

Sacrifici personali

1d12 Effetto

1-6 Il personaggio perde permanentemente 1 PF. Gli Immortali sono compiaciuti del rituale: nessun effetto ulteriore.

7-9 Il personaggio perde permanentemente 1d4 PF. Il rituale ha lasciato dei segni sul corpo del personaggio, ma tutto sommato è stato remunerativo: aumentate i punti esperienza totali del 5%.

10-11 L'entità viene dall'aldilà per esigere un pagamento: il personaggio perde permanentemente un punto costituzione. Il rituale ha richiesto un pesante pedaggio sulla salute del personaggio. Aumentate i punti esperienza totali del 10%.

12 Segno degli Immortali: il personaggio perde due punti costituzione, in cambio di un punto di saggezza per gli sciamani o di intelligenza per i wicca, fino ad un massimo di 16. Nessun effetto ulteriore.

Classe dell'Armatura naturale

Coboldo:	7	Gnoll:	8
Goblin:	8	Bugbear:	8
Orchetto:	8	Orco:	9
Hobgoblin:	8	Troll:	9

1 bonus e le penalità relative alla Destrezza non influiscono sulla CA sopraportata. L'armatura influisce sulla CA solo se la protezione della stessa supera la CA naturale del personaggio.

Difetti delle armi

Armi da taglio e da punta

d20	Categoria	Effetto	Prezzo
1-2	Nessun difetto		100%
3-6	Lama ammaccata	-1 danni	-10%
7-10	Lama arrugginita	-1 danni	-10%
11-14	Sbilanciata	-1 per colpire	-10%
15-16	Arma di ripiego	Dado inferiore	-20%
17-18	Elementi rotti	Controllo rottura	-10%
19-20	Tirate altre due volte	-	

Armi contundenti

d20	Categoria	Effetto	Prezzo
1-2	Nessun difetto		100%
3-8	Elementi non saldi	-1 danni	10%
9-14	Sbilanciata	-1 per colpire	-10%
15-16	Arma di ripiego	Dado inferiore	-20%
17-18	Elementi rotti	Controllo rottura	10%
19-20	Tirate altre due volte	-	

Danni casuali alle armature

d8 Effetto

1. I pezzi dell'armatura si staccano impedendovi nei movimenti. La CA peggiora di 1 punto fino a quando l'armatura non viene risistemata.

2. Un pezzo di armatura scelto casualmente viene scalzato dalla sua sede e vola a una distanza di 1,5 metri per ogni danno subito dal PG (incluso l'eventuale scudo).

3. Un pezzo di armatura scelto casualmente viene definitivamente distrutto e non viene più considerato nel calcolo della CA del PG che viene quindi modificata.

4. L'armatura viene scossa violentemente provocando dei rumori sinistri che durano finché un artigiano non la sistema (costo: 10% di quello dell'armatura).

5. L'armatura subisce un colpo violento. Il punteggio non modificato necessario per causare un danno all'armatura viene ridotto di 1 punto fino alla sostituzione dei pezzi da 10 o più punti (in questo caso, lo scudo non viene considerato).

6. Le cinghie che tengono insieme l'armatura sono consumate. Ogni colpo inflitto provoca il distacco di un pezzo (scudo incluso). Il fenomeno continua finché non interviene un artigiano competente (costo: 50% di quello dell'armatura).

7+L'armatura cade in frammenti: il danno al PG viene completamente assorbito dall'armatura, ma un pezzo a caso per ogni danno subito si distrugge (scudo incluso).

Armatura parziale

Pezzi di armatura

d20	Zona protetta	Costo/Carico
1-2	Scudo	Normale
3	Testa	1/4
4	Tronco	1/4
5-6	Spalla (una)	1/10
7-8	Braccio (uno superiore)	1/10
9	Gomiti	1/10
10-11	Braccio (uno inferiore)	1/10
12	Mani	1/10
13-14	Cinta	1/10
15-16	Gamba (una superiore)	1/10
17	Ginocchia	1/10
18-19	Gamba (una inferiore)	1/10
20	Piedi	1/10

Il carico viene fornito come frazione del carico di un'armatura completa (in mon).

d20Tabella delle affezioni

01-05 Nessuna.

06-08 Dipendenza: il personaggio sente spesso il bisogno di bere il drink locale ogni volta che gli viene offerto. Deve superare una verifica sulla Saggezza per non cedere alla tentazione. Si può fallire la verifica una sola volta al giorno.

09-10 Allergie: un particolare elemento o creatura provoca al PG una crisi di starnuti violenti (la Destrezza e la CA vengono penalizzate di 3 punti) fino a quando la causa dell'allergia non dista almeno 30 metri. Siete allergici a (1d8): fiori, tabacco, halfling, musica/poesia elfica, barba dei nani, profumo, licanthropi, squame di drago, o una creatura scelta a caso.

11-12 Daltonismo: il personaggio non riesce a distinguere i colori e vede praticamente in bianco e nero. L'eventuale infravisione è compromessa.

13-14 Malattia: il personaggio è afflitto da una malattia cronica. Se viene curata con la magia, esiste un 10% di possibilità che si ripresenti una volta al mese. Tirate 1d6: reumatismi (Forza -1), malattia mentale (Intelligenza -1), esaurimento nervoso (Saggezza -1), morbo di Orkinson (Destrezza -1), sinusite (Costituzione -1), balbuzie (Carisma -1).

15-16 Udito compromesso: il personaggio riesce a percepire solo rumori forti e a capire i discorsi a voce molto alta.

17-18 Fobia: si deve superare un Controllo sul Coraggio (vedi Abilità) o sulla Saggezza con una penalità di -2, per vincere il panico ogni volta che (1d8): incontrate fiumi o laghi, scogli, spazi aperti, volate, un avventuriero classico (nano, halfling, chierico, ladro, elfo e così via), un insetto (da Expert, pag. 33), un animale (da Expert, pag. 32), un mostro (da Expert, pag. 33). Il panico vi costringe a fuggire o a non avvicinarvi all'origine della fobia.

19-20 Affezioni multiple: tirate altre due volte ignorando un risultato di 19 o 20.

Grado di protezione parziale

1d20	Materiale	Testa o tronco	Altri pezzi
1-6	Pelliccia pressata	2	1/2
7-12	Cuoio	4	1
13-17	Maglia	6	2
18-20	Piastre	6	3

Sommate i punti dei vostri pezzi di armatura, dividete per 10 (arrotondando per difetto). Sottraete quindi il totale da 0: il risultato definisce la CA finale.

TABELLA ESPERIENZA PER GLI UMANOIDI

Esperienza Titolo Livello	Coboldo		Goblin		Orchetto		Hobgoblin		Gnoll		Bugbear		Orco		Troll	
	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV	PX	DV
Cucciolo															-35.200	3d8+2
Bambino											-2.400	d8+1	-4.800	2d8+1	-26.400	4d8+2
Giovane									-1.000	d8	-1.200	2d8+1	-2.400	3d8+1	-17.600	5d8+3
(Mostro normale)																
Membro della																
tribù 0	0	d4	0	d8-1	0	d8	0	d8+1	0	2d8	0	3d8+1	0	4d8+1	0	6d8+3
Scout 1	500	2d4	800	2d8-2	1.000	2d8	1.200	2d8+2	1.000	3d8	2.400	4d8+2	4.800	5d8+2	35.200	7d8+4
Predone 2	1.000	3d4	1.600	3d8-3	2.000	3d8	2.400	3d8+3	3.000	4d8	7.200	5d8+2	14.200	6d8+2	105.600	8d8+4
Razziatore 3	2.000	4d4	3.200	-	4.000	-	4.800	-	7.000	-	16.600	-	33.200	-	246.400	-
Saccheggiatore 4	4.000	5d4	6.400	4d8-4	8.000	4d8	9.600	4d8+4	15.000	5d8	35.600	6d8+2	71.200	7d8+2	528.000	9d8+5
Sterminatore 5	8.000	6d4	13.000	5d8-5	16.000	5d8	19.000	5d8+5	31.000	6d8	73.600	7d8+3	145.200	8d8+2	828.000	10d8+5
Distruttore 6	16.000	7d4	26.000	6d8-5	32.000	6d8	38.000	6d8+5	63.000	7d8	147.600	8d8+3	295.200	9d8+3	1.128.000	11d8+5
Devastatore 7	30.000	8d4	55.000	-	64.000	-	76.000	-	129.000	-	297.600	-	595.200	-	1.428.000	-
Conquistatore 8	60.000	9d4	110.000	7d8-5	130.000	7d8	150.000	7d8+5	259.000	8d8	597.600	9d8+3	895.200	10d8+3	1.728.000	12d8+5
Conquistatore 9	120.000	+2PF*	220.000	+2PF*	260.000	+2PF*	300.000	+2PF*	519.000	+2PF*	897.600	+2PF*	1.195.200	+2PF*	2.028.000	+2PF*
+1 livello per ogni extra	+100.000 PX		+160.000 PX		+200.000 PX		+240.000 PX		+300.000 PX							

* Il bonus per la costituzione non viene più applicato; da qui in poi 2 PF per livello.

Tabella della tolleranza razziale

Razze dei subordinati								
Razza del comandante	Coboldo	Goblin	Orchetto	Hobgoblin	Gnoll	Bugbear	Orco	Troll
Coboldo		-3	-1	-2	-1	-2	-2	-1
Goblin	-3		-2	-1	-2	-1	-1	-2
Orchetto	-1	-2		-3	-1	-2	-2	-1
Hobgoblin	-2	-1	-3		-2	-1	-1	-2
Gnoll	-1	-2	-1	-2		-3	-2	-1
Bugbear	-2	-1	-2	-1	-3		-1	-2
Orco	-2	-1	-2	-1	-2	-1		-3
Troll	-1	-2	-1	-2	-1	-2	-3	

Modificatori per le abilità

Abilità Razza/ Massimo:	Fr	In	Sg	Ds	Co	Ca
18	16	16	18	18	18	
Coboldo	-4	-	-	+3	-	-
Goblin	-3	-	-	+1	+1	-
Orchetto	+1	-	-	-1	-	-
Hobgoblin	+1	-	-	-1	-	-
Gnoll	+1	-	-2	+1	-	-
Bugbear	+1	-	-2	-	+1	-
Orchetto	+2	-	-1	-1	+1	-
Troll	+2	-2	-2	-2	-	-2

Abilità tradizionali

Bugbear: <i>Furia nel combattimento</i> (Co)
Gnoll: <i>Coraggio</i> (Sg)
Goblin: <i>Empatia con i mostri</i> (Sg)
Hobgoblin: <i>Prontezza</i> (Ds)
Coboldo: <i>Fuga</i> (Ds)
Orco: <i>Muscoli</i> (Fr)
Orchetto comune: <i>Resistenza</i> (In)
Orchettorosso: <i>Muoversi all'esterno</i> (Ds)
Orchetto giallo: <i>Arti marziali</i> (Ds)
Troll: <i>Dormire</i> (Co), <i>Bere</i> (Co)

Tabella PX per maghi e chierici

Personaggio	Esperienza aggiuntiva
Livello 1	1.000 PX
Livello 2	2.000 PX
Livello 3	4.000 PX
Livello 4	8.000 PX
Livello 5	16.000 PX
Livello 6	32.000 PX
Livello 7	64.000 PX
Livello 8	130.000 PX
Livello 9	260.000 PX

+200.000 PX per ogni livello ulteriore

Età degli umanoidi in anni

Razza	Adulto	Maturo	Anziano
Bugbear	14 + 1d6	24	45 +
Gnoll	16 + 1d6	26	50 +
Goblin	16 + 1d4	26	50 +
Hobgoblin	20 + 1d4	30	55 +
Coboldo	14 + 1d4	24	45 +
Orchetto	18 + 1d6	28	55 +
Orco	12 + 1d6	22	40 +
Troll	12 + 1d4	20	35 +

Tabella di combattimento per i veri eroi

Umanoide	Classe dell'Armatura del bersaglio																			
Dadi Vita	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-10	-11
Fino a 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
Da 1+ a 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
Da 2+ a 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
Da 3+ a 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
Da 4+ a 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
Da 5+ a 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
Da 6+ a 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
Da 7+ a 8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
Da 8+ a 9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
Da 9+ a 11	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Da 11+ a 13	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Da 13+ a 15	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Da 15+ a 17	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Da 17+ a 19	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Da 19+ a 21	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Da 21+ a 23	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Da 23+ a 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Da 25+ a 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Da 27+ a 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Da 31+ a 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Da 33+ a 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
Da 35+ in avanti	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8

Orde minori

d20 Terre Brulle

- 1 Tagliagole della notte
- 2 Squartacuori
- 3 Ascature
- 4 Cavalieri dell'inferno
- 5 Skinhead
- 6 Canaglie della tempesta
- 7 Orrore dei cunicoli
- 8 Ringhio nascosto
- 9 Angeli del terrore
- 10 Sbranaefi
- 11 Thugs neri
- 12 Vento della morte

d20 Forestieri

- 1 Agenti della morte
- 2 Orsi sanguinari
- 3 Incubi delle colline
- 4 Ombre della notte
- 5 Signori della guerra
- 6 Picconi rombanti
- 7 Lance di fuoco
- 8 Scudi spezzati
- 9 Punte del diavolo
- 10 Lamescure
- 11 Devastatori delle grotte
- 12 Ambasciatori dell'inferno
- 13 Punk delle dune
- 14 Schiantanani
- 15 Selvaggi delle gallerie
- 16 Mani insanguinate
- 17 Teste di fauno
- 18 Squartahalfling
- 19 Cavalieri della morte
- 20 Uncini predatori

Modifiche all'età

Cucciolo	Fr -4,	Sg -2,	Ds -1,	Co -2
Bambino	Fr +2,	Sg +1,	Ds +1	
Giovane	Fr +1,	Co +1		
Adulto	Fr +1,	Sg +1,	Co +1	
Maturo	In +1,	Ds -1,	Co -1	
Anziano	Fr -2,	Sg +1,	Co -1	

Esperienza per le incursioni

Bestiame:	20 PX per DV (vivo)
Cibo:	10 PX per 20 chili*
Beveraggi:	10 PX per barile
Armature e Armi:	1 PX per valore in mo
Pelli e vestiti:	1 PX per capo
Equipaggiamento:	1 PX per 10 mo di valore
Tesori:	1 PX per 5 mo di valore
Prigionieri:	
Umanoidi:	5 PX per DV
Umani:	10 PX ciascuno
Elfi:	1 PX ciascuno
Nani:	5 PX ciascuno
Halfling:	8 PX ciascuno
Mostri intelligenti:	5 PX per DV

Perdite: guadagnate un normale valore in PX per ciascuna creatura uccisa durante l'incursione; perdetevi il doppio dei PX per ogni membro della tribù perso durante l'incursione. *20 chili di cibo possono nutrire 1 DV di umanoidi per una settimana.

Ricerca di incantesimi

Incantesimo comune:

((Int*+Liv)x2) - (3 per liv di incantesimo)

Incantesimo nuovo:

((Int*+Liv)x2) - (5 per liv di incantesimo)

*L'Intelligenza si applica ai wicca. Per gli sciamani usate la Saggezza.

Armi d'assedio

Catapulta leggera: Gittata 60/75/90 metri; D d8+8; spara ogni 5 round; VB +4; equipaggio di 6 umanoidi; PS 18.

Catapulta pesante: Gittata 75/100/120 metri; D d10 + 10; spara ogni 6 round; VB +8; equipaggio di 8 umanoidi; PS 27.

Catapulta gigante: Gittata 75/120/150 metri; D d12 + 13; spara ogni 6 round; VB +12; equipaggio di 12 umanoidi; PS 36.

Balista leggera: Gittata 18/36/54 metri; D d8 + 4; spara una volta per round; VB +1; equipaggio di 2 umanoidi; PS 6.

Balistapesante: Gittata 30/60/90 metri; D d10 + 6; spara ogni 2 round; VB +2; equipaggio di 4 umanoidi; PS 9.

Balista gigante: Gittata 42/69/108 metri; D d10 + 6; spara ogni 4 round; VB +6; equipaggio di 6 umanoidi; PS 12.

Ariete leggero*: D d4 + 6; spara una volta per round; VB +2; equipaggio di 8 umanoidi; PS 40; nessuna munizione necessaria.

Ariete pesante*: D d6 + 8; spara ogni 2 round; VB +4; equipaggio di 10 umanoidi; PS 50; nessuna munizione necessaria.

Ariete gigante*: D d8 + 10; spara ogni 3 round; VB +6; equipaggio di 12 umanoidi; PS 60; nessuna munizione necessaria.

*Le macchine da guerra buone ed eccellenti hanno una protezione per gli arieti. Raddoppiate il bonus VB dell'ariete quando usate queste macchine. Una macchina da guerra eccellente è dotata anche di una torre (VB +10).