

LISTA DELLA VEGLIA

1. DETERMINARE DIREZIONE/MODALITÀ DI VIAGGIO

2. SI SONO SMARRITI?

- Tiro di Orientamento (successo automatico se seguono un punto di riferimento o una traccia).
- Se il tiro fallisce, determinare una deviazione. (Se si sono già smarriti, la deviazione può aumentare, ma non diminuire).

3. TIRI D'INCONTRO 1 IN 1D8

- Determinare l'ora durante la veglia.
- **Luogo:** 50% di possibilità di incontrare il luogo dell'esagono. (Se il luogo è nascosto, effettuare un secondo tiro d'incontro. Se il gruppo è in modalità esplorazione, effettuare due volte il secondo tiro d'incontro).
- **Incontro Casuale:** Tirare sulla tabella della regione.
- **%Tracce:** Tirare per gli incontri di tracce. (Prova di Sopravvivenza per notare le tracce).
- **%Tana:** Tirare per gli incontri di tana.

Nessun incontro luogo/tana/traccia se i personaggi stanno riposando.

SUGGERIMENTO: usare la velocità di viaggio all'ora per determinare i progressi prima che si verifichi l'incontro, quindi annotare il numero di ore rimaste nella veglia.

4. DETERMINARE L'EFFETTIVA DISTANZA PERCORSA

- Tirare $2d6+3 \times 10\% \times$ Distanza Media.
- Un tiro di Orientamento determina se i personaggi hanno stimato accuratamente la distanza percorsa. (se il tiro fallisce usare la distanza media).

SUGGERIMENTO: Se il tipo di terreno sta per cambiare durante la veglia, calcolare il progresso all'ora fino al bordo dell'esagono corrente. Quindi annotare il numero di ore rimanenti, calcolare la nuova distanza media e finire la veglia.

LASCIARE UN ESAGONO

- Determinare il nuovo esagono (applicando la rotta attuale alla loro direzione di marcia).

- Se i personaggi si sono smarriti, fare un tiro di Orientamento. Se ci riescono, possono tentare di riorientarsi. Se non ci riescono, la deviazione si accumula.

TENERE TRACCIA DEL TEMPO

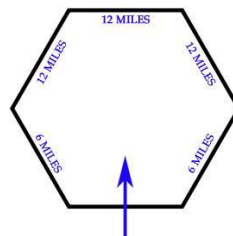
VEGLIA: 4 Ore

MARCIA: 8 Ore

DETERMINARE L'ORA ALL'INTERNO DELLA VEGLIA:

- 1d8 per la mezz'ora.
- 1d30 il minuto.

PROGRESSI NELL'ESAGONO

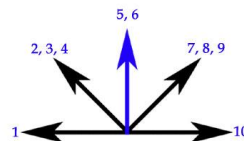


12 Miles = 18 Km / 6 Miles = 9 Km

(cambio di direzione all'interno dell'esagono = -3 km di progressi)

1 Esagono = 18 KM (dal centro di un esagono al centro di un esagono/da un lato a quello opposto dello stesso esagono) = lati da 11 Km = 320 chilometri quadrati

PERSONAGGI SMARRITI



La freccia blu indica la direzione di viaggio prefissata

RIORIENTARSI

Direzione della Bussola: prova di sopravvivenza (CD 12). Se il tiro fallisce, i personaggi pensano che una direzione casuale sia il nord.

Seguire le Proprie Tracce: se seguono con successo le proprie tracce, effettuare una prova di Orientamento. Se il tiro riesce, determinare dove sono andati fuori rotta. Se il tiro fallisce, 75% di possibilità che arrivino ad una conclusione sbagliata.

BUSSOLE

Bonus di +2 alle prove di Orientamento.

Eliminano automaticamente le deviazioni ai bordi dell'esagono.

RICONOSCERE LE DISTANZE

Terreno	Distanza dal Punto di Incontro
Deserto	6d6 x 6 m
Deserto, dune	6d6 x 3 m
Foresta (rada)	3d6 x 3 m
Foresta (media)	2d8 x 3 m
Foresta (fitta)	2d6 x 3 m
Colline (dolci)	2d6 x 3 m
Colline (aspre)	2d6 x 3 m
Giungla	2d6 x 3 m
Brughiera	2d8 x 3 m
Montagne	4d10 x 3 m
Pianure	6d6 x 12 m
Palude	6d6 x 3 m
Tundra, ghiacciata	6d6 x 6 m

TROVARE LUOGHI

LUOGHI VISIBILI: Trovati automaticamente

SULLA STRADA: Trovati automaticamente da qualsiasi personaggio sulla strada/sul fiume/sul sentiero

LUOGHI CONOSCIUTI: Trovati se il personaggio è nello stesso esagono

LUOGHI SCONOSCIUTI: Trovati come risultato di un tiro d'incontro

MODALITÀ DI VIAGGIO

NORMALE: Nessun modificatore.

CON CAUTELA: Movimento a 3/4 della velocità normale

- 50% che un incontro non esplorativo non avvenga

ESPLORAZIONE: Movimento a 1/2 della velocità normale

- Possibilità di incontri raddoppiata

FORAGGIARE: Movimento a 1/2 della velocità normale

- Prova di Sopravvivenza una volta al giorno (CD in base tipo di terreno). Se il tiro riesce, si ha raccolto cibo/acqua per un giorno. +1 giorno di rifornimenti per ogni 2 punti in cui il risultato della prova superi la CD.

ANDARE VELOCI: 1 ora di andatura veloce = 1 danno non letale.

- Ogni ora aggiuntiva infligge il doppio dell'ora precedente.

MARCIA FORZATA: Prova di Costituzione (CD 10, +2 per ogni ora aggiuntiva). Se il tiro fallisce, il personaggio subisce 1d6 danni non letali e diventa affaticato.

DISTANZA PERCORSA

A Piedi	3 m/ 7,5 cm	4,5 m/ 15 cm	6 m/ 24 cm	9 m/ 30 cm	12 m/ 38 cm
1 Ora (Camminare)	1,5 Km	2,5 Km	3 Km	4,5 Km	6 Km
1 Ora (Andare Veloci)	3 Km	4,5 Km	6 Km	9 Km	12 Km
1 Veglia (4 Ore)	6 Km	9 Km	12 Km	18 Km	24 Km
1 Marcia (8 Ore)	12 Km	18 Km	24 Km	36 Km	48 Km

Cavalcature e Veicoli (carico)	Per Ora	Per Veglia (4 ore)	Per Marcia (8 ore)
Mulo	4,5 km	18 km	36 km
Mulo (115,5 - 345 kg)	3km	12 km	24 km
Cavallo, da tiro	8 km	32 km	64 km
Cavallo, da tiro (85-255 kg)	5,5 km	22 km	44 km
Cavallo, Leggero	9 km	36 km	72 km
Cavallo, leggero (75,5-225 kg)	6 km	24 km	48 km
Cavallo da guerra, medio	8 km	32 km	64 km
Cavallo da guerra, medio (85-255 kg)	5,5 km	22 km	44 km
Cavallo da guerra, pesante	7,5 km	30 km	60 km
Cavallo da guerra, pesante (150,5-450 kg)	5,25 km	21 km	42 km
Cane da galoppo	6 km	24 km	48 km
Cane da galoppo (50,5-150 kg)	4,5 km	18 km	36 km
Carretto/carro	3 km	12 km	24 km
Zattera	0,75 km	3 km	6 km
Barca Piccola	1,5 km	6 km	12 km

TERRENO

TERRENO	STRADA MAESTRA	STRADA O SENTIERO	IMPERVIO	CD ORIENTAMENTO	CD FORAGGIARE
Deserto	x1	x1/2	x1/2	12	20
Foresta (Rada)	x1	x1	x1/2	14	14
Foresta (Media)	x1	x1	x1/2	16	14
Foresta (Fitta)	x1	x1	x1/2	18	14
Colline	x1	x3/4	x1/2	14	12
Giungla	x1	x3/4	x1/4	16	14
Brughiera	x1	x1	x3/4	14	16
Montagne	x3/4	x3/4	x1/2	16	18
Pianure	x1	x1	x3/4	12	12
Palude	x1	x3/4	x1/2	15	16
Tundra, ghiacciato	x1	x3/4	x3/4	12	18

Scarsa visibilità = +4 CD di Orientamento, +2 CD di Foraggiare

CONDIZIONI

CONDIZIONI	MODIFICATORE DI VELOCITÀ
Clima freddo o caldo	x3/4
Terreno gigantesco	x3/4
Uragano	x1/10
Condurre una cavalcatura	x3/4
Scarsa visibilità (nebbia, oscurità)	x1/2
Attraversare un fiume	x3/4
Coperto di neve	x1/2
Coperto di neve fitta	x1/4
Tempesta	x3/4
Tempesta forte	x1/2

ATTIVITÀ

Attività	Modificatore
Con Cautela	x3/4
Esplorazione	x1/2
Foraggiare	x1/2
Condurre la Cavalcatura	x3/4
Attraversare un Fiume	x3/4

CLASSI DI DIFFICOLTÀ DEL TERRENO

TERRENO	CD ORIENTAMENTO	CD FORAGGIARE
Deserto	12	20
Foresta (Rada)	14	14
Foresta (Media)	16	14
Foresta (Fitta)	18	14
Colline	14	12
Giungla	16	14
Brughiera	14	16
Montagne	16	18
Pianure	12	12
Palude	15	16
Tundra, ghiacciato	12	18
Sentiero (in cattivo stato)	12	n/a
Andare veloci	+4	n/a
Muoversi con cautela	-4	n/a
Impervio	+2	n/a
Scarsa visibilità (nebbia, oscurità)	+4	+2
Usare la Bussola	-1	n/a

SEGUIRE TRACCE

Superficie	CD Seguire Tracce	CD Identificare Tracce
Terreno molto soffice	5	-5
Terreno soffice	10	+0
Terreno compatto	15	+1
Terreno duro	20	+20

Condizione

CD

Ogni tre creature incluse nel gruppo	-1*
Ogni 24 ore trascorse da quando sono state lasciate le tracce	+1
Ogni ora di pioggia da quando sono state lasciate le tracce	+1
Tracce coperte da neve fresca da quando sono state lasciate	+10

Taglia della creatura seguita più grande

Piccolissima +8	Grande -1
Minuta +4	Enorme -2
Minuscola +2	Mastodontica -4
Piccola +1	Colossale -8

* Non si applica ai tiri di *Identificare Tracce*