestro	30	Difficile	+2
Leggendario	40	Molto difficile	+5

*CD di riferimento per livello: 1° CD15 , 2° CD16 , 3° CD18 , 4° CD19 , 5° CD20

Identificazione delle creature

Tratto della creatura	Abilità	Tratto della creatura	Abilità
Aberrazione	Occultismo	Fatato	Natura
Animale	Natura	Nefando	Religion
Astrale	Occultismo	Funghi	Natura
Bestia	Arcano, Naura	Umanoide	Società
Celestiale	Religione	Osservatore	Religione
Costrutto	Arcano, Artigianato	Melma	Occultismo
Drago	Arcano	Piante	Natura
Elementale	Arcano, Natura	Spirito	Occultismo
Incorporeo	Occultismo	Non morti	Religione

Danno ambientale e da pericolo

Categoria	Danno
Minor	1d6-2d6 (spesso temporanei/contendenti)
Moderato	4d6-6d6
Maggiore	8d6-12d6
Massiccio	18d6-24d6

Curare ferite

Competenza	CD*	Successo	Successo critico
Addestrato	15	2d8	4d8
Esperto	20	2d8+10	4d8+10
Maestro	30	2d8+30	4d8+30
Legendario	40	2d8+50	4d8+50

*Puoi scegliere di tirare per una CD più alta.

Abilità e azioni

Abilità	CAR	Azioni senza addestramento	Azioni con addestramento
Acrobazia	DES	Bilanciarsi ✦ ,Destreggiarsi ✦	Manovra in Volo, Strizzarsi
Arcano	INT	Ricordare Conoscenze ✦	Decifrare Scritti, Identificare Magia, Apprendere un Incantesimo
Atletica	FOR	Scalare ✦ ,Forzare Apertura ✦ , Afferrare ✦ , Salto in Alto ✦✦ , Salto in Lungo ✦✦ , Spingere ✦✦ , Nuotare ✦ , Sbilanciare ✦	Disarmare
Artigianato	INT	Ricordare Conoscenze ✦ , Riparare	Creare ✦✦ , Guadagnare, Identificare Alchimia
Inganno	CAR	Creare un Diversivo ✦ , Impersonare, Mentire	Fintare ✦
Diplomazia	CAR	Raccogliere Informazioni, Fare una Buona Impressione, Richiedere ✦	
Intimidazione	CAR	Coercizione, Demoralizzare ✦	
Conoscenze	INT	Ricordare Conoscenze	Guadagnare
Medicina	SAG	Stabilizzare ✦✦ , Tamponare ✦✦ , Ricordare Conoscenze ✦	Curare Malattia, Curare Veleno, Curare Ferite
Natura	SAG	Comandare un Animale ✦ , Ricordare Conoscenze ✦	Identificare Magia, Apprendere un Incantesimo
Occultismo	INT	Ricordare Conoscenze ✦	Decifrare Scrittura, Identificare Magia, Apprendere un Incantesimo
Intrattenere	CAR	Eibirsi	Guadagnare
Religione	SAG	Ricordare Conoscenze ✦	Decifrare Scrittura, Identificare Magia, Apprendere un Incantesimo
Società	INT	Ricordare Conoscenze ✦ , Sussistere	Creare un Falso, Decifrare Scrittura
Furtività	DES	Nascondere un Oggetto ✦ , Nascondersi ✦ , Muoversi Furtivamente ✦	
Sopravvivenza	SAG	Senso dell'Orientamento, Sussistere	Rintracciare Tracce, Tracciare
Furto	DES	Nascondere un Oggetto ✦ , Rubare ✦	Disattivare un Dispositivo ✦✦ , Scassinare ✦✦



Azioni di base

Aiutare ➡ Tiro su CD per dare un bonus di circostanza di +1 al tiro abilità o al tiro per colpire dell'alleato (successo critico: +2, +3 se maestro, +4 se leggendario). Fallimento critico: -1

Strisciare ➡ (movimento): Muovi di 1,5mt mentre sei prono.

Ritardare ⬢ Seleziona questa opzione quando il tuo turno inizia; riprendi il tuo turno più tardi.

Cadere prono ➡ (movimento): Cadi e ottieni condizione prono.

Sfuggire ➡ (attacco): Tenta di liberarti quando sei afferrato, trattenuto o immobilizzato. Usa il modificatore di attacco senz'arma, Acrobazia o Atletica. Successo critico: rimuovi la condizione afferrato o trattenuto e puoi avanzare di 1,5 metri.

Interagire ➡ (manipolare): Afferra un oggetto, apri una porta, estrai un oggetto o fai un'azione simile.

Saltare ➡ (movimento): Salta orizzontalmente 3 metri (4,5 mt se la tua Velocità è almeno di 9 metri), o verticalmente 0,9 metri e orizzontalmente 1,5 metri

Preparare azione ➡ (concentrazione): Preparati a compiere una singola azione o un'azione gratuita come reazione con un innesco che designi.

Rilasciare ⬢ (manipolare): Rilascia qualcosa che tieni senza innescare reazioni.

Individuare ➡ (concentrazione, segreto): Scansiona un'area per segni di creature o oggetti usando Percezione.

Percepire l'intenzione ➡ (concentrazione, segreto): Controlla se una creatura sta mentendo.

Alzarsi ➡ (movimento): Ti alzi da prono.

Passo ➡ (movimento): ti muovi di 1,5mt

Avanzare ➡ (movimento): Muovi fino alla tua Velocità.

Colpire ➡ (attacco) Attacca con un arma o senza.

Ripararsi ➡ Ottieni copertura, o ottieni copertura maggiore se hai già riparo.
(segreto) tiro segreto del master per il giocatore

Copertura

Traccia una linea dal centro dello spazio dell'attaccante o dell'esplosione al centro dello spazio del bersaglio.

Minore Bonus di circostanza di +1 alla CA se la linea passa attraverso creature ma nessun oggetto.

Standard Bonus di circostanza di +2 alla CA, ai tiri salvezza su Riflessi contro effetti ad area e ai tiri di Furtività per Nascondersi o Muoversi furtivamente. *Puoi usare **Ripararsi** per aumentare a copertura maggiore.

***Maggiore** come sopra ma +4 ai bonus

* a discrezione del master

Morte e recupero ☠

Fuori combattimento: Quando sei ridotto a 0 Punti Ferita, sposta la tua iniziativa a direttamente prima della creatura o dell'effetto che ti ha ridotto a 0 Punti Ferita. Guadagni morente 1, o morente 2 se il danno è venuto da un colpo critico o dal tuo fallimento critico su un tiro salvezza. Un effetto non letale ti rende privo di sensi a 0 Punti Ferita e non ti dà la condizione di morente.

Morente Sei privo di sensi. Se raggiungi morente 4, muori. Tenta un tiro di recupero all'inizio del tuo turno per determinare se migliori o peggiori. Se hai 1 o più Punti Ferita, perdi la condizione di morente. Ogni volta che perdi la condizione di morente, aumenta il tuo valore di ferito di 1. Se subisci danno mentre sei morente, aumenta il valore di morente di 1 (o 2 in caso di successo critico di un nemico o del tuo fallimento critico).



Prove di recupero

All'inizio del turno del giocatore con la condizione morente effettua un tiro semplice (**CD 10 + valore morente**)

Tiro	Effetto
Successo Critico	Sottrai 2 dalla condizione morente
Successo	Sottrai 1 dalla condizione morente
Fallimento	Aggiungi 1 alla condizione morente
Fallimento Critico	Aggiungi 2 alla condizione morente

Ferito Ogni volta che ottieni la condizione di morente e la perdi per qualsiasi motivo guadagni ferito 1 o aumenti la condizione ferito precedente. La condizione di ferito è rimossa se ricevi Punti Ferita da Curare le ferite (medicina), o se sei riportato ai Punti Ferita completi e riposi per 10 minuti.

Rilevare creature 🐱 👤

Osservato Una creatura da cui sei osservato sa dove sei e può bersagliarti normalmente. Celato: Una creatura da cui sei celato deve superare un tiro di probabilità DC 5 quando ti bersaglia con un effetto non ad area.

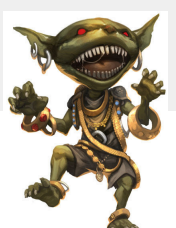
Celato Una creatura da cui sei celato deve superare un tiro di probabilità DC 5 quando ti bersaglia con un effetto non ad area. er diventare nascosto e Cercare per trovare creature nascoste.

Nascosto Una creatura da cui sei nascosto sa in quale spazio ti trovi. Sei impreparato per essa e deve superare un tiro di probabilità DC 11 per colpirti. Puoi Nasconderti per diventare nascosto e Cercare per trovare creature nascoste.

Non individuato Quando un'entità non ti ha individuato, è impreparata nei tuoi confronti, non può vederti, non ha idea di quale spazio tu occupi e non può prenderti di mira. Può provare a indovinare il tuo quadretto scegliendo un quadretto e tentando un attacco. Questo funziona come prendere di mira una creatura nascosta, ma la prova di individuazione e il tiro per colpire sono effettuati in segreto dal GM.

Inosservato Una creatura da cui sei inosservato è completamente ignara della tua presenza.

Invisibile Sei non individuato da tutti. Non puoi diventare osservato mentre sei invisibile, tranne che tramite abilità speciali o magia.



Terreno

Difficile	Ogni quadretto (1,5mt) costa doppio
Difficoltà estrema	Ogni quadretto (1,5mt) costa triplo
Superficie stretta	Sei <u>impreparato</u> e devi <u>mantenere l'equilibrio</u> per attraversarla. Quando vieni colpito o fallisci un tiro salvezza, devi superare un tiro salvezza su Riflessi o cadere.
Terreno irregolare	Sei impreparato e potresti dover Mantenere l'equilibrio o cadere prono. Quando vieni colpito o fallisci un tiro salvezza, devi superare un tiro salvezza su Riflessi o cadere.
Inclinato	Hai bisogno di Scalare per salire un'inclinazione. Sei <u>impreparato</u> mentre Scali.

Viaggio

Velocità piedi/metri	Feet / min	KM/hour	KM/day
10/3	100	1.5	12
15/4.5	150	2.25	18
20/6	200	3	24
25/7,5 - standard	250	3.75	30
30/9	300	4.5	36
35/10 - pony	350	5.25	42
40/12 - cavallo	400	6	48

Effetti del terreno e del clima

Tira 1d10 per ogni effetto cumulativo. Ritira gli effetti irracionevoli.

d20	Clima	Effetto
1	Nebbioso	Tira 1d10 per ogni effetto cumulativo. Ritira gli effetti irracionevoli.
2	Pioggia leggera	Le creature subiscono una penalità di -2 alla Percezione uditiva..
3	Pioggia intensa	Come pioggia leggera, e i bersagli attaccati da 80 piedi o più lontano sono celati per il loro attaccante.
4	Ventoso	Le creature subiscono una penalità di -2 alla Percezione visiva e ai tiri per colpire a distanza.
5	Freddo estremo	-45°C. Le creature subiscono un danno da freddo minore ogni 10 minuti
6	Freddo intenso	Freddo intenso: -17°C. Le creature subiscono un danno da freddo minore ogni ora.
7	Caldo intenso	Caldo intenso: 43°C. Le creature subiscono un danno da fuoco minore ogni ora.
8	Caldo estremo	Caldo estremo: 50°C. Le creature subiscono un danno da fuoco minore ogni 10 minuti.
9	Tormenta di neve	Come pioggia intensa, ventoso e freddo estremo.
10	Incendio	I personaggi subiscono danno da fuoco minore ogni round.

Pantheon

LG	NG	CG
Erastil , famiglia e comunità Torag , nanie e tattiche Iomedae , dea dell'onore e giustizia	Sarenrae , dea del sole e del perdono Shelyn , dea dell'amore, arte e bellezza	Cayden Cailean , dio della libertà e del vino Desna , dea dei sogni, della fortuna e delle stelle
LN	N	CN
Irori , conoscenza & auto-perfezionamento Abadar , god of civilization and cities	Pharasma , goddess of death and destiny Gozreh , god of nature Nethys , god of all magic	Gorum , god of battle, strength and weapons Calistria , goddess of lust and revenge
LE	NE	CE
Asmodeus , tirannia e male Zon-Kuthon , dolore e tortura	Norgorber , segreti e assassini Urgathoa , dea della non morte e malattia	Lamashtu , dea delle mostruosità Rovagug , dio della distruzione

