

TITOLO DELLA CAMPAGNA

TEMI

TRAME

MISTERI

RISOLTE?

RISOLTE?

ELEMENTI DELLA CAMPAGNA

LUOGHI IMPORTANTI:

AVVERSARI:

ALLEATI:

ORGANIZZAZIONI IMPORTANTI

PNG RICORRENTI:

MOSTRI:

PERSONAGGI GIOCANTI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

PERSONAGGIO

RELAZIONI

SOTTOTRAME/SEGRETI

DESCRIZIONE

NOME INSEDIAMENTO _____

ALIAS _____

ALLINEAMENTO _____

RUOLO NELLA CAMPAGNA _____

TIPOLOGIA _____

PERICOLO _____

MODIFICATORI

CORRUZIONE

CRIMINE

ECONOMIA

LEGGE

CULTURA

SOCIETÀ

Qualità _____

SVANTAGGI _____

DEMOGRAFIA

GOVERNO _____

POPOLAZIONE _____

MERCATO

VALORE BASE

LIMITE MO

INCANTESIMI

OGGETTI MINORI

VALORE

OGGETTI MEDI

VALORE

OGGETTI MAGGIORI

VALORE

ECONOMIA _____

PNG IMPORTANTI

LUOGHI

GRUPPI/FAZIONI

AGGANCI/VOCI PER AVVENTURE

NOME _____		SOPRANNOOME/PSEUDONIMO _____		ALLINEAMENTO _____	FOR FORZA	DES DESTREZZA	COS COSTITUZIONE
RAZZA _____	CLASSE/LIVELLO _____	SESSO _____	RUOLO _____	CARATTERISTICHE			
				INT INTELLIGENZA	SAG SAGGEZZA	CAR CARISMA	

PRIME IMPRESSIONI

TRATTI DISTINTIVI _____ MANIERE _____

ASPETTO _____ PERSONALITÀ _____

STORIA

BENEFICI

DISPOSIZIONE

ATTEGGIAMENTO INIZIALE

CD DIPLOMAZIA

REAZIONI _____

OBIETTIVI

IMMEDIATI

A BREVE TERMINE

A LUNGO TERMINE

ALLEATI

NEMICI

CERCHE/DICERIE

SOTTOTRAME

NOTE

I termini e le azioni seguenti sono alcuni dei più usati intorno al tavolo da gioco.

ABBREVIAZIONI DI GIOCO

Qui sotto ci sono alcune abbreviazioni utilizzate quando si parla del gioco.

GM: Master del gioco. Il narratore, arbitro e regista del gioco.

PG: Personaggio Giocante. Un personaggio controllato da te o da uno degli altri giocatori.

PNG: Personaggio non Giocante. Un personaggio gestito dal Game Master, come un paesano, un avversario, un mostro e così via.

1d4, 1d20, 2d6 ecc: Quanti dadi e di quale tipo bisogna tirare; 1d20 si traduce in "1 dado a 20 facce" mentre 2d6 significa "2 dadi con 6 facce ciascuno".

CD: Classe Difficoltà. Il numero che bisogna raggiungere o superare con un tiro di dado per avere successo.

ELEMENTI DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio è dotato dei tratti seguenti, che riflettono le sue capacità riguardo a cose come il combattimento e le relazioni interpersonali.

Caratteristiche: I sei tratti che definiscono il personaggio: Forza, Costituzione, Destrezza, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Più alto è il numero in questione, più la caratteristica è rilevante. Ogni caratteristica ha un modificatore che influenza molti altri tiri.

Iniziativa: La capacità di reagire al pericolo. L'iniziativa è un tiro di d20+ modificatore di Destrezza + eventuali modificatori bonus. Più il risultato è alto prima si può agire.

Movimento: Quanti metri si coprono nel proprio turno con una singola azione di movimento. Ogni quadretto sulla griglia di combattimento rappresenta 1,5 metri.

Tiro salvezza: La capacità di evitare effetti negativi come veleni, effetti che influenzano un'area o attacchi mentali. Sono di tre tipi: Tempra, Riflessi e Volontà. Un TS è un tiro di d20 + il bonus al TS adeguato + il modificatore di caratteristica adeguato (rispettivamente Cos, Des e Sag).

Prova di abilità: La capacità di fare qualcosa, come ad esempio mentire, scalare una parete o curare delle ferite. Una prova di abilità è un tiro di d20 + il tuo modificatore di abilità per l'abilità appropriata (se presente).

BASI DEL COMBATTIMENTO

Questi sono alcuni dei termini frequenti durante un combattimento.

CA: Classe Armatura. Questo è il valore da raggiungere per colpire. La CA base è 10 + modificatore di Des + bonus di armatura + bonus di scudo + incantesimi od oggetti magici che forniscono bonus alla CA.

pf: Punti ferita. Rappresentano la salute del personaggio, basata sui Dadi Vita. I danni sottraggono punti ferita, mentre le cure li ripristinano.

Attacco in mischia: Un attacco in combattimento corpo a corpo. Un attacco in mischia base è un tiro di d20 + il bonus di attacco base + il modificatore di Forza + qualsiasi bonus inerente o magico.

Attacco a distanza: Un attacco con un'arma da tiro, come arco e frecce. Un attacco a distanza base è un tiro di d20 + il bonus di attacco base + il modificatore di Destrezza + qualsiasi bonus inerente o magico.

Danno: Il danno si determina tirando il dado specifico per l'arma in questione. Le armi da mischia infliggono il danno indicato + il modificatore di Forza. Le armi a distanza di solito infliggono solo il danno indicato. Alcune armi ottengono ulteriori bonus derivanti dalla magia o da altri effetti. Gli incantesimi infliggono il danno indicato.

AZIONI DURANTE IL COMBATTIMENTO

Queste sono le azioni basilari disponibili durante il combattimento. Un tipico round include un'azione standard ed un'azione di movimento per ogni combattente; queste rappresentano circa 6 secondi nel mondo di gioco. Una lista completa dei tipi di azione si trova in *Pathfinder GdR Manuale di Gioco*, pag. 183.

Azioni standard: Un tiro per colpire, un incantesimo con tempo di lancio di 1 azione standard, bere una pozione, usare capacità speciali.

Azioni di movimento: Compiere una distanza pari al movimento, estrarre un'arma, aprire una porta, smontare da cavallo, caricare una balestra leggera o una balestra a mano, estrarre qualcosa dallo zaino.

Azioni di round completo: Compiere più di un attacco, caricare un nemico, caricare una balestra pesante o a ripetizione, correre.

Azioni gratuite: Possono essere fatte liberamente in ogni istante durante il turno. Includono parlare e lasciar cadere un oggetto.

AZIONI AVANZATE DI COMBATTIMENTO

In battaglia si può fare di più che limitarsi a brandire un'arma. Nel proprio turno si può cercare di eseguire le seguenti azioni, per mettere in difficoltà gli avversari o aiutare gli alleati.

Aiutare un altro: A volte il modo migliore di sconfiggere un nemico è aiutare un alleato. Per poterlo fare bisogna essere in una posizione che permetta di attaccare l'avversario di un alleato, e compiere un tiro per colpire contro CA 10. Se ha successo, l'alleato ottiene, a scelta, bonus +2 al suo prossimo tiro per colpire o bonus +2 alla CA contro il prossimo attacco di quell'avversario.

Carica: Ci si lancia verso il nemico in una corsa furiosa. Muovendosi di almeno 3 metri in linea retta verso un avversario, si ottiene bonus +2 ai tiri per colpire ma penalità -2 alla CA fino all'inizio del prossimo turno.

Manovre in combattimento: In combattimento si può fare di più che limitarsi a colpire un nemico con la propria arma. Di seguito ci sono delle manovre che possono essere eseguite da ciascun personaggio. Il Bonus da Manovra in Combattimento (BMC), influenza la capacità di eseguire questi attacchi, mentre la Difesa da Manovra in Combattimento (DMC) determina la capacità di resistervi. (Vedi *Manuale di Gioco*, 198-201).

Spingere: Una carica che costringe un nemico ad indietreggiare.

Disarmare: Un colpo che fa cadere un oggetto dalle mani di un nemico.

Lottare: Un tentativo di afferrare ed immobilizzare un nemico.

Oltrepassare: Una spinta che permette di attraversare lo spazio di un nemico.

Spezzare: Un attacco che rompe qualcosa brandito o indossato da un nemico.

Sbilanciare: Un colpo che fa cadere un nemico.

Bonus da Manovra in Combattimento (BMC): I tentativi di usare delle manovre di combattimento si basano sul Bonus di Manovra in Combattimento (o BMC) di un personaggio. Il BMC è il bonus di attacco base + il modificatore di Forza + il modificatore di taglia speciale. Questo valore si somma al d20 quando si esegue una delle manovre in combattimento riportate sopra.

Difesa da manovra in Combattimento (DMC): Per eseguire con successo una manovra in combattimento, occorre un tiro di manovra in combattimento che eguagli o superi la Difesa da Manovra in Combattimento del bersaglio. La DMC è 10 + bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia speciale.

Attaccare ai fianchi: Quando si sta combattendo con dei nemici che si trovano esattamente ai lati opposti del proprio spazio, si è "fiancheggiati". Chi attacca un nemico fiancheggiato riceve bonus +2 agli attacchi in mischia.