









TEA1

RICOMPENSE IN PUNTI ESPERIENZA

Livello del mostro	Mostro standard*	Gregario	Elite	Solitario
1	100	25	200	500
2	125	31	250	625
3	150	38	300	750
4	175	44	350	875
5	200	50	400	1.000
6	250	63	500	1.250
7	300	75	600	1.500
8	350	88	700	1.750
9	400	100	800	2.000
10	500	125	1.000	2.500
11	600	150	1.200	3.000
12	700	175	1.400	3.500
13	800	200	1.600	4.000
14	1.000	250	2.000	5.000
15	1.200	300	2.400	6.000
16	1.400	350	2.800	7.000
17	1.600	400	3.200	8.000
18	2.000	500	4.000	10.000
19	2.400	600	4.800	12.000
20	2.800	700	5.600	14.000

* Per calcolare i PE bersaglio per un incontro del livello dei PG o per calcolare i PE dell'impresa appropriati per un gruppo del livello dei PG, moltiplicare il valore del mostro standard per il numero di PG nel gruppo. Per le imprese minori, la ricompensa in PE è pari a quella del mostro standard.

DANNI PER LIVELLO

Livello	Valori dei danni normali			Valori dei danni limitati		
	Basso	Medio	Alto	Basso	Medio	Alto
1°-3°	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4°-6°	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7°-9°	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10°-12°	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13°-15°	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16°-18°	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19°-21°	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22°-24°	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25°-27°	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28°-30°	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

(GDM 120)

Livello del mostro	Mostro standard*	Gregario	Elite	Solitario
21	3.200	800	6.400	16.000
22	4.150	1.038	8.300	20.750
23	5.100	1.275	10.200	25.500
24	6.050	1.513	12.100	30.250
25	7.000	1.750	14.000	35.000
26	9.000	2.250	18.000	45.000
27	11.000	2.750	22.000	55.000
28	13.000	3.250	26.000	65.000
29	15.000	3.750	30.000	75.000
30	19.000	4.750	38.000	95.000
31	23.000	5.750	46.000	115.000
32	27.000	6.750	54.000	135.000
33	31.000	7.750	62.000	155.000
34	39.000	9.750	78.000	195.000
35	47.000	11.750	94.000	235.000
36	55.000	13.750	110.000	275.000
37	63.000	15.750	126.000	315.000
38	79.000	19.750	158.000	395.000
39	95.000	23.750	190.000	475.000
40	111.000	27.750	222.000	555.000

VITTO E ALLOGGIO

(MdG 222)

Articolo	Prezzo
Cibo	
Pasto, comune	2 ma
Pasto, banchetto	5 mo
Bevande	
Birra, caraffa	2 ma
Vino, bottiglia	5 mo
Pernottamento in locanda (al giorno)	
Camera tipica	5 ma
Camera di lusso	2 mo

FONTI DI LUCE

(GDM 67)

Fonte	Raggio	Intensità	Durata
Candela	2	fioca	1 ora
Torcia su sostegno a muro	5	intensa	1 ora
Lanterna	10	intensa	8 ore per pinta d'olio
Fuoco da accampamento	10	intensa	8 ore
Verga del sole	20	intensa	4 ore
Funghi fosforescenti	10	fioca	continua
Creatura di fuoco Minuscola	2	intensa	continua
Creatura di fuoco Piccola	5	intensa	continua
Creatura di fuoco Media	10	intensa	continua
Creatura di fuoco Grande	20	intensa	continua
Creatura di fuoco Enorme o Mastodontica	40	intensa	continua

AVANZAMENTO DEL PERSONAGGIO

(MdG 29)

PE totali	Livello	PE totali	Livello
0	1°	69.000	16°
1.000	2°	83.000	17°
2.250	3°	99.000	18°
3.750	4°	119.000	19°
5.500	5°	143.000	20°
7.500	6°	175.000	21°
10.000	7°	210.000	22°
13.000	8°	255.000	23°
16.500	9°	310.000	24°
20.500	10°	375.000	25°
26.000	11°	450.000	26°
32.000	12°	550.000	27°
39.000	13°	675.000	28°
47.000	14°	825.000	29°
57.000	15°	1.000.000	30°

AZIONI IN COMBATTIMENTO

(MdG 289)

Azioni standard	Descrizione	Pagina
Afferrare	Afferra un nemico	286
Aiutare un altro	Migliora il tiro per colpire, la difesa, una prova di abilità o di caratteristica di un alleato	287
Attacco basilare	Effettua un attacco basilare	287
Carica	Si muove e poi sferza un attacco basilare in mischia o una spallata	288
Colpo di grazia	Mette a segno un colpo critico contro un nemico indifeso	288
Difesa totale	Ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino all'inizio del suo turno successivo	290
Preparare un'azione	Prepara un'azione che eseguirà quando si verificherà un'attivazione specifica	290
Recuperare energie	Usa un impulso curativo e ottiene un bonus alle difese (una volta per incontro)	291
Somministrare una pozione	Aiuta una creatura svenuta a ingerire una pozione	255
Spallata	Spinge il bersaglio di 1 quadretto e scatta nello spazio vuoto	292

Azioni in movimento	Descrizione	Pagina
Camminare	Si muove della sua velocità	288
Correre	Si muove alla sua velocità + 2; concede vantaggio in combattimento fino al turno successivo	290
Rialzarsi	Si rialza da prono	291
Scattare	Si muove di 1 quadretto senza provocare attacchi di opportunità	291
Sfuggire	Sfugge a una presa e scatta	292
Stringersi	Riduce il suo spazio di 1, si muove a velocità dimezzata e concede vantaggio in combattimento	292
Strisciare	Si muove a velocità dimezzata da prono	292

Azioni minori	Descrizione	Pagina
Aprire o chiudere una porta	Apri o chiudi una porta, o un contenitore che non sia chiuso a chiave o incastrato	267
Bere una pozione	Ingerisce una pozione	255
Buttarsi a terra prono	Si butta a terra e si sdraia sul pavimento	277
Caricare una balestra	Carica una balestra in modo che sia pronta a sparare	219
Estrarre o rinfoderare un'arma	Estrae o rinfodera un'arma	—
Imbracciare o riporre uno scudo	Usa uno scudo o lo mette via	—
Raccogliere un oggetto	Raccoglie un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto libero entro portata	267
Recuperare o riporre un oggetto	Recupera o ripone un oggetto sulla propria persona	—

Azione immediata	Descrizione	Pagina
Azione preparata	Esegue l'azione preparata quando si verifica la condizione di attivazione	290

Azione di opportunità	Descrizione	Pagina
Attacco di opportunità	Effettua un attacco basilare in mischia contro un nemico che ha provocato un attacco di opportunità	287

Azioni gratuite	Descrizione	Pagina
Lasciar cadere un oggetto impugnato	Lascia cadere un oggetto che attualmente impugnava	268
Parlare	Pronuncia qualche frase	268
Porre fine a una presa	Lascia andare un nemico	286
Spendere un punto azione	Spende un punto azione per eseguire un'azione extra (una volta per incontro, non in un round di sorpresa)	290

Nessuna azione	Descrizione	Pagina
Ritardare	Rimanda il suo turno a un momento successivo dell'ordine di iniziativa	291

Vantaggio in combattimento

(MdG 280)

L'attaccante ottiene vantaggio in combattimento quando il difensore è...

- ◆ Accecato (pagina 277)
- ◆ Attaccato ai fianchi dall'attaccante (pagina 285)
- ◆ Frastornato (pagina 277)
- ◆ In corsa (pagina 288)
- ◆ In equilibrio (pagina 180)
- ◆ In scalata (pagina 183)
- ◆ Incapace di vedere l'attaccante (pagina 281)
- ◆ Inconsapevole dell'attaccante (pagina 184)
- ◆ Indifeso (pagina 277)
- ◆ Prono (solo negli attacchi in mischia) (pagina 277)
- ◆ Sorpreso (pagina 277)
- ◆ Stordito (pagina 277)
- ◆ Stretto (pagina 292)
- ◆ Svenuto (pagina 277)
- ◆ Trattenuto (pagina 277)

MODIFICATORI DI ATTACCO

(MdG 279)

Circostanza	Modificatore
Vantaggio in combattimento contro il bersaglio	+2
L'attaccante è prono	-2
L'attaccante è trattenuto	-2
Il bersaglio beneficia di copertura	-2
Il bersaglio beneficia di copertura superiore	-5
Il bersaglio beneficia di occultamento (solo in mischia e a distanza)	-2
Il bersaglio beneficia di occultamento totale (solo in mischia e a distanza)	-5
Lunga gittata (solo attacchi con le armi)	-2
Attacco in carica (solo in mischia)	+1



CD PER SFONDARE O SPEZZARE GLI OGGETTI COMUNI		(MdG 263)
Prova di Forza per:	CD	
Sfondare una porta di legno	16	
Sfondare una porta sbarrata	20	
Sfondare una porta di ferro	25	
Sfondare una porta di adamantio	29	
Oltrepassare un portale di forza	38	
Forzare una saracinesca di legno	23	
Forzare una saracinesca di ferro	28	
Forzare una saracinesca di adamantio	33	
Spezzare legami di corda	26	
Spezzare catene di ferro	30	
Spezzare catene di adamantio	34	
Spaccare un forziere di legno	19	
Spaccare una scatola di ferro	26	
Spaccare una scatola di adamantio	32	
Abbatere un muro di legno (spesso 15 cm)	26	
Abbatere un muro di mattoni (spesso 30 cm)	35	
Abbatere un muro di pietra scolpita (spesso 90 cm)	43	

CD BERSAGLIO				(GDM 42)
Livello	CD Facile	CD Moderata	CD Difficile	
1°-3°	5	10	15	
4°-6°	7	12	17	
7°-9°	8	14	19	
10°-12°	10	16	21	
13°-15°	11	18	23	
16°-18°	13	20	25	
19°-21°	14	22	27	
22°-24°	16	24	29	
25°-27°	17	26	31	
28°-30°	19	28	33	

GRAVITÀ DELLA CADUTA PER LIVELLO DEL PERSONAGGIO				(GDM 44)
Livello	Dolorosa	Pericolosa	Letale	
1°-5°	6 m	9 m	12 m	
6°-10°	9 m	15 m	21 m	
11°-15°	12 m	21 m	33 m	
16°-20°	18 m	27 m	42 m	
21°-25°	24 m	33 m	51 m	
26°-30°	27 m	39 m	60 m	

CD PER ABILITÀ DI USO FREQUENTE	
Ascoltare	
Battaglia	Percezione CD 0
Conversazione normale	Percezione CD 5
Sussurri	Percezione CD 15
Attraverso una porta	Percezione CD +5
Attraverso un muro	Percezione CD +10
A distanza	Percezione CD +1 per ogni 2 quadretti
Guarire	
Consentire a un personaggio di usare un impulso curativo	Guarire CD 10
Stabilizzare un personaggio morente	Guarire CD 15
Aiutare un personaggio morente a recuperare	Guarire CD 15
Consentire a un personaggio di effettuare un tiro salvezza	Guarire CD 15
Individuazione del magico	
Identificare effetto di evocazione	Arcano CD 15 + livello dell'incantesimo
Identificare effetto magico già presente	Arcano CD 20 + livello dell'incantesimo
Individuazione del magico in un'area	Arcano CD 20 + livello dell'incantesimo
Scalare	
Salire una scala	Atletica CD 5
Arrampicarsi con una corda	Atletica CD 10
Scalare una superficie irregolare (parete di una caverna)	Atletica CD 15
Scalare una superficie grezza (muro di mattoni)	Atletica CD 20
Scalare una superficie insolitamente liscia	Atletica CD +5
Scalare una superficie scivolosa	Atletica CD +5
Utilizzare gli attrezzi da scalatore	+2 alla prova
Scalare appoggiandosi a due superfici contrapposte	+5 alla prova
Scalata accelerata (scalare a piena velocità)	+5 alla prova
Scoprire tracce	
Terreno soffice (neve, terriccio smosso, fango)	Percezione CD 15
Terreno duro (legno o pietra)	Percezione CD 25
Creatura Enorme o superiore, o gruppo di 10 o più creature	+5 alla prova
Pioggia o neve caduta dopo il passaggio di chi ha lasciato le tracce	Percezione CD +10
Ogni giorno trascorso dal passaggio di chi ha lasciato le tracce	Percezione CD +2
La preda ha celato le sue tracce	Percezione CD +5
Sfuggire a una presa	prova di Acrobazia contro Riflessi
	prova di Atletica contro Tempra
Sfuggire a legami	Acrobazia CD 20
Tentare di sfuggire come azione standard	CD +10
Effettuare attacchi e prove	
◆ Attacchi: 1d20 + metà del livello + modificatore di caratteristica (+ bonus di competenza, se attacco con arma) + altri modificatori	
◆ Prove: 1d20 + metà del livello + modificatore di caratteristica (+5 se abilità con addestramento) + altri modificatori	

Copertura		(MdG 280)
◆	Copertura (penalità di -2 ai tiri per colpire): Il bersaglio si trova dietro un angolo o è protetto dal terreno. Ad esempio, il bersaglio potrebbe trovarsi nello stesso quadretto di un albero piccolo, coperto da una piccola colonna o da un grosso mobile, o dietro un muro basso.	
◆	Copertura superiore (penalità di -5 ai tiri per colpire): Il bersaglio è protetto da un elemento del terreno significativamente vantaggioso; ad esempio, combatte da dietro una finestra, una grata, una saracinesca o una feritoia per arcieri.	
◆	Attacchi ad area e attacchi ravvicinati: Quando un personaggio effettua un attacco ad area o un attacco ravvicinato, un bersaglio beneficia di copertura se è presente un ostacolo tra il quadretto di origine e il bersaglio, e non tra il personaggio e il bersaglio.	
◆	Portata: Se una creatura dotata di portata attacca attraverso un tipo di terreno che conferirebbe copertura se il bersaglio si trovasse al suo interno, il bersaglio beneficia di copertura. Ad esempio, se un personaggio non si trova nello stesso quadretto di una colonna piccola, beneficerà comunque di copertura nei confronti di un ogre che lo attacca dall'altro lato della colonna.	
◆	Creature e copertura: Quando un personaggio effettua un attacco a distanza contro un nemico e altri nemici si trovano in posizione fraposta, il bersaglio beneficia di copertura. Gli alleati di un personaggio non conferiscono mai copertura ai suoi nemici; inoltre, né gli alleati né i nemici forniscono copertura contro gli attacchi in mischia, ravvicinati o ad area.	
◆	Determinare la copertura: Per determinare se un bersaglio beneficia o meno di copertura, si sceglie l'angolo di un quadretto occupato dal personaggio (o un angolo del quadretto di origine dell'attacco) e si tracciano delle linee immaginarie che partono da quell'angolo ad ogni altro angolo di un qualsiasi quadretto occupato dal bersaglio. Se una o due di quelle linee sono ostruite da un ostacolo o da un nemico, il bersaglio beneficia di copertura. (Se una linea corre lungo il lato del quadretto di un nemico o di un ostacolo, non è considerata ostruita.) Se tre o quattro di quelle linee sono ostruite ma il personaggio dispone comunque di una linea di effetto, il bersaglio beneficia di copertura superiore.	

Occultamento		(MdG 281)
◆	Occultamento (penalità di -2 ai tiri per colpire): Il bersaglio si trova in un quadretto leggermente oscurato o in un quadretto pesantemente oscurato, ma in posizione adiacente al personaggio.	
◆	Occultamento totale (penalità di -5 ai tiri per colpire): Il personaggio non è in grado di vedere il bersaglio. Il bersaglio è invisibile, occupa un quadretto totalmente oscurato o un quadretto pesantemente oscurato e non adiacente al personaggio.	
◆	Solo attacchi in mischia e a distanza: Le penalità agli attacchi imposte dall'occultamento si applicano soltanto ai bersagli degli attacchi in mischia o a distanza.	

ACCECATO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può vedere nessun bersaglio (i suoi bersagli beneficiano di occultamento totale).
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

ASSORDATO

- ◆ Il personaggio non è in grado di sentire nulla.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -10 alle prove di Percezione.

DOMINATO

- ◆ Il personaggio è frastornato.
- ◆ La creatura dominante sceglie le sue azioni. I soli poteri che il personaggio è in grado di usare sono i poteri a volontà.

FRASTORNATO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio può eseguire soltanto un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore al suo turno (ma può eseguire normalmente le azioni gratuite). Non può eseguire azioni immediate o azioni di opportunità.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

IMMOBILIZZATO

- ◆ Il personaggio non può muoversi dal suo spazio, ma può teletrasportarsi e può essere costretto a spostarsi se viene spinto, tirato o fatto scorrere.

INDEBOLITO

- ◆ Gli attacchi del personaggio infliggono danni dimezzati. I danni continuati che il personaggio potrebbe infliggere non sono influenzati.

INDIFESO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio può essere il bersaglio di un colpo di grazia.

Nota: In genere un personaggio è indifeso in quanto svenuto.

MARCHIATO

- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire per qualsiasi attacco che non abbia come bersaglio la creatura che lo ha marchiato.

MORENTE

- ◆ Il personaggio è svenuto.
- ◆ Il personaggio è a 0 punti ferita o a un ammon-tare negativo di punti ferita.
- ◆ Il personaggio effettua un tiro salvezza contro la morte ad ogni round.

PIETRIFICATO

- ◆ Il personaggio è stato trasformato in pietra.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.
- ◆ Il personaggio ottiene resistenza 20 a tutti i danni.
- ◆ Il personaggio non è consapevole di ciò che accade attorno a lui.
- ◆ Il personaggio non invecchia.

PRONO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento ai nemici che effettuano attacchi in mischia contro di lui.
- ◆ Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi a distanza dai nemici non adiacenti.
- ◆ Il personaggio giace a terra. (Se volava, scende senza pericoli di una distanza pari alla sua velocità di volo. Se non tocca terra, cade.)
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

RALLENTATO

- ◆ La velocità del personaggio diventa 2. Questa velocità si applica a tutte le sue modalità di movimento, ma non al teletrasporto o ai tentativi di tirarlo, spingerlo o farlo scorrere. Il personaggio non può portare la sua velocità al di sopra di 2 e la sua velocità non aumenta se era inferiore a 2. Se è rimasto rallentato mentre si muoveva, smette di muoversi qualora si sia già mosso di 2 o più quadretti.

SORPRESO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni, tranne le azioni gratuite.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

STORDITO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

SVENUTO

- ◆ Il personaggio è indifeso.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -5 a tutte le difese.
- ◆ Il personaggio non può eseguire azioni.
- ◆ Il personaggio cade a terra prono, se possibile.
- ◆ Il personaggio non può attaccare ai fianchi i nemici.

TRATTENUTO

- ◆ Il personaggio concede vantaggio in combattimento.
- ◆ Il personaggio è immobilizzato.
- ◆ Il personaggio non può essere costretto a spostarsi nemmeno se tirato, spinto o fatto scorrere.
- ◆ Il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire.

Guarire i personaggi morenti

(MdG 295)

- ◆ **Recuperare punti ferita:** Quando un personaggio è morente, e riceve delle cure, torna a 0 punti ferita e poi recupera i punti ferita ripristinati dall'effetto di guarigione. Se l'effetto di guarigione richiede che il personaggio usi un impulso curativo ma il personaggio ne è privo, la sua condizione non cambia, ma recupera i punti ferita dopo un riposo esteso se qualcuno lo ha stabilizzato utilizzando l'abilità Guarire.
- ◆ **Rinvenire:** Non appena un personaggio torna a un totale di punti ferita superiore a 0, rinviene e non è più considerato morente. (È comunque prono e dovrà usare un'azione per rialzarsi.)

Personaggi morenti e morte

(MdG 295)

- ◆ **Morente:** Quando i punti ferita di un personaggio scendono a 0 o a un valore inferiore, il personaggio sviene e diventa morente. Qualsiasi danno aggiuntivo che egli subisca continua a ridurre il suo totale attuale di punti ferita finché il personaggio non muore.
- ◆ **Tiro salvezza contro la morte:** Quando un personaggio è morente, deve effettuare un tiro salvezza contro la morte alla fine del suo turno ad ogni round. Il risultato del tiro salvezza determina quanto il personaggio è prossimo alla morte.
 - Meno di 10:** Il personaggio si avvicina di un passo alla morte. Se ottiene questo risultato per tre volte prima di riposare, il personaggio muore.
 - 10-19:** Nessun cambiamento.
 - 20 o più:** Il personaggio usa un impulso curativo. Quando lo fa, è considerato dotato di 0 punti ferita, e l'impulso curativo ripristina l'ammontare di punti ferita normalmente previsto. Il personaggio non è più morente e rinviene, ma è ancora prono. Se ottiene un risultato di 20 o più ma non gli rimangono altri impulsi curativi da applicare, le sue condizioni non cambiano.
- ◆ **Morte:** Quando il personaggio subisce dei danni che portano i suoi punti ferita attuali allo stesso valore di sanguinante espresso in negativo, il personaggio muore.