

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

CONDIZIONI

Se più una condizione agisce su di un personaggio, applicarle tutte. Se certi effetti non si possono combinare, usare l'effetto più grave.

Abbagliato: Incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, alle prove di Osservare e alle prove di Cercare.

Accecato: Incapace di vedere. Un personaggio accecato subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura, perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto), si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -4 alle prove di Cercare e a molte prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza. Tutte le prove e le attività che richiedano la visione (come leggere e le prove di Osservare) falliscono automaticamente. Si considera che tutti gli avversari abbiano occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) relativamente alla creatura accecata.

Affascinato: Ipnottizzato da un effetto soprannaturale o magico. Una creatura affascinata sta in piedi o seduta in silenzio, senza compiere alcuna azione se non prestare attenzione all'effetto affascinante, per tutta la sua durata. Subisce una penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Ascoltare e Osservare. Qualsiasi potenziale minaccia, come una creatura ostile che si avvicini, permette alla creatura affascinata un nuovo tiro salvezza contro l'effetto affascinante. Qualsiasi minaccia palese, come qualcuno che estragga un'arma, lanci un incantesimo o miri con un'arma a distanza alla creatura affascinata, automaticamente interrompe l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla liberandola dall'effetto come azione standard.

Affaticato: Stanco fino all'indebolimento. Un personaggio affaticato non può né correre né caricare e subisce una penalità di -2 a Forza e Destrezza. Fare qualsiasi cosa che normalmente provocherebbe affaticamento fa invece sì che il personaggio affaticato diventi esausto. Dopo 8 ore di riposo completo, i personaggi affaticati ritornano alla normalità.

Assordato: Incapace di sentire. Un personaggio assordato subisce una penalità di -4 alle prove di iniziativa, fallisce automaticamente le prove di Ascoltare e ha una probabilità del 20% di fallimento degli incantesimi quando lancia incantesimi con componenti verbali.

Barcollante: Che ha un ammontare di danni non letali pari ai punti ferita attuali. I personaggi barcollanti possono compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard ogni round (ma non entrambe, né possono compiere azioni di round completo).

Colto alla sprovvista: Particolarmente vulnerabile agli attacchi all'inizio di una battaglia. I personaggi sono colti alla sprovvista fino ai loro primi turni nel ciclo dell'iniziativa. Le creature colte alla sprovvista perdono il loro bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) e non possono compiere attacchi di opportunità.

Confuso: Disorientato e incapace di determinare una serie di azioni in conseguenza a un incantesimo o a un effetto magico. Le azioni di un personaggio confuso sono stabilite tirando un d% all'inizio del suo turno: 01-10, attacca l'incantatore con armi da mischia o a distanza (o si avvicina all'incantatore se non è possibile attaccarlo); 11-20, agisce normalmente; 21-50, non fa nulla se non mormorare in modo incoerente; 51-70, fugge lontano dall'incantatore alla massima velocità possibile; 71-100, attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglia viene considerato parte del soggetto stesso). Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non ottengono alcun vantaggio speciale quando attaccano un personaggio confuso. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata attacca automaticamente chi la sta attaccando nel suo turno successivo, qualora sia ancora confusa quando inizia il suo turno. Un personaggio confuso non compie attacchi di opportunità contro creature che non stiano già attaccando (sia a causa della loro azione più recente o perché sono state appena attaccate).

Danni alle caratteristiche: Una perdita temporanea di 1 o più punti ai punteggi delle caratteristiche. I punti persi si ripristinano a un ritmo di 1 punto al giorno, a meno che non sia indicato diversamente dalla condizione che infligge i danni. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

Diminuzione di caratteristica: Una diminuzione in un punteggio di caratteristica che finisce quando termina la condizione che la provoca.

Esausto: Stanco al punto di un significativo indebolimento. Un personaggio esausto si muove alla metà della velocità normale e subisce una penalità di -6 a Forza e Destrezza. Dopo 1 ora di riposo completo, un personaggio esausto diventa affaticato. Un personaggio affaticato diventa esausto facendo qualcos'altro che normalmente causerebbe affaticamento.

Etereo: Sul Piano Etereo. Una creatura eterea è invisibile e intangibile per le creature sul Piano Materiale, ma visibile e corporea per le creature sul Piano Etereo. Come tale, questa creatura è in grado di muoversi attraverso gli oggetti solidi sul Piano Materiale e in qualsiasi direzione (anche verso l'alto o il basso), sebbene il movimento sia a velocità dimezzata. Gli esseri eterei possono vedere e sentire cosa sta accadendo nella stessa area del Piano Materiale a una distanza di 18 metri, ma tutto appare grigiastro e incorporeo. Gli effetti di forza che hanno origine sul Piano Materiale possono avere effetto su oggetti e creature che sono eterei, ma non il contrario.

Frastornato: Incapace di agire normalmente. Un personaggio frastornato non può compiere azioni ma non ha penalità alla CA.

Frenato: Impedito nel riuscire in un ulteriore movimento da una forza applicata, come il vento. Le creature frenate sul terreno semplicemente si fermano. Le creature volanti frenate tornano indietro a una distanza specificata nella descrizione dell'effetto in questione.

Immobilizzato: Tenuto immobile (ma non indifeso) in una lotta.

Impegnato: Che minaccia o che è minacciato da un nemico. (I personaggi privi di sensi o altrimenti immobilizzati non sono considerati impegnati a meno che non siano realmente attaccati.)

In lotta: Impegnato a combattere in una lotta corpo a corpo con uno o più attaccanti. Un personaggio in lotta può compiere solo un numero limitato di azioni. I personaggi in lotta non minacciano alcun quadretto e perdono qualsiasi bonus di destrezza alla CA (se ne hanno) contro gli avversari con cui non stanno lottando. Per le creature, lottare può anche significare intrappolare gli avversari in molti altri modi (in una fauce dentata, sotto una zampa Enorme e così via).

In preda al panico: Una creatura in preda al panico deve lasciar cadere qualsiasi cosa tenga in mano e fuggire a massima velocità dalla fonte della sua paura, così come da qualsiasi altro pericolo incontri, lungo un percorso casuale. Non può compiere nessun'altra azione. In più, la creatura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda al panico è tremante e non attacca, di solito sfruttando l'azione di difesa totale in combattimento. Una creatura in preda al panico può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per fuggire; infatti, la creatura deve usare tali mezzi se rappresentano l'unico modo per fuggire,

Inabile: Con esattamente 0 punti ferita, o con punti ferita negativi ma stabile e cosciente. Un personaggio inabile può compiere una singola azione di movimento o azione standard ogni round (ma non entrambe, né può compiere azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Compiendo azioni di movimento non rischia ulteriori ferimenti, ma compiere qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione giudicata estenuante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) infligge 1 danno dopo il completamento dell'atto. A meno che l'azione non abbia aumentato i punti ferita del personaggio, questi ora ha punti ferita negativi ed è morente.

Incorporeo: Che non ha un corpo fisico. Le creature incorporee sono immuni a tutte le forme di attacco non magico. Possono essere ferite solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, da incantesimi, da effetti magici o da effetti soprannaturali. Tuttavia, anche quando sono colpite da incantesimi, effetti magici o armi magiche, hanno una probabilità del 50% di ignorare i danni da una fonte corporea. In aggiunta, i ladri non possono usare gli attacchi furtivi contro gli esseri incorporei, dal momento che tali avversari non hanno zone vitali da colpire. Una creatura incorporea non ha bonus di armatura né di armatura naturale (o perde qualsiasi bonus di armatura o armatura naturale che potrebbe avere quando corporea), ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, quale dei due sia maggiore. Queste creature possono muoversi in qualsiasi direzione e anche passare attraverso oggetti solidi a piacimento, ma non attraverso gli effetti di forza. Quindi, i loro attacchi negano i bonus forniti dall'armatura naturale, dall'armatura e dagli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come armatura magica) funzionano normalmente contro di loro. Le creature incorporee non hanno peso, non lasciano impronte, non hanno odore, e non fanno alcun rumore, quindi non possono essere sentite con una prova di Ascoltare a meno che non lo vogliano. Le creature incorporee non possono cadere né subire danni da caduta.

Indifeso: Paralizzato, legato, bloccato, addormentato, privo di sensi o in altro modo completamente alla mercé di un avversario. Si considera che un bersaglio indifeso abbia Destrezza 0 (modificatore di -5). Gli attacchi in mischia contro un bersaglio indifeso ottengono un bonus di +4. Un attaccante può usare un colpo di grazia contro un bersaglio indifeso.

Infermo: Leggermente malato. Un personaggio infermo subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica.

Intralcio: Intrappolato. L'essere intralciati ostacola il movimento, ma non lo impedisce completamente a meno che i legami non siano ancorati a un oggetto immobile o vincolati da una forza opposta. Una creatura intralciata si muove a velocità dimezzata, non può correre o caricare e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 al suo effettivo punteggio di Destrezza. Un personaggio intralciato che tenti di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo.

Invisibile: Non individuabile visivamente. Le creature invisibili ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro gli avversari dotati di vista e ignorano i bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (se ne hanno). (L'invisibilità non ha alcun effetto contro le creature accecate o in altro modo prive di vista.) La posizione di una creatura invisibile non può essere determinata con metodi visivi. Essa ha occultamento totale; anche se intuisce correttamente la posizione della creatura invisibile, un attaccante ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento.

Una creatura invisibile ottiene un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se rimane immobile, o un bonus di +20 se si muove. Individuare il quadretto occupato da una creatura invisibile richiede una prova di Osservare (CD 40 se la creatura è immobile, CD 20 se la creatura si è mossa durante l'ultimo turno), modificata dai fattori appropriati (come una penalità di armatura alla prova o una penalità per il movimento).

Morente: Prossimo alla morte e privo di sensi. Un personaggio morente ha da -1 a -9 punti ferita attuali, non può compiere azioni ed è privo di sensi. Ad ogni round nel suo turno, un personaggio morente tira un d% per vedere se diventa stabile. Ha una probabilità del 10% di diventare stabile. Se non lo diventa, perde 1 punto ferita. Se un personaggio morente raggiunge i -10 punti ferita, è morto.

Morto: Una creatura muore quando i suoi punti ferita scendono a -10 o meno. Un personaggio muore anche quando la sua Costituzione scende a 0, e certi incantesimi o effetti (come fallire un tiro salvezza sulla Tempra contro danni massicci) possono anche uccidere un personaggio sul colpo. La morte spinge l'anima della vittima a lasciare il corpo e a viaggiare verso un Piano Esterno. I personaggi morti non possono beneficiare di guarigione normale o magica, ma possono essere riportati in vita con la magia. Un corpo morto subisce un normale decadimento a meno che non sia conservato magicamente, ma la magia che riporta in vita un personaggio morto ripristina anche il suo corpo in piena salute oppure alle sue condizioni al momento della morte (a seconda dell'incantesimo o del congegno).

Nauseato: Che soffre di disturbi allo stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola azione di movimento per turno, più le azioni gratuite (tranne che lanciare incantesimi rapidi).

Paralizzato: Congelato sul posto e impossibilitato a muoversi o ad agire, come per l'incantesimo blocca persone. I personaggi paralizzati hanno punteggi effettivi di Destrezza e Forza di 0 e sono indifesi, ma possono compiere azioni puramente mentali. Una creatura alata che sta volando nel momento in cui diventa paralizzata non può sbattere le ali e quindi cade. Un nuotatore paralizzato non può nuotare e quindi potrebbe annegare. Una creatura può muoversi in uno spazio occupato da una creatura paralizzata (che sia o meno un alleato). Tuttavia, ogni quadretto occupato da una creatura paralizzata conta come 2 quadretti.

Pietrificato: Trasformato in pietra. I personaggi pietrificati sono considerati privi di sensi. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Diversamente, si deve assegnare una certa perdita permanente di punti ferita e/o una debilitazione di qualche tipo.

Privo di sensi: Abbattuto e indifeso. Tale condizione può risultare dall'aver i punti ferita attuali tra -1 e -9, oppure dall'aver danni non letali in eccesso rispetto ai punti ferita attuali. Nel primo caso un personaggio che diventa stabile ha una probabilità del 10% ogni ora di diventare cosciente. Nel secondo caso un personaggio ha una probabilità del 10% ogni minuto di svegliarsi ed essere barcollante.

Prono: Che giace per terra. Un attaccante prono ha una penalità di -4 ai tiri per colpire in mischia e non può usare un'arma a distanza (tranne che una balestra). Un difensore prono ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi a distanza, ma subisce una penalità di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia.

Risucchio di caratteristica: Una perdita permanente di 1 o più punti di punteggio di caratteristica. Il personaggio può solo riguadagnare i punti persi attraverso la magia. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

Risucchio di energia: Un attacco che prosciuga l'energia vitale di una creatura infliggendole livelli negativi, che potrebbe risucchiare permanentemente i livelli della creatura.

Scacciato: Soggetto a un tentativo di scacciare non morti. I non morti scacciati fuggono per 10 round (1 minuto) nel modo più rapido che hanno a disposizione. Se non possono scappare, diventano tremanti.

Scosso: Leggermente impaurito. Un personaggio scosso subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

Spaventato: Impaurito da una creatura, da una situazione o da un oggetto. Le creature spaventate scappano dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile. Se non sono in grado di scappare, possono combattere. Una creatura spaventata subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica. Una creatura spaventata può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per scappare; infatti, la creatura deve usare qualsiasi mezzo se è la sua sola via di fuga.

Stabile: Privo di sensi e con un totale di punti ferita attuali compreso tra -1 e -9, ma non morente. Un personaggio morente che viene reso stabile non recupera punti ferita, ma smette di perderne in ragione di 1 per round.

Stato comatoso: In uno stato di animazione sospesa. Una creatura in stato comatoso è indifesa.

Stordito: Una creatura stordita lascia cadere immediatamente qualsiasi cosa tenga in mano, non può compiere azioni, subisce una penalità di -2 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA (se posseduto).

Tremante: Congelato dalla paura e incapace di compiere azioni. Le creature tremanti subiscono una penalità di -2 alla Classe Armatura e perdono il bonus di Destrezza (se posseduto).