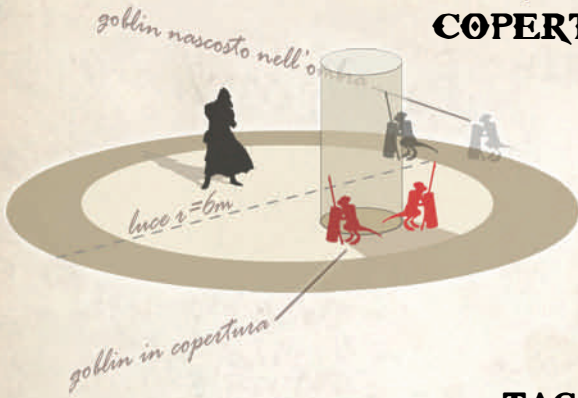


SCHERMO DEL DUNGEON MASTER

creato da Federico "Winterheart" Destefanis

COPERTURA E OCCULTAMENTO



Il grado di copertura indica di quanto una creatura è riparata dietro un ostacolo fisico. Il riparo offre dei bonus (Cop) ai TS e alla CA della creatura contro attacchi a distanza

Grado	Cop	Occ
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Il grado di occultamento indica di quanto una creatura è nascosta alla vista, avvolta nell'oscurità o mimetizzata nell'ambiente circostante. In tali condizioni la creatura gode di bonus (Occ) ai TS e alla CA contro attacchi in mischia e a distanza

TAGLIA DELLE CREATURE

La taglia delle creature influisce in positivo o in negativo su molti aspetti e offre bonus/malus a seconda delle circostanze.

In generale più la creatura è grande più subisce dei malus sui tiri di Iniziativa, alla CA e ai TS (nel caso si consideri solo la difficoltà di raggiungere il bersaglio). D'altra parte le grandi dimensioni offrono bonus ai danni inflitti in mischia, alla CA naturale e a tutta una serie di prove valutabili a discrezione del DM



Colossale

Enorme

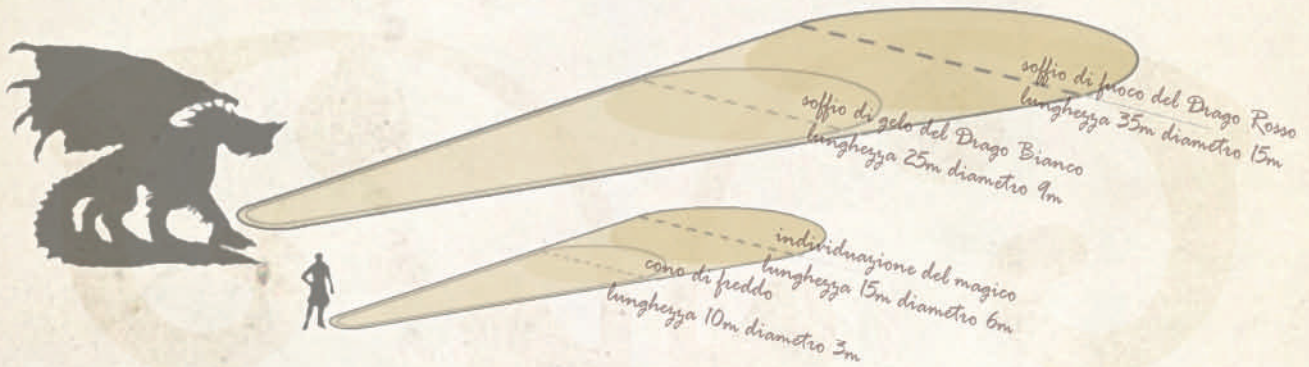
Media

Piccola

Minuscola

AREE D'EFFETTO DEGLI INCANTESIMI

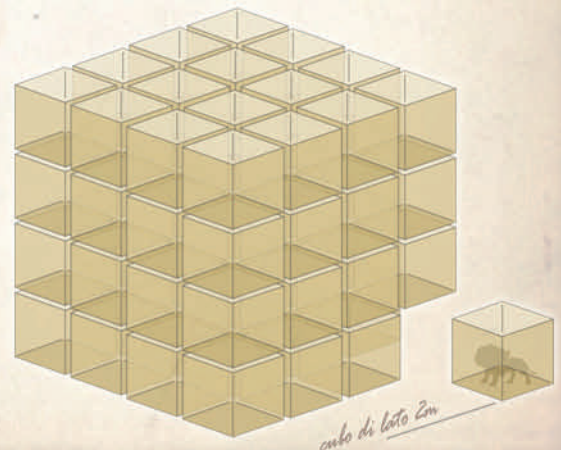
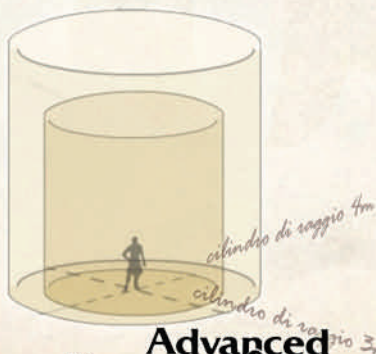
Alcuni incantesimi, anziché avere bersagli specifici, si diffondono in un'area definita. Grossomodo le aree d'effetto si dividono in tre categorie: emanazioni (coni, soffi), volumi circoscritti (cilindri, sfere), volumi variabili.



-Le emanazioni sono manifestazioni violente di energia: si sviluppano solitamente nella forma di un cono e si infrangono sugli ostacoli presenti sul loro cammino

-Altri incantesimi colpiscono un volume circoscritto. Se nell'area sono inclusi degli ostacoli solidi (muri, oggetti), l'incantesimo li pervade o li attraversa semplicemente.

-Altri incantesimi si adattano ai volumi e risentono pesantemente degli ostacoli che incontrano. Uno di essi è *palla di fuoco*: se lanciato in un'area libera si diffonde in una sfera di raggio 6m. Se invece è lanciato in un ambiente chiuso si adatta fino a riempire un volume di circa 120 m³. In genere, affinché siano "visualizzabili" su una mappa, i volumi variabili sono descritti come somme di spazi elementari (cubi di 1,5 m di lato)



LE MIE NOTE
 VISITA LA MIA PAGINA PERSONALE
[HTTP://XOOMER.ALICE.IT/WINTERHEART](http://xoomer.alice.it/winterheart)
 OPPURE SCRIVIMI A
FEDERICO.DESTEFANIS@TISCALI.IT

XP E UNDEAD

SCACCIARE NON MORTI

DV		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-14	14+
1	Scheletro	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
1	Zombie	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*	D*
2	Ghoul	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*	D*
3	Ombra	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*	D*
4	Wight	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D	D*
5	Ghast	--	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D	D
6	Wraith	--	--	20	19	16	13	10	7	4	S	S	D
7	Mummia	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	S	S
8	Spettro	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	S
9	Vampiro	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4
10	Fantasma	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7
11+	Lich	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10
	Speciale	--	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13

PUNTI ESPERIENZA

DV	<1	1	1+	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
XP	7	15	35	65	120	175	270	420	650	975	1400	1800	2000	2500	3000

GRADO DI SFIDA

XP	0	21	51	151	251	501	1001	3001	5001	10000+
	20	50	150	250	500	1000	3000	5000	10000	10000+
GS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Il Grado di Sfida è un sistema per bilanciare gli scontri al livello medio del party. In base alla ricompensa complessiva in XP offerta da uno scontro, la tabella assegna il grado di sfida (il livello medio del party per cui lo scontro è ragionevolmente bilanciato). Questo non significa che tutti gli scontri debbano essere preparati dal DM con il metodo del grado di sfida: alcuni scontri possono essere molto semplici, altri molto ardui o addirittura impossibili!

MOSTRI, PG E PNG

THACO

LIV/DV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Chierico	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Ladro	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Guerrigero	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Mago	20	20	20	19	19	29	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Mostri	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5	4	4	3	3

PUNTI FERITA

LIV/DV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Chierico	4	8	12	16	20	24	28	32	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
Ladro	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
Guerrigero	5	10	15	20	25	30	35	40	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78
Mago	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Mostri	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80

PF medi (si considera nullo il bonus di costituzione)

TIRI SALVEZZA

LIV/DV		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Chierico	PVM	10	10	10	9	9	9	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	2	2
	ABB	14	14	14	13	13	13	11	11	11	10	10	10	9	9	9	8	8	8	6	6
	PP	13	13	13	12	12	12	10	10	10	9	9	9	8	8	8	7	7	7	5	5
	AS	16	16	16	15	15	15	13	13	13	12	12	12	11	11	11	10	10	10	8	8
	I	15	15	15	14	14	14	12	12	12	11	11	11	10	10	10	9	9	9	7	7
Ladro	PVM	13	13	13	13	12	12	12	12	11	11	11	11	10	10	10	10	9	9	9	9
	ABB	14	14	14	14	12	12	12	12	10	10	10	10	8	8	8	8	6	6	6	6
	PP	12	12	12	12	11	11	11	11	10	10	10	10	9	9	9	9	8	8	8	8
	AS	16	16	16	16	15	15	15	15	14	14	14	14	13	13	13	13	12	12	12	12
	I	15	15	15	15	13	13	13	13	11	11	11	11	9	9	9	9	7	7	7	7
Guerrigero	PVM	14	14	13	13	11	11	10	10	8	8	7	7	5	5	4	4	3	3	3	3
	ABB	16	16	15	15	13	13	12	12	10	10	9	9	7	7	6	6	5	5	5	5
	PP	15	15	14	14	12	12	11	11	9	9	8	8	6	6	5	5	4	4	4	4
	AS	17	17	16	16	13	13	12	12	9	9	8	8	5	5	4	4	4	4	4	4
	I	17	17	16	16	14	14	13	13	11	11	10	10	8	8	7	7	6	6	6	6
Mago	PVM	14	14	14	14	14	13	13	13	13	13	11	11	11	11	11	10	10	10	10	10
	ABB	11	11	11	11	11	9	9	9	9	9	7	7	7	7	7	5	5	5	5	5
	PP	13	13	13	13	13	11	11	11	11	11	9	9	9	9	9	7	7	7	7	7
	AS	15	15	15	15	15	13	13	13	13	13	11	11	11	11	11	9	9	9	9	9
	I	12	12	12	12	12	10	10	10	10	10	8	8	8	8	8	6	6	6	6	6

Mostri

Usano i Tiri Salvezza del guerrigero

REGOLE AVANZATE

ABILITA'

nelle armi generiche

Classe	I liv			I liv		
	●●●●	●	malus	●●●	●	
Guerriero	●●●●	3 liv	-2	●●●	3 liv	
Mago	●	6 liv	-5	●●●●	3 liv	
Sacerdote	●●	4 liv	-3	●●●●	3 liv	
Vagabondo	●●	4 liv	-3	●●●	4 liv	

Al primo livello, ogni PG riceve un dato numero di punti abilità *generiche* e *nelle armi*. Guadagna un punto aggiuntivo ogni tot livelli.

Ogni punto speso offre un bonus alle prove di combattimento (vedi sotto) o alle prove di abilità

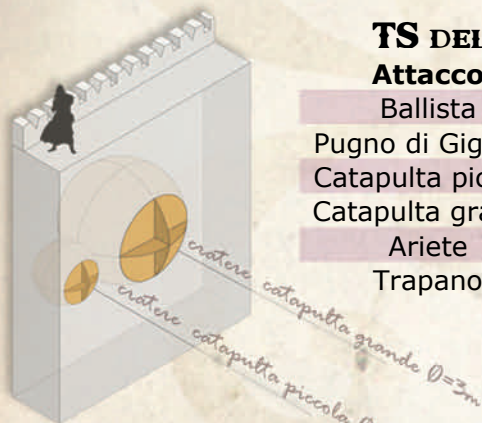
ARMI SPECIALIZZATE

Liv	norm	altre	arco cinto	arco lungo	pugn	dardo	proiet
1-6	1/1	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	3/2	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	2/1	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Questa tabella indica il n. di attacchi per round e si applica solo ai guerrieri. Tutte le classi beneficiano di +1 all'attacco; +2 al danno per ogni ● speso nelle armi specializzate, ma non guadagnano attacchi aggiuntivi.

TS DELLE STRUTTURE

Attacco	pietra	terra	legno
Ballista	2	4	5
Pugno di Gigante	3	7	9
Catapulta piccola	4	5	9
Catapulta grande	8	10	13
Ariete	5	3	17
Trapano	12	16	12



TIRI SALVEZZA DEGLI OGGETTI

materiale	acido	soffio	disingr	caduta	fuoco normale	fuoco magico	freddo	fulmine	eletticità
Avorio	11	16	19	6	3	9	2	8	2
Vestiti	12	-	19	-	13	16	2	18	2
Vetro	5	20	19	14	4	7	6	17	2
Pelle	10	3	19	2	4	6	3	13	2
Metallo	13	7	17	3	2	6	2	12	2
Oli	16	-	19	-	17	19	5	19	16
Carta	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Pozioni	15	-	19	-	4	17	13	18	15
Vasellame	4	18	19	11	2	3	4	2	2
Cristalli	3	17	18	8	2	3	2	14	2
Corde	12	2	19	-	6	10	2	12	2
Legno	8	10	19	2	5	7	2	9	2

VELENI

Metodo	Tempo d'effetto	TS fallito*	TS riuscito*
A Iniettato	30 min	15	-
B Iniettato	12 min	20	3
C Iniettato	5 min	25	4
D Iniettato	2 min	30	6
E Iniettato	Istant	Morte	20
F Iniettato	Istant	Morte	-
G Ingerito	12 ore	20	10
H Ingerito	4 ore	20	10
I Ingerito	12 min	30	15
J Ingerito	4 min	Morte	20
K Contatto	8 min	5	-
L Contatto	8 min	10	-
M Contatto	4 min	20	5
N Contatto	1 min	Morte	25
O Iniettato	24 min	Paralisi	-
P Iniettato	3 ore	Debilit	-

*danni o effetti arrecati dal veleno

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Tipo	d10	Ora del giorno					
		07	11	14	19	21	03
Pianura	1	Red		Red		Red	
Boscaglia	1	Red		Red		Red	
Foresta	2	Red		Red		Red	
Deserto	1	Red		Red		Red	
Colline	2	Red		Red		Red	
Montagne	3	Red		Red		Red	
Paludi	4	Red		Red		Red	
Giungla	3	Red		Red		Red	
Oceano	1	Red		Red		Red	
Artico	1	Red		Red		Red	

Tabella per gli incontri casuali nelle terre selvagge. Tirare 1d10. Se il risultato è ≤ a quello indicato nella colonna d10 e il segmento orario è rosso, allora il party incontra una o più creature ostili

MORALE DELLE CREATURE

Creatura	M
Mostro	18
Capitano	15
Soldato, elite	14
Soldato, regolare	12
Mercenario	12
Milizia	10
Folla	9
Uomo medio	7
Animale predatore	7
Animale pacifico	3

Il morale (M) di una creatura indica la sua determinazione nel raggiungere un obiettivo. Quando si verifica un evento tale da mettere alla prova il morale, tirare 1d20; se il risultato è ≤ M la creatura non demorde, altrimenti fugge o rinuncia ai suoi scopi.

BOTTEGHE E TEMPLI

Oggetti comuni	peso	prezzo
Acciarino	0,3	7
Arnesi da scasso	0,5	100
Baule	10	70
Birra	1	3
Borsa da cintura	0,5	5
Borsa del guaritore	1	100
Candela	0,1	1
Cane da caccia	-	350
Carro 4 ruote	-	1600
Casa media	-	20000
Cavallo	-	750
Cibo	0,5	5
Corda di canapa	0,6	3
Faretra	0,3	5
Ferro di cavallo	0,8	50
Fodero per spada lunga	0,3	15
Forziere	10	100
Guanti	0,1	5
Libro (100 pag)	1,3	120
Lucchetto normale	0,5	40
Mantello	0,6	10
Olio per lanterna	0,3	10
Pergamena x10 fogli	-	5
Razioni normali x10	5	50
Scala di corda (1m)	3	5
Sella per cavallo	15	150
Stivali	1	15
Torcia	0,5	1
Vestiti comuni	2	50
Vino	1	5
Zaino	1	10

Locanda normale (al giorno)	12
Viaggio in nave (al giorno)	8
Casa media in affitto	100

SERVIZI E INCANTESIMI

Incantesimi	prezzo
Contattare altro piano	5000
Cura cecità	500
Cura ferite critiche	40
Cura ferite gravi	20
Cura ferite leggere	10
Cura malattia	500
Dissolvi magie (x liv)	100
Divinazione minore	500
ESP	500
Identifica	1000
Lettura del magico	200
Maledizione	200
Neutralizza veleno	100
Parlare con i morti (x liv)	100
Protezione dal male (x liv)	20
Rallenta veleno	50
Rimuovi maledizione (x liv)	100
Simbolo (x liv)	1000
Teletrasporto (x persona)	2000

Armi da mischia	danno	peso	prezzo
Alabarda	1d10	7	100
Ascia a due mani	1d10	8	450
Ascia da battaglia	1d8	5	150
Bastone a due mani	1d6	3	20
Lancia	1d6	2	40
Martello da guerra	1d4+1	4	50
Mazza	1d6	5	60
Mazzafrusto	1d4+1	4	80
Pugnale	1d3	0,5	30
Spada a due mani	1d10	7	500
Spada bastarda	1d8 / 2d4	4	250
Spada lunga	1d8	2	150

Armi a distanza

Arco corto		1	300
Arco cor. composito		1	450
Arco lungo		2	500
Arco lun. composito		2	750
Balestra leggera		2	400
Balestra media		3	700
Balestra pesante		7	1000
Pugnale da lancio	1d3	0,5	40

Munizioni

Dardo leggero	1d8	0,1	1
Dardo medio	2d8	0,1	2
Dardo pesante	3d8	0,2	3
Freccia da caccia	1d6	0,1	1
Freccia da guerra	1d8	0,1	2

Armi magiche*

Arma +1			+2000
Arma +3			+18000

Armatura leggera	CA	peso	prezzo
Imbottita	-3	5	50
Cuoio	-3	7	100
Cuoio borchiato	-4	10	250
Giacco di maglia	-4	8	300
Armatura media			
Pelle	-4	10	300
Corazza a scaglie	-4	15	500
Cotta di maglia	-4	12	1500
Corazza di piastre	-5	20	2000
Armatura pesante			
Corazza a strisce	-5	20	2000
Corazza di bande	-5	18	2500
Mezza armatura	-6	22	6000
Armatura completa	-7	26	15000

Scudi

Buckler	-1	3	150
Scudo piccolo di metallo	-1	3	90
Scudo grande di metallo	-2	7	200
Scudo torre	-3	10	300

Protezioni

Guanti d'arme	-	3	120
Elmo	-	2	140

Armature magiche*

Armatura/scudo +1			+1000
Armatura/scudo +3			+9000

*Ogni potere speciale aggiuntivo vale come un "+1"