

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