

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).

d20 Tabella 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, licantropi, 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Giovane | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (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

| Razza del comandante | Razze dei subordinati | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------|--------|----------|-----------|-------|---------|------|-------|--|
| | 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/ | Fr | In | Sg | Ds | Co | Ca |
|------------------|-----------|----|----|-----------|-----------|-----------|
| Massimo: | 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 |

Età degli umanoidi in anni

| Razza | Adulto | Maturo | Anziano |
|-----------|--------|--------|---------|
| Bugbear | 14 + | 1d6 | 24 |
| Gnoll | 16 + | 1d6 | 26 |
| Goblin | 16 + | 1d4 | 26 |
| Hobgoblin | 20 + | 1d4 | 30 |
| Coboldo | 14 + | 1d4 | 24 |
| Orchetto | 18 + | 1d6 | 28 |
| Orco | 12 + | 1d6 | 22 |
| Troll | 12 + | 1d4 | 20 |

+200.000 PX per ogni livello ulteriore

Tabella di combattimento per i veri eroi

| Umanoide | Classe dell'Armatura del bersaglio | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------|------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| | 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 Ascensure
- 4 Cavalieri dell'inferno
- 5 Skinhead
- 6 Canaglie della tempesta
- 7 Orrori dei cunicoli
- 8 Ringhio nascosto
- 9 Angeli del terrore
- 10 Sbranaefi
- 11 Thugs neri
- 12 Vento della morte
- 13 Sanguinari
- 14 Cani ululanti
- 15 Morte notturna
- 16 Rune mortali
- 17 Occhi del diavolo
- 18 Mani della morte
- 19 Spaccagambe
- 20 Squassacarni

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 Squartahalfing
- 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 |
| Halfing: | 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.

Balistas pesante: 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).