

1D30 POSSIBILI INCIDENTI VIAGGIANDO VIA TERRA

Per ogni viaggio, decidete il numero di tiri di Sopravvivenza che il gruppo deve effettuare, ogni giorno o ogni due o tre giorni. Un tiro fallito innesca un tiro sulla tabella degli incidenti. Con un 1 naturale tirate sulla tabella degli incidenti speciali. In alternativa, aggiungeteli come incontri fissi decidendo un risultato a vostra scelta o tirando in modo casuale. Se un evento ha effetto su un solo PG, tirate a caso per determinare quale o scegliete il PG che ha effettuato il tiro di Sopravvivenza.



TIRI DI SOPRAVVIVENZA PER GLI INCIDENTI

(-2 CD su un sentiero, +2 CD per maltempo)

Terreno	Classe di Difficoltà
Praterie	7
Deserti e Colline	12
Foreste, Montagne e Paludi	17

Tirate 1d30 per determinare un incidente o 1d6 per un incidente speciale. Per simulare un d30 tirate un dado qualsiasi, se esce un numero dispari tirate 1d20 sulla tabella e se esce un numero pari tirate invece 1d10 + 20 sulla stessa tabella. Tutti i Tiri Salvezza sulla tabella degli Incidenti hanno **CD 13** e quelli sulla tabella degli Incidenti Speciali hanno **CD 15**.

INCIDENTI SPECIALI

Tiro di 1d6	Incidente Speciale	Risultato
1	Rasovvite	Guardare pagina 110 della Guida del Dungeon Master
2	Pioggia acida	Trovare rifugio o subire 2d6 danni da acido, crea pozzanghere acide per 1d6 ore
3	Tempesta di cenere	Blocca la direzione in cui si sta viaggiando, per andare avanti bisogna superare un tiro salvezza su Forza o si ottiene un livello di Indebolimento
4	Tornado di polvere	Tiro salvezza su Destrezza o si subiscono 1d6 danni contundenti e la velocità viene ridotta della metà per 1d6 ore
5	Impulso magnetico	Se si indossa un'armatura di metallo, superare un tiro salvezza su Forza o si rimane Prono e Trattenuto per 1d6 ore
6	Strana energia	Superare un tiro salvezza su Intelligenza o si rimane "Avvelenato" per 1d6 ore mentre strane visioni distorcono ciò che vedi

INCIDENTI

Tiro di 1d30	Incidente	Effetto
1	Perduti, si sta camminando in circolo	Tirate 1d6 per lato dell'esagono attraversato; se il lato dell'esagono è la direzione desiderata, si resta invece nell'esagono corrente
2	Serpente velenoso	Morso di serpente +5; tiro salvezza su Costituzione o 1d6 danni da veleno e Avvelenato per 1 ora
3	Tempo atmosferico pericoloso	Bufera di neve, fulmini, tornado; 2d6 danni
4	Mostro che è stato disturbato	Incontro casuale
5	Animali selvatici	Si viene attaccati da orsi, o cinghiali, o gatti di grossa taglia, o cani di grossa taglia
6	Scarsità di provviste o cibo avariato	Perdete metà delle vostre razioni a causa di errori di calcolo o di cibo andato a male
7	Terreno bloccato	Impossibile muoversi nella direzione desiderata a causa di detriti, sentiero interrotto, ecc.
8	Esausto	Ottieni un livello di Indebolimento
9	Sabbie mobili / fango / acqua / inondazioni	Caderci dentro significa essere Trattenuti; dopo 1d4 round si inizia a soffocare o si usa la descrizione per le sabbie mobili nella Guida del Dungeon Master a pagina 110
10	Distorsione alla caviglia o vesciche ai piedi	La velocità è dimezzata per 1d3 giorni, può essere curato con incantesimi di guarigione
11	Vestiti e equipaggiamento strappati	Fino a quando non vengono riparati, subisci svantaggio alle prove di abilità su Carisma se l'aspetto esteriore è importante
12	Frana	Tiro salvezza su Destrezza o 2d6 danni e Trattenuto e soffocante fino ad una prova riuscita di Forza per uscire fuori scavando
13	Morso di ragno	Tiro salvezza su Costituzione contro veleno o 1d6 danni da veleno e Avvelenato per 1 ora
14	Tempo atmosferico che distrae	Nebbia, pioggia battente o grandine; svantaggio sugli attacchi a distanza e sui tiro di sopravvivenza
15	Nido di vespe	Tiro salvezza su Destrezza o Avvelenato per 1 ora
16	Sciame di zanzare	Porta l'Epidemia Fognaria (pagina 257 della GDM)
17	Animale pestifero	Uno scoiattolo arrabbiato o un uccello beffardo vi infastidisce innescando un incontro casuale
18	Piante velenose	Avvelenato fino a quando non ci si lava
19	Mosche nere	Se non si trova un riparo si subisce svantaggio, dura 24 ore
20	Zecche	Portano la Febbre da Gallina (pagina 257 della GDM)
21	Perdita di equipaggiamento o armi	Tirare 1d6, con 1 viene persa un'arma altrimenti un oggetto dell'equipaggiamento
22	Trappola da cacciatore	Tiro salvezza sulla Destrezza o si è Trattenuto da una rete / trappola o da una trappola per animali; Probabilità del 50% che sia una trappola per animali che infligge anche 1d6 danni
23	Animale malato o rabbioso	Morso di animale piccolo +5 per 1d4 danni ed esposizione all'Epidemia Fognaria (pagina 257 della GDM)
24	Caduta da un dirupo, dentro una caverna, in una dolina o dentro un vecchio pozzo	Tiro salvezza su Destrezza o caduta di 1d3x3 metri
25	Puzzola	Tiro salvezza su Destrezza o "Avvelenato" finché non viene lavata via
26	Acqua potabile sporca	L'acqua potabile di tutto il gruppo è contaminata dalla Vista Putrefatta (pagina 257 della GDM)
27	Incendio	Un incendio arde nella direzione in cui state andando, tornate indietro o fate un tiro salvezza su Costituzione per correre attraverso di esso: con un successo si è Avvelenati dal fumo per 1 ora, con un fallimento: come successo e in più si subiscono 2d6 danni da fuoco
28	Pidocchi	"Avvelenato" fino a quando vengono trattati
29	Formiche Rosse	Subisci 1d6 danni da veleno, Avvelenato per 1 ora e perdi la metà delle razioni
30	Equipaggiamento rotto	Tirare 1d6, con 1 si è rotta un'arma altrimenti un pezzo di equipaggiamento