

# Fuori dal Tempo - Cheat Sheet

versione 4.2



## Caratteristiche

Agilità  
Costituzione  
Forza  
Intelletto  
Percezione  
Psiche  
Velocità  
**Abilità comuni**  
Armi da mischia  
Autorità  
Cultura  
Fascino  
Freddezza  
Furtività  
Mani nude  
Mira

## Danno delle armi

d12 Scure bipenne, Spadone a due mani  
d10 Spada, Freccia, Dardo  
d8 Accetta, Mazza, Randello ferrato  
d6 Pugnale, Shuriken  
d4 Fionda  
**Colpi assorbiti dalle armature**  
4 Corazza di piastre d'acciaio rinforzata  
3 Corazza di piastre, Corazza di scaglie  
2 Cotta di maglia, Piastre unite da anelli  
1 Corpetto di cuoio, Bardatura per cavalli

## Danno base

1-6	1
7-12	d2
13-18	d4
19-24	d6
25-30	d8
31-36	d10
37-42	d12
43-48	3d4
49-54	2d4+d6
55-60	d4+2d6
61-66	3d6
67-72	2d6+d8
73-78	d6+2d8
79-84	3d8
..	..

## Bonus (b)

0-1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10	-
11-12	+1
13-14	+2
15-16	+3
17-18	+4
19-20	+5
21-22	+6
23-24	+7
25-26	+8
27-28	+9
..	..

## Recupero Vita

chCostituzione / altrimenti  
pasto: +1 / 0  
banchetto: +2 / +1  
3 ore di sonno: +d4 / +1

## Recupero Mana

chPsiche / altrimenti  
1 ora di sonno: +2 / +1

## Perdere sonno

-2 pV ogni 24 ore

## Check (Ch)

1d20 <= valore + difficoltà

## Difficoltà

+10 Molto facile  
+5 Facile  
0 Normale (digiuno 12 h, raffreddore, porte leggere, sollevare 40 kg, sussurri)  
-5 Difficile  
-10 Molto difficile  
-15 Quasi impossibile

## Ch su abilità non posseduta

1d100 <= caratteristica + vicina

## Ch di sfida

difficoltà = 2 \* bonus avversario

## Pompare Caratteristiche

base: 60 PiX, +1 (<20)  
random: 120 PiX, +d4 (<20)  
ultra: 120 PiX, +1 (>20)  
check: 30 PiX, +1 (ch = 1)

## Pompare Abilità

PiX necessari: la metà  
Regola dell'uso  
No tipo check per  
abilità di combattimento

## Movimento

libero: metri = Velocità  
con azione: metri = Veloc / 2

## Azioni in movimento

bere una pozione  
utilizzare un oggetto magico  
attacco corpo a corpo  
attacco a mani nude

## Azioni da fermo

attacco a distanza  
lanciare un incantesimo  
applicare veleno su un'arma  
estrarre oggetto dallo zaino  
cambiare arma

## Combattimento

difficoltà = difficoltà arma + bAgilità avversario  
danno = dannoArma + bForza - colpiArmatura

## Tiro di panico

se perde più di metà dei pV attuali: chFreddezza  
se fallisce poco (1-4): fuga  
se fallisce molto (>5): furia cieca + attacco sbilanciato

## Stili di combattimento

sbilanciato: danno + bAgilità, perso in difesa  
carica: round corsa; danno + bVelocità; bAg perso in difesa  
schivare: raddoppia bAgilità; metà valore di combattimento  
tiro mirato: -3\*n chMira; danno +n; se mantiene la mira  
(max 3 round): +3 chMira per ogni round speso