

### ACCECATO (BLINDED)

- Non vede nulla, fallimento automatico delle prove che richiedono la vista
- Gli attacchi della creatura hanno SVANTAGGIO, gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO

### ASSORDATO (DEAFENED)

- Non sente nulla, fallimento automatico delle prove che richiedono l'udito

### AVVELENATO (POISONED)

- Ha SVANTAGGIO agli attacchi e prove di abilità

### CHARMATO (CHARMED)

- Non può attaccare chi charma, né bersagliarlo con effetti o capacità dannose
- Chi charma ha VANTAGGIO nelle prove di interazione sociale sulla creatura

### CONFUSO (CONFUSED)

- Determina casualmente le sue azioni a inizio turno con 1d6: 1- si muove in una direzione casuale; 2,3- non agisce; 4,5- attacca in mischia un bersaglio casuale; 6- agisce normalmente

### INCAPACITATO (INCAPACITATED)

- Non può effettuare azioni o reazioni

### IN LOTTA (GRAPPLED)

- La velocità della creatura diventa 0 e non può beneficiare di bonus alla velocità
- La condizione termina se chi tiene in lotta diventa INCAPACITATO
- La condizione termina se la creatura viene allontanata forzatamente dalla mischia di chi tiene in lotta

### INTRALCIATO (RESTRAINED)

- La velocità della creatura diventa 0 e non può beneficiare di bonus alla velocità
- Gli attacchi della creatura hanno SVANTAGGIO, gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO
- I TS su Destrezza della creatura hanno SVANTAGGIO

## Effetti dei livelli di affaticamento:

- 1- Svantaggio alle prove di abilità
- 2- Velocità dimezzata
- 3- Svantaggio ad attacchi e TS

- 4- Pf massimi dimezzati
- 5- Velocità ridotta a 0
- 6- Morte

### INVISIBILE (INVISIBLE)

- È impossibile da vedere senza sensi speciali o strumenti magici. Può nascondersi come se fosse totalmente oscurata. La posizione della creatura può essere individuata dai rumori che fa o dalle tracce che lascia
- Gli attacchi della creatura hanno VANTAGGIO, gli attacchi contro la creatura hanno SVANTAGGIO

### PARALIZZATO (PARALYZED)

- È INCAPACITATO e non può muoversi o parlare
- Fallisce automaticamente i TS su Forza e Destrezza
- Gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO
- Gli attacchi contro la creatura effettuati in mischia sono automaticamente colpi critici

### PIETRIFICATO (PETRIFIED)

- La creatura è trasformata, insieme ad ogni oggetto non magico che indossa o trasporta in una sostanza solida inanimata (di solito pietra). Il suo peso decuplica e smette di invecchiare
- La creatura è INCAPACITATA, non può muoversi o parlare ed è inconsapevole dei suoi paraggi
- Fallisce automaticamente i TS su Forza e Destrezza
- Gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO
- La creatura ha resistenza a tutti i danni
- La creatura è immune a veleno e malattie, veleni e malattie da cui è già affetto sono sospesi, non neutralizzati

### PRIVO DI SENSI (UNCONSCIOUS)

- La creatura è INCAPACITATA, non può muoversi o parlare ed è inconsapevole dei suoi paraggi
- Fa cadere ogni oggetto impugnato e cade prono
- Fallisce automaticamente i TS su Forza e Destrezza
- Gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO
- Gli attacchi contro la creatura effettuati in mischia sono automaticamente colpi critici

### PRONO (PRONE)

- L'unica opzione di movimento di una creatura prona è strisciare, a meno che non si alzi e termini la condizione
- Gli attacchi della creatura hanno SVANTAGGIO
- Gli attacchi contro la creatura effettuati in mischia hanno VANTAGGIO, ogni altro attacco ha SVANTAGGIO

### SPAVENTATO (FRIGHTENED)

- Gli attacchi e le prove di abilità della creatura hanno SVANTAGGIO finché ha linea di vista con la fonte della sua paura
- La creatura non può volontariamente avvicinarsi alla fonte della sua paura

### STORDITO (STUNNED)

- La creatura è INCAPACITATA, non può muoversi e può parlare solo debolmente
- Fallisce automaticamente i TS su Forza e Destrezza
- Gli attacchi contro la creatura hanno VANTAGGIO

Costruzione incontri rapida (hard)				
Livello PG	2 N x1 PG	1 N x1 PG	1 N x2 PG	1 N x4 PG
1	-	¼	½	1
2	1/8	¼	1	3
3	¼	1	2	4
4	½	1	3	5
5	1	2	4	6
6	1	2	5	7
7	1	3	5	8
8	2	3	6	9
9	2	4	7	10
10	2	4	7	11
11	3	5	8	12
12	3	5	9	13
13	3	5	10	14
14	4	6	11	15
15	4	6	11	16
16	4	7	12	17
17	4	8	13	18
18	5	8	14	19
19	5	9	15	20
20	6	10	16	21

Schema base mostri				
GS	HP	AC	ATK	DMG
¼	40	13	13	5
½	60	13	13	7
1	80	13	13	10
3	110	13	14	25
5	140	14	16	35
7	170	15	16	50
9	200	16	17	60
11	230	17	18	70
13	260	18	18	85
15	290	18	18	95
17	320	19	20	110
19	350	19	20	120
21	420	19	21	150
23	510	19	21	185
25	600	19	22	220
27	690	19	23	255
29	780	19	23	290
30	830	19	24	310

Speciali	
Attacco ad area	DMGx½ (TS dimezza)
Resistenze ai danni	(HP/3)x2
Resistenza alla magia	-2 CA
Volare	-2 CA se GS<10
Rigenerazione	-Nx3 pf
Presenza terrificante	(HP/4)x3
Condizione sul bersaglio colpito	-1 CA (solo condizioni pesanti)

# PREZZI RAPIDI

Armi e Armature	
Arma semplice	5 mo
Arma da guerra	20 mo
Armatura leggera	20 mo
Armatura media	250 mo
Armatura pesante	500 mo

Animali e cavalcature	
Mulo	8 mo
Mastino	25 mo
Cavallo da tiro	50 mo
Cavallo da galoppo	75 mo
Cavallo da guerra	400 mo

Attrezzi	
Alchimista	50 mo
Distillatore	20 mo
Navigatore	25 mo
Carpentiere	8 mo
Cartografo	15 mo
Cuoco	1 mo
Gioielliere	25 mo
Conciatore	5 mo
Fabbro	20 mo
Travestimento	25 mo
Falsario	15 mo
Avvelenatore	50 mo
Ladro	25 mo

Seguaci e gregari (prezzo/gg)	
Sapiente (non segue)	3 mo
Mercenario	10 mo
Mercenario esperto	25 mo
Guardia	5 ma
Informatore	5 ma
Alchimista	20 mo
Marinaio	5 ma
Marinaio esperto	5 mo
Spia	20 mo
Lavoratore	5 ma
Lavoratore esperto	1 mo
Curatore animali	1 mo
Apprendista	2 ma

Vitto e alloggio	
Alloggio squallido	1 ma
Alloggio modesto	5 ma
Alloggio costoso	2+ mo
Vitto squallido	5 mr
Vitto modesto	2 ma
Vitto costoso	1+ mo

Veicoli	
Carrozza (noleggio)	5 ma/gg
Carretto	15 mo
Carro	35 mo
Carrozza	250 mo
Barca (trasporto)	5 ma/gg
Nave (trasporto)	1 mo/gg

Zaini	
<b>Scassinatore (16 mo)</b>	Zaino, sacchetto 1000 biglie, 3 m di filo, campanella, 5 candele, piede di porco, martello, 10 chiodi, lanterna schermabile, 2 fiasche d'olio, 5 razioni, acciarino, borraccia, 15 m di corda
<b>Diplomatico (39 mo)</b>	Baule, 2 portapergamene, vestiti eleganti, boccetta d'inchiostro, penna, lampada, 2 fiasche d'olio, 5 fogli di carta, profumo, ceralacca, sapone
<b>Sotterranei (12 mo)</b>	Zaino, piede di porco, 10 chiodi, 10 torce, acciarino, 10 razioni, borraccia, 15 m di corda
<b>Intrattenitore (40 mo)</b>	Zaino, sacco a pelo, 2 costumi, 5 candele, 5 razioni, borraccia, kit da travestimento
<b>Esploratore (10 mo)</b>	Zaino, sacco a pelo, gavetta, acciarino, 10 torce, 10 razioni, borraccia, 15 m di corda
<b>Sacerdote (19 mo)</b>	Zaino, sacco a pelo, lenzuolo, 10 candele, acciarino, unguenti, 2 pezzi di incenso, incensiere, vesti, 2 razioni, borraccia
<b>Studiato (40 mo)</b>	Zaino, libro di conoscenze, bottiglia di inchiostro, penna, 10 pergamene, sacchetto di sabbia, coltellino

# APPUNTI E ALTRO