

### TABELLA DEI CRITICI M: MOSTRI

Tiro	Risultato
1 o meno	Colpo al petto, rottura delle costole. Questo attacco infligge +1d6 danni.
2	Colpo stordente! Il PG è stordito e cade in fondo al conteggio dell'iniziativa per il resto della battaglia.
3	Gambe spazzate via dall'attacco: il personaggio cade a terra prono.
4	PG disarmato. L'arma atterra a (1d12+5)x30 cm di distanza.
5	Colpo al braccio che tiene lo scudo! Se il personaggio non ha scudo, questo attacco infligge +1d6 danni.
6	Arma conficcata nel petto del PG! Questo attacco infligge +2d6 danni e +1d6 danni il round successivo.
7	Colpo alla mascella! Il PG perde 1d8 pf e lo stesso numero di denti.
8	Il colpo frantuma l'avambraccio del PG. Questo attacco infligge +1d6 danni e il braccio è inutilizzabile finché non viene guarito.
9	Colpo all'elmo! Se il personaggio non indossa elmo, questo attacco infligge +1d8 danni e costringe il PG a effettuare un tiro salvezza su Temp (CD 10+DV). In caso di fallimento, il PG perde conoscenza.
10	Colpo stordente! Il mondo gira mentre il mostro mortale effettua un secondo attacco!
11	Colpo alla gola! Il PG non può parlare fino a quando non è guarito e passa il turno successivo a cercare di respirare.
12	Il colpo frantuma la rotula del PG. Il movimento del personaggio viene dimezzato e questo attacco infligge +1d10 danni.
13	Colpo schiacciante! Questo attacco infligge +1d12 danni.
14	L'arma del PG viene distrutta dal violento attacco*.
15	Un colpo al torace schiaccia gli organi interni. Questo attacco infligge +1d12 danni e il PG deve superare un TS su Temp (CD 15+DV) per rimanere cosciente durante le fitte di dolore.
16	Colpo devastante! Questo attacco infligge +1d16 danni.
17	Il tendine d'Achille del PG viene strappato, ritirandosi nella coscia. Il movimento del personaggio scende a 1,5 m e le sue urla si possono sentire a leghe di distanza.
18	Il mostro prende il PG per il collo. Questo attacco infligge +1d12 danni e il mostro effettua un secondo attacco con un bonus di +4 a colpire.
19	Colpo al cranio! Questo attacco infligge +1d16 danni e il PG deve superare un TS su Temp (CD 15+DV) o perdere conoscenza.
20	Un colpo terrificante trafigge diversi organi vitali. Il PG trascorre i successivi 1d4 giorni a morire di una morte lenta e dolorosa. Una potente magia (guarigione da parte di un chierico di 3° livello o superiore) può arrestare la morte.
21	Il colpo schiaccia il cranio, distruggendo il nervo ottico del PG e provocando cecità istantanea e permanente.
22	La gamba del PG viene tagliata dal resto del corpo. Il personaggio non può muoversi. Questo attacco infligge +2d12 danni.
23	Entrambe le braccia del PG vengono tagliate dal resto del corpo. Questo attacco infligge +3d12 danni. Mostri eccezionalmente crudeli potrebbero continuare a usare le braccia del PG come armi.
24	PG sventrato. Budella sanguinolenta si rovesciano a terra. Il PG trascorre gli 8 round successivi a morire mentre cerca inutilmente di rimettere dentro gli intestini che si srotolano fuori dal corpo.
25	L'attacco sfonda il cranio del PG. Questo attacco infligge 1d8 danni a Intelligenza e Personalità e fa cadere il PG istantaneamente in coma.
26	Il colpo distrugge la gola. Il PG affoga nel suo stesso sangue in 6 round.
27	L'attacco spezza la colonna vertebrale del PG come fosse un ramoscello. L'attacco provoca una paralisi permanente e il PG si trova ad osservare il resto della battaglia dal pavimento.
28	Gola devastata. Il PG in preda al panico emette dei gorgoglii mentre il sangue zampilla sul petto. Muore in 4 round.
29	Un terribile colpo al petto fa esplodere il cuore del PG. Morte immediata e istantanea.
30+	L'attacco spicca la testa del PG dal busto. Il sangue zampilla dal corpo che cade e il mostro passa al nemico successivo, effettuando attacchi fino a quando non manca.

\*Le armi magiche non si rompono mai a causa dei fallimenti critici o dei colpi critici. Il bersaglio viene invece disarmato e l'arma finisce a (1d10+5)x30 cm di distanza.

### TABELLA 9-10: TABELLA DEI COLPI CRITICI DEI MOSTRI

DV Mostro	Tabella Crit e Dado per Tipo di Mostro						
	Umanoidi						
	Armati*	Draghi	Demoni	Giganti	Non Morti	Tutti Altri	gli
Meno di 1	III / 1d4	DR / 1d4	DN / 1d3	-	NM / 1d4	M / 1d4	
1	III / 1d6	DR / 1d6	DN / 1d4	-	NM / 1d6	M / 1d6	
2	III / 1d8	DR / 1d8	DN / 1d4	-	NM / 1d6	M / 1d8	
3	III / 1d8	DR / 1d10	DN / 1d4	-	NM / 1d8	M / 1d8	
4	III / 1d10	DR / 1d12	DN / 1d4	G / 1d4	NM / 1d8	M / 1d10	
5	III / 1d10	DR / 1d14	DN / 1d6	G / 1d4	NM / 1d10	M / 1d10	
6	IV / 1d12	DR / 1d16	DN / 1d6	G / 1d4	NM / 1d10	M / 1d12	
7	IV / 1d12	DR / 1d20	DN / 1d8	G / 1d4	NM / 1d12	M / 1d12	
8	IV / 1d14	DR / 1d20	DN / 1d8	G / 1d4	NM / 1d12	M / 1d14	
9	IV / 1d14	DR / 1d24	DN / 1d10	G / 1d4	NM / 1d14	M / 1d14	
10	IV / 1d16	DR / 1d24	DN / 1d10	G / 1d4	NM / 1d14	M / 1d16	
11	V / 1d16	DR / 2d14	DN / 1d12	G / 1d4	NM / 1d16	M / 1d16	
12	V / 1d20	DR / 2d14	DN / 1d12	G / 1d6	NM / 1d16	M / 1d20	
13	V / 1d20	DR / 1d30	DN / 1d14	G / 1d6	NM / 1d20	M / 1d20	
14	V / 2d10	DR / 1d30	DN / 1d14	G / 1d7	NM / 1d20	M / 1d20	
15	V / 2d10	DR / 2d16	DN / 1d16	G / 1d7	NM / 1d24	M / 1d20	
16	V / 2d12	DR / 2d16	DN / 1d16	G / 1d8	NM / 1d24	M / 1d24	
17	V / 2d12	DR / 2d20	DN / 1d20	G / 1d8	NM / 1d30	M / 1d24	
18	V / 2d14	DR / 2d20	DN / 1d20	G / 1d10	NM / 1d30	M / 1d24	
19	V / 2d14	DR / 3d20	DN / 1d24	G / 1d10	NM / 1d30	M / 1d30	
20	V / 3d10	DR / 3d20	DN / 1d24	G / 1d12	NM / 1d30	M / 1d30	
21+	V / 3d10	DR / 4d20	DN / 1d30	G / 1d12	NM / 1d30	M / 1d30	

\*Compresi orchetti, coboldi, goblin, bugbear, uomini-lucertola ecc.

### TABELLA 4-1: MODIFICATORI AL TIRO PER COLPIRE

Condizione	Modificatore al Tiro per Colpire	
	Mischia	A Distanza
La gittata è:		
Gittata Corta	-	-
Gittata Media	-	-2
Gittata Lunga	-	-1d
Condizioni dell'attaccante:		
Invisibile	+2	-
Su terreno più elevato	+1	-
Attraversa uno spazio angusto	-1d	-1d
Intralcio (da una rete o altro)	-1d	-1d
Usa un'arma senza addestramento	-1d	-1d
Tira con arma a distanza in mischia*	-	-1
Condizioni del difensore:		
Dietro copertura	-2	-2
Accecato	+2	+2
Intralcio	+1d	+1d
Indifeso (paralizzato, addormentato, legato)	+1d	+1d
In ginocchio, seduto o prono	+2	-2

\*E il 50% di possibilità di "fuoco amico" se l'attacco non va a segno. Vedi pagina 96.

### TABELLA 4-2: FALLIMENTI CRITICI

Tiro	Risultato
0 o meno	Manchi maldestramente ma, miracolosamente, non infliggi altri danni.
1	Il tuo colpo da incompetente ti rende lo zimbello del gruppo ma non infligge danni.
2	Inciampi ma puoi recuperare superando un tiro salvezza su Rif con CD 10; in caso contrario, trascorri il round successivo prono.
3	Perdi la presa sull'arma. La afferrai rapidamente, ma la presa non è più salda. Subisci una penalità -2 al tuo tiro per colpire successivo.
4	La tua arma si danneggia: la corda dell'arco si rompe, l'elsa della spada cade o il meccanismo di tiro della balestra si inceppa. L'arma può essere riparata con 10 minuti di lavoro, ma per ora è inutile.
5	Inciampi e cadi, spreco questa azione. Sei prono e devi usare un'azione per rialzarti nel round successivo.
6	La tua arma si impiglia nella tua armatura. Devi trascorrere il round successivo a districarla. Inoltre, il tuo bonus di armatura viene ridotto di 1 fino a quando non avrai trascorso 10 minuti a mettere a posto le fibbie e le cinghie aggrovigliate.
7	Fai cadere l'arma. Devi recuperarla o estrarne un'altra con la tua azione successiva.
8	Per sbaglio fai finire la tua arma contro un oggetto solido e impossibile da spostare (una roccia, un muro, persino il terreno). Le armi comuni vengono distrutte; le armi magiche non subiscono effetti.
9	Inciampi e rimani completamente scoperto agli attacchi. Il prossimo nemico che ti attacca riceve un bonus +2 al suo tiro per colpire.
10	Avresti dovuto prenderti cura dell'armatura! Le giunture della tua armatura si bloccano, immobilizzandoti. Non puoi muoverti o fare un attacco per 1d3 round. I personaggi non corazzati non subiscono alcun effetto.
11	Il tuo fendente impreciso ti lascia sbilanciato. Subisci una penalità -4 al tuo tiro per colpire successivo.
12	Inavvertitamente tiri un fendente contro un alleato determinato casualmente all'interno della gittata. Effettua un tiro per colpire contro quell'alleato usando lo stesso dado di attacco che hai appena tentato di utilizzare.
13	Inciampi malamente. Cadi male, subendo 1d3 danni. Sei prono e devi usare il round successivo per rialzarti.
14	Come una tartaruga sulla schiena, scivoli e atterri a pancia in su, mentre ti agiti senza riuscire a tirarti su. Devi combattere da posizione prona per il round successivo prima di poter recuperare l'equilibrio e rialzarti.
15	Chissà come, riesci a ferirti, subendo il normale danno.
16+	Ti colpisci per sbaglio infliggendoti il normale danno più 1 punto ulteriore. Inoltre cadi sulla schiena e riuscirai a rialzarti solo dopo aver superato una prova di Agilità con CD 16.

Personaggi.....	14
Abilità .....	64
Combattimento.....	74
Magia .....	104
Incantesimi da Mago .....	127
Incantesimi da Chierico.....	253
Cerche e Viaggi.....	300
Regole del Giudice .....	308
Oggetti Magici .....	358
Mostri.....	372
Avventure .....	444
Appendici.....	430

### PUNTI ESPERIENZA

Molto Facile.....	0
Facile .....	1
Tipica.....	2
Difficile.....	3
Estremamente Difficile .....	4

### MORTE E MORIRE

Quando un personaggio raggiunge 0 PF, ha un numero di round pari al suo livello per essere guarito prima di morire. Una volta guarito perderà permanentemente 1 punto di Fibra. Ogni personaggio morto il cui corpo viene recuperato, può effettuare una prova di Fortuna. Se questa riesce, il personaggio è vivo con 1 PF. -4 a tutti i tiri per 1 ora. -1 permanente a Forza, Agilità o Fibra.

### LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

**CD 5:** Un gioco da ragazzi. Una sfida di poco conto.  
**CD 10:** Imprese da uomini. Non per i deboli.  
**CD 15:** Imprese per temerari. Solo per professionisti.  
**CD 20:** Imprese eroiche. Eroi grandi e grossi.

### PROVE DI ABILITÀ PER ATTIVITÀ COMUNI

Ascoltare: Fortuna  
 Cercare e Individuare: Intelligenza  
 Equilibrio: Agilità  
 Muoversi silenziosamente: Agilità  
 Piegare sbarre o sollevare saracinesche: Forza  
 Scalare: Forza o Agilità

### ABILITÀ DA LADRO PER NON LADRI D20 + LC + Mod Caratteristica - Prova Armatura

Camuffarsi: Personalità, CD 18  
 Contraffare Documenti: Agilità, CD 18  
 Disinnescare trappole: Agilità, da CD 18 a CD 22  
 Leggere Linguaggi: Intelligenza, CD 22  
 Muoversi Silenziosamente: Agilità, CD 18  
 Nascondersi nelle Ombre: Agilità, CD 18  
 Scalare Pareti: Agi/For da CD 7 a CD 22  
 Scassinare Serrature: Agilità da CD 10 a CD 22  
 Svuotare Tasche: Agilità, CD 18  
 Trovare Trappole: Intelligenza, da CD 15 a CD 22  
 Usare Veleni: Fortuna, CD 18

