

Registro del Magister

Avventura _____ Clessidre _____

Personaggio	LV	Ingombro	FC	Punti Cons.	Note
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Ordine di marcia

Tratti personalità

25%	50%	75%
Umiltà	Ambizione	Arroganza
Crudeltà	Benevolenza	Indulgenza
Indecisione	Comando	Dispotismo
Scontrosità	Comunicatività	Espansività
Timore	Coraggio	Spavalderia
Inettitudine	Creatività	Fantasticheria
Concisione	Eloquenza	Prolissità
Goffaggine	Imitazione	Esibizionismo
Incomprensione	Intuizione	Diffidenza
Perfidia	Lealtà	Fanatismo
Distrazione	Memoria	Precisione
Prodigalità	Parsimonia	Avidità
Intolleranza	Pazienza	Mansuetudine
Temerarietà	Prudenza	Circospezione
Irrazionalità	Ragionamento	Astrazione
Freddezza	Sensualità	Lussuria

Annotazioni

Riassunto principali regole per combattimento e movimento

Valore Armatura

Leggera -1; Media -2; Pesante -3; Scudo Piccolo -1; Scudo Grande -2

Danni senza armi esseri umani

Graffi, Ceffoni, Pestoni 1d3; Morsi, Pugni, Gomitate 1d4; Calci, Testate, Ginocchiate 1d4+1

Danni senza armi animali e mostri

Morso, Artigliata (Cane, Gatto selvatico...) 2d6

Calcio (Cavallo, Mulo, Bovino...) 2d8

Carica (Bovino, Cinghiale...) 2d10

Beccata, Artigliata di Rapace 1d8+1

Conseguenze dei danni subiti

Se la LV scende sotto 50% si subiscono altri 2 punti danno e CdC -5%

Combattimento Magico

Incantesimo ha successo se risultato su 1d20 uguale o superiore a TdF/ TdP del soggetto vittima

Combattimento Corpo a Corpo

BONUS AL DANNO: Valore Forza pari o superiore a 15= +1

FATTORE DI COMBATTIMENTO MEDIO (FC) del gruppo= CdC/3 – Valore Armatura

Combattimento a Distanza

BONUS AL TIRO PER COLPIRE: Valore Abilità pari o superiore a 15= +1

MODIFICATORE CdB

Bersaglio fisso: +1; Bersaglio mobile -1; Bersaglio scoperto +1; Bersaglio coperto -1

Bersaglio grande +1; Bersaglio piccolo -1; Bersaglio alla luce +1; Bersaglio in ombra -1

Distanza da 6 a 50 metri -3; Distanza da 51 a 150 metri -6; Distanza oltre 150 metri -3

Tiratore in movimento -3

MODIFICATORE AL DANNO

Chi viene colpito subisce 2 punti danno in ogni caso

Recupero delle ferite

+1d8 a girodi passato in assoluto riposo e con adeguate cure

+1d6 a girodi passato in condizioni non ottimali per il riposo o le cure

+1d4 a girodi passato in pessime condizioni per il recupero

Segmento di Inseguimento Massimo Percorribile (S.I.M.P.):

MAGGIORAZIONI S.I.M.P. PER ANIMALI

Cane e Lupo +10; Cavallo +15; Centauri +15; Drago (a terra) +5; Drago (in volo) +20; Cinghiale +10; Roditori +15

MODIFICATORI DI P.A.V.I.T.

Peso da 0 a -3; Atmosferici da 0 a -1; Visibilità da 0 a -2; Ingombro da 0 a -3; Terreno da 0 a -3; Ferite da 0 a -3

FATTORE DI CONVERSIONE: S.I.M.P. x 1,5= distanza in metri

DISTANZA MASSIMA PERCORRIBILE DA UN GRUPPO per CLESSIDRA:

ALL'APERTO DI GIORNO IN MARCIA	6 Km
ALL'APERTO DI GIORNO CORRENDO	8 Km
ALL'APERTO DI GIORNO ESPLORANDO	3 Km
ALL'APERTO DI NOTTE IN MARCIA	4 Km
ALL'APERTO DI NOTTE CORRENDO	6 Km
ALL'APERTO DI NOTTE ESPLORANDO	1 Km
AL CHIUSO IN LUCE IN MARCIA	1,4 Km
AL CHIUSO IN LUCE CORRENDO	2 Km
AL CHIUSO IN LUCE ESPLORANDO	0,5 Km

Ingombro

Ingombro = inferiore a FOR x2, i valori di S.I.M.P. puri

Ingombro = FOR x2, i valori di S.I.M.P. si dimezzano; -5% alla CdC; -1 nel Tiro a distanza

Ingombro = FOR x3, personaggio immobile