

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

ESPLORAZIONE

VISIBILITÀ E LUCE

Nani e mezzorchi hanno la scurovisione, ma tutti gli altri hanno bisogno di luce per vedere. Vedi Tabella: “Fonti di luce e illuminazione” per il raggio dell’area che una sorgente di luce illumina e per quanto tempo dura.

In un’area di luce intensa tutti i personaggi vedono distintamente. Una creatura non si può nascondere in un’area di luce intensa a meno che non sia invisibile o dietro una copertura.

In un’area di luce fioca tutti i personaggi vedono come in penombra. Le creature nell’area godono di una percentuale di occultamento nei confronti dell’avversario. Una creatura in un’area con illuminazione fioca può effettuare una prova di Nascondersi.

In un’area di oscurità le creature senza scurovisione sono considerate accecate. In aggiunta ai normali effetti del buio, una creatura accecata ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento (gli avversari godono di occultamento totale), perde il bonus di Destrezza alla CA, subisce una penalità di -2 alla CA, si muove a velocità dimezzata e ha una penalità di -4 a tutte le prove di Cercare e alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza.

I personaggi con visione crepuscolare (elfi, gnomi e mezzelfi) possono vedere oggetti due volte più lontano del raggio indicato. Raddoppiare il raggio effettivo di luce intensa e fioca.

I personaggi con scurovisione (nani e mezzorchi) possono vedere normalmente zone illuminate così come zone buie entro un raggio di 18 metri. Una creatura entro un raggio di 18 metri da un personaggio con scurovisione non si può nascondere a meno che non sia invisibile o dietro una copertura.

Tabella: Fonti di luce e illuminazione

Oggetto	Intensa	Fioca	Durata
Candela	n/a ¹	1,5 m	1 ora
Lampada comune	4,5 m	9 m	6 ore ogni 0,5 ¹
Lanterna a lente sporgente ²	Cono di 18 m	Cono di 36 m	6 ore ogni 0,5 ¹
Lanterna schermabile	9 m	18 m	6 ore ogni 0,5 ¹
Torcia	6 m	12 m	1 ora
Torcia inestinguibile	6 m	12 m	Permanente
Verga del sole	9 m	18 m	6 ore
Incantesimo	Intensa	Fioca	Durata
<i>Fiamma perenne</i>	6 m	12 m	Permanente
<i>Luce</i>	6 m	12 m	10 minuti
<i>Luce diurna</i>	18 m	36 m	30 minuti
<i>Luci danzanti (torce)</i>	6 m (ognuna)	12 m	1 minuto

1 Una candela non irradia luce intensa, ma solo luce fioca.

2 Una lanterna a lente sporgente irradia un cono di luce, non illumina una zona.

SFONDARE ED ENTRARE

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'arma o romperlo con la forza bruta.

Colpire un oggetto

Il tentativo di colpire un'arma o uno scudo con un'arma tagliente o contundente è accompagnato dall'attacco speciale spezzare. Colpire un oggetto è simile a fare a pezzi un'arma o uno scudo, eccetto che all'attacco è contrapposta la CA dell'oggetto. Generalmente è possibile colpire e rompere un oggetto solo con un'arma tagliente o contundente.

Classe Armatura: Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche danno ad ogni colpo. La Classe Armatura di un oggetto è pari a $10 +$ il suo modificatore di taglia $+$ il suo modificatore di Destrezza. Un oggetto inanimato non solo ha Destrezza 0 (penalità di -5 alla CA) ma subisce anche una penalità aggiuntiva di -2 alla CA. Se si compie un'azione di round completo per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene un bonus di $+5$ con le armi a distanza.

Durezza: Ogni oggetto ha una durezza che rappresenta quanto riesce a resistere al danno. Ogni volta che un oggetto subisce dei danni, sottrarre la sua durezza dai danni. Solo i danni che superano la sua durezza vengono sottratti dai punti ferita dell'oggetto (vedi Tabella: Durezza e punti ferita di armi, armature e scudi comuni; Tabella: Durezza e punti ferita di sostanze; Tabella: Durezza e punti ferita di oggetti).

Punti ferita: Il totale dei punti ferita di un oggetto dipende dal materiale di cui è fatto e dalle sue dimensioni (vedi Tabella: Durezza e punti ferita di armi, armature e scudi comuni; Tabella: Durezza e punti ferita di sostanze; Tabella: Durezza e punti ferita di oggetti).

Quando i punti ferita arrivano a 0, un oggetto è rovinato.

Oggetti molto grandi hanno punti ferita totali separati per sezioni diverse.

Attacchi di energia: Attacchi sonori e con acido infliggono danni completi agli oggetti, come per le creature; tirare i danni e applicarli normalmente dopo un attacco andato a segno. Attacchi con elettricità e fuoco infliggono la metà dei danni agli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza. Attacchi con freddo infliggono un quarto dei danni agli oggetti; dividere per 4 i danni prima di applicare la durezza.

Danni da arma a distanza: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da arma a distanza (tranne che per le macchine da assedio e simili). Dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza.

Armi inefficaci: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti.

Immunità: Gli oggetti inanimati sono immuni ai danni non letali e ai colpi critici.

Gli oggetti animati, altrimenti considerati come delle creature, hanno queste immunità poiché sono dei costrutti.

Armi, armature e scudi magici: Ogni $+1$ di bonus di potenziamento aggiunge anche 2 alla durezza e 10 punti ferita ad armi, armature e scudi.

Vulnerabilità a certi attacchi: Certi attacchi sono particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono ignorare la durezza dell'oggetto.

Oggetti danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale fino a quando i punti ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto.

Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati con l'abilità Artigianato.

Tiri salvezza: Oggetti non magici incustoditi non effettuano mai tiri salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro tiri salvezza, quindi siano sempre soggetti agli effetti degli incantesimi. Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tiene in mano, lo tocca o lo indossa) ottiene un tiro salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio stesso (cioè usando il bonus al tiro salvezza del personaggio).

Gli oggetti magici hanno sempre tiri salvezza. I bonus ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà di un oggetto magico sono pari a $2 + 1/2$ del suo livello dell'incantatore. Gli oggetti magici custoditi effettuano i tiri salvezza come il loro possessore oppure usano i loro tiri salvezza, qualunque sia il migliore.

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per quanto riguarda la CA (non devono essere considerati oggetti inanimati).

Rompere oggetti

Quando si tenta di rompere qualcosa con forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza per vedere se ci si riesce. La CD dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale.

Se un oggetto ha perso metà o più dei suoi punti ferita, la CD per romperlo scende di 2.

Creature di taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità di taglia sulla prova di Forza per sfondare una porta, come segue: Piccolissima -16 , Minuta -12 , Minuscola -8 , Piccola -4 , Grande $+4$, Enorme $+8$, Mastodontica $+12$, Colossale $+16$.

Un piede di porco o un ariete portatile aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta.

Tabella: Durezza e punti ferita di armature, armi e scudi comuni

Arma o scudo	Esempio	Durezza	Punti ferita ¹
Lama leggera	Spada corta	10	2
Lama a una mano	Spada lunga	10	5
Lama a due mani	Spadone	10	10
Arma leggera con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma a una mano con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma leggera con impugnatura	Ascia	5	2
Arma a una mano con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma a due mani con impugnatura	Ascia bipenne	5	10
Arma da tiro	Balestra	5	5
Armatura	—	Speciale ²	Bonus Armatura x 5
Buckler	—	10	5
Scudo leggero di legno	—	5	7
Scudo pesante di legno	—	5	15
Scudo leggero di metallo	—	10	10
Scudo pesante di metallo	—	10	20
Scudo torre	—	5	20

1 I punti ferita indicati si riferiscono alla versione di taglia Media di armi, armature e scudi. Dimezzare il valore per ogni categoria di taglia inferiore a Media, o raddoppiare per ogni categoria di taglia superiore a Media.

2 Varia a seconda del materiale, vedi Tabella: Durezza e punti ferita delle sostanze.

Tabella: Durezza e punti ferita di sostanze

Sostanza	Durezza	Punti ferita
Carta o stoffa	0	2 per ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 per ogni 2,5 cm di spessore
Vetro	1	1 per ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 per ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 per ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 per ogni 2,5 cm di spessore
Ferro o acciaio	10	30 per ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 per ogni 2,5 cm di spessore
Adamantio	20	40 per ogni 2,5 cm di spessore

Tabella: Taglia e Classe Armatura degli oggetti

Taglia (esempio)	Modificatore alla CA
Colossale (lato grande di un granaio)	-8
Mastodontica (lato stretto di un granaio)	-4
Enorme (carro)	-2
Grande (porta)	-1
Media (barile)	+0
Piccola (sedia)	+1
Minuscola (libro)	+2
Minuta (pergamena)	+4
Piccolissima (pozione)	+8

Tabella: Durezza e punti ferita di oggetti

Oggetto	Durezza	Punti ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Porta di legno semplice	5	10	13
Cassa piccola	5	1	17
Porta di legno buona	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

