

**Aumento Categoria di danno** 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 3d6 > 3d8 > 3d10

**Accecato:**. Non vedi. -2 Competenze basate su Forza e Destrezza. Tutti sono invisibili. Terreno sempre difficile (Acrobatica DC 12 per muoversi normalmente). -1d6 a colpire, +1d6 a essere colpito.

**Affaticato:** No Corsa, no Carica. Malus a TC, Difesa, TS

Condizioni	Pen./Mov/Comp.	Rec.
Affaticato	2/-/-	1h
Affaticato 2	4/2m/-4	1h
Affaticato 3	6/3m/-6	8h
Affaticato 4	8/6m/-8	12h
Affaticato 5	Svenuto	12h
Affaticato 6	Morte	–

**Afferrato:** No movimento. Puo’ Spingere. 2 Azioni TS Tempra contrapposto con bonus Forza +1d6 per Taglia di differenza per liberarsi. -2 Difesa. Si attacco armi piccole.

**Annegare/Trattenere il fiato:** Round 6 x Cos. 1 Azione = -1 Round. Dopo TS Tempra DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 2. Vedi pag. 235

**Assordato:** Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

**Bloccato:** vedi Afferrato. -4 a Difesa e TS Riflessi. Prova di Magia con successo critico per incantesimi. -1d6 TC

**Colpo di Grazia:** 3 azioni, 3 critici. Bersaglio Indifeso.

**Confuso:** se attaccato attacca ultima creatura. Ogni round tira

**d100 Comportamento:**  
01-25 Agisce normalmente  
26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Forza con l’arma che tiene in mano  
76-100 Attacca la creatura più vicina

**Distratto:** distratto, impedito, disturbato, sanguinante, è sotto attacco, devi fare Prova di Magia

**Fiancheggiare:** +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa.

**Impreparato / Sorpreso** -4 a Difesa ed TS Riflessi. No Azioni, Reazioni

**Inabile:** No azioni o reazioni. E’ Impreparata

**In Lotta:** vedi Afferrato

**Indifeso** addormentato, Privo di Sensi, Morente, alla mercé degli avversari. No Azioni o Reazioni, +2d6 se attaccano. Non è consapevole, lascia cadere oggetti e cade prona. TS Riflessi e Tempra falliscono. No Destrezza alla Difesa.

**Intralcio:** no corsa, no carica , -2 TC, -2 alle prove di Destrezza. Distratto.

**Invisibile:** -1d6 al TC, +1d6 al TC avversario.

**Morente:** -1 pf a round

**Nauseato:** non son specificato -1d6 TS, TC, Prove

**Paralizzato:** No Azioni o Reazioni. +2d6 al TC avversari. Fallimento TS Riflessi. NO destrezza alla Difesa. E’ terreno difficile.

**Paura, Spaventato:** -1d6 ai TC e TS contro chi la impaurisce.

**Privo di sensi:** vedi Indifeso

**Prono:** -4 TC, -4 Difesa. 2 Azioni o 1 AZ + Acrobatica 13

**Stordito/Svenuto:** vedi Indifeso

**Trattenere il fiato:** vedi **Annegare/Trattenere il fiato**

**Ristretto** : -1d6 TC, -4 Difesa.

**Sanguinante:** ad inizio round. Pronto Soccorso con DC 12, 2 Azioni, +2 per +1 Sanguinamento.

Attaccante		Difensore
Mod.	Situazione	Situazione
-1	Luce fioca	
-2	Abbagliato, Intralcio	Afferrato, Lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco
-4	Prono , Arma Lunga a corta distanza	Sorpreso, In ginocchio, Seduto, Ristretto, Stordito, Afferrato ad una parete, Bloccato
-1d6	Ristretto, Spaventato, Arma da Lancio contro avversario in mischia, Arma non conosciuta, Avversario invisibile ma Individuato, Afferrato ad una parete	
+1		
+2	Fiancheggiata, pos. Sopraelevata, Attacca al spalle, Arma Lunga	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica	
+8		Copertura completa

<b>Punti Fato</b> (20-Livello)/5	<b>Rompere Oggetti - DC Forza</b>			<b>Taglia e Portata standard</b>			
<b>Morte</b> PF=-10-(COS*2)	Corda	23	Porta semplice	14	<b>Taglia</b>	<b>Spazio</b>	<b>Portata</b>
	Porta legno	14	Porta robusta	18	Minuscola	25 x 25 cm	0m
	Porta di ferro	28	Catena	26	Piccola	0,5 x 0,5 m	1m
					Media	1 x 1 m	1m
					Grande	2 x 2 m	1m
<b>Copertura - Difesa</b> Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) Meta' a TS Riflessi					Enorme	3 x 3 m	2m
					Mastodontico	4 x 4 m	2m
					Colossale	12 x 12 m	6m
					<b>Visione</b>		
					Una creatura Accecata subisce penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza e -2 alle prove basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Consapevolezza dipendente dalla vista.		
<b>Colpi Potenti</b> +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4					Usando Scurovisione/Crepuscolare: Prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un -2 di penalità.		
					Combattere con Scarsa luminosita': -1 Tiro per Colpire		
					<b>Riposare 8 ore</b> fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.		
					<b>Danni temporanei</b> Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.		
					<b>Difesa Sorpresi</b> -4 Difesa, -4 TS Riflessi		
<b>Maestria del combattimento</b> +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4 1 Azione =					<b>Attacco a Tocco</b> +1d6 al TC		
					<b>Tiro Critico</b> Ogni qual volta hai colpito, tiri un dado arma aggiuntivo e non sommi altro per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire.		
					<b>Difesa totale</b> 2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.		
					<b>Mettersi in difensiva</b> usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.		
					<b>Disingaggiare</b> costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità		
<b>Carica</b> 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre							

<b>Arma</b>	<b>Costo</b>	<b>Taglia/Danno</b>	<b>Gittata, Lista, Speciale</b>
Alabarda	10	G/1d10 P/T	<b>Lance, Aste</b> , Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, <b>Archi</b>
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, <b>Archi</b>
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, <b>Archi</b>
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, <b>Archi</b>
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	<b>Asce</b>
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, <b>Asce, Armi da Lancio</b> , Versatile
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	<b>Asce</b>
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, <b>Balestre</b>
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, <b>Armi Semplici, Balestre</b>
Balestra pesante	50	G/Dardi	30 metri <b>Balestre</b>
Bastone	3	M/1d6 B	<b>Armi Semplici</b> , Arma lunga, Versatile
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	<b>Lance</b> , Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	25	G/2d4 P	3 metri, <b>Palle rotanti</b> , Arma lunga
Estoc	25	G/1d8 P	<b>Aste</b> , Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	<b>Armi della Morte</b> , Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	<b>Armi della Morte</b>
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	<b>Lance</b> , Controcarica, Arma lunga, ED9
Falcione	75	M/2d4 T	<b>Armi Aggraziate</b> , ED7
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, <b>Archi</b>
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	<b>Palle Rotanti, Armi doppie</b>
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	<b>Palle Rotanti</b>
Flagello	8	M/1d8 B	<b>Palle Rotanti, Rompi Cranio</b>
Frusta	1	M/1d3 T	<b>Palle Rotanti</b> , Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, <b>Armi Semplici, Aste, Armi da Lancio</b>
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	<b>Asce, Armi doppie</b> , Arma lunga
Grosso randello	2	M/1d8 B	<b>Rompi Cranio</b>
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	<b>Armi da Stordimento</b>
Katana	300	M/1d10 T	<b>Spade, Armi letali</b> , ED9
Lancia da fante	2	M/1d8 P	3 metri, <b>Lance</b> , Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d8 P	<b>Lance</b> , Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	<b>Armi letali</b>
Maglio da guerra	7	G/1d10 B	<b>Rompi Cranio</b>
Manganello	1	P/1d6 B	<b>Armi da stordimento</b> , non letale
Martello da guerra	5	M/1d8 B/P	6 metri, <b>Rompi Cranio</b>
Mazza Leggera	3	P/1d6 B/T	<b>Armi Semplici, Armi Leggere, Rompi Cranio</b>
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	<b>Rompi Cranio</b>
Mazza chiodata	6	M 1d8 B/P	<b>Armi Semplici, Rompi Cranio</b>
Naginata	8	G/1d12 T	<b>Lance</b> , Arma lunga, ED9
Picca Leggera	4	M/1d4 P	<b>Armi della morte</b>
Picca Pesante	8	G/1d6 P	<b>Armi della morte</b> , Arma lunga
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, <b>Armi Semplici, Armi leggere, Armi da Lancio</b>
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 B	Versatile
Randello	1	P/1d6 B	<b>Armi Semplici, Rompi Cranio</b>
Scimitarra	15	M/1d6 T	<b>Armi Leggere, Armi Aggraziate</b> , Versatile
Spada Corta	10	P/1d6 P	<b>Armi Leggere, Spade</b> , Versatile
Spada Lunga	15	M/1d8 T	<b>Spade</b>
Spada a due lame	100	G/1d8 T	<b>Armi doppie, Spade</b>
Spada bastarda	35	M/1d8-1d10 T	<b>Spade</b> , 1d8 ad una mano, 1d10 a 2 mani
Spada larga	12	M/2d4 T	<b>Spade</b>
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	<b>Spade</b>
Stocco	20	P/1d6 P	<b>Armi Leggere, Armi Aggraziate</b> , Versatile
Tridente	15	M/1d6 P/T	3 metri, <b>Aste, Armi da Lancio</b> , Arma Lunga, Controcarica
Urgrosh	18	M/1d6 T/P	<b>Lance, Armi doppie</b>

<b>Nome Proiettile</b>	<b>Num./MO</b>	<b>Danno/Tipo</b>	<b>Peso(kg)</b>	<b>Capacità di Carico e Armature</b>
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2	La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione.
Dardi da balestra, leggeri	10/1 mo	1d6 P	0.1	
Dardi per balestra pesante	3/1 mo	1d10 P	0.3	
Frecce da caccia	20/1 mo	1d6 P	0.1	
Frecce da guerra	10/1 mo	1d8 P	0.2	
Sasso (fionde)	-	1d2 B	0.2	

Armatura	Costo (mo)	Difesa	-Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro (indossato)
Imbottita	5	1	0	L	0	No	1
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	1
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	1
Giacco di Maglia	15	4	-1	M	0	+1d6	2
Scaglie	50	5	-1	M	0	+1d6	2
Anelli	150	6	-1	M	0	+1d6	2
Pettorale	200	6	-2	M	0	+1d6	2
Bande	250	7	-2	P	0	+2d6	4
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+2d6	4
da Campo	1400	9	-3	P	2	+2d6	4
Completa	1500	10	-4	P	3	+2d6	4
Scudi	Costo	Difesa	Penalità TC	Prova magia	Tipo	Ingombro (indossato)	
Brocchiero	5 mo	0	1	SI	L	1	
Scudo leggero di legno	3 mo	0	2	SI	L	1	
Scudo leggero di metallo	9 mo	0	3	SI	L	1	
Scudo medio legno	5 mo	-1	4	+1d6	M	2	
Scudo medio metallo	12 mo	-1	5	+1d6	M	2	
Scudo pesante di legno	7 mo	-2	+2d6	5	P	2	
Scudo pesante di metallo	20 mo	-2	+2d6	7	P	2	
Tempi per indossare e togliere l'armatura							
Tipo di Armatura		Indossare	in fretta	Togliere			
Scudo		1 azione	-	1 azione			
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata		1 minuto	3 round	-			
Giacco di Maglia		1 minuto	5 round	5 round			
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande		4 minuti	1 minuto*	1 minuto			
Mezza armatura, da Campo, Completa		4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti			
** è necessario qualcuno che aiuti ad indossarla							

<b>Cavalcatura</b>	<b>Costo (mo)</b>	<b>Mov.</b>	<b>Carico</b>	<b>Km/h</b>	<b>Oggetto</b>	<b>Costo</b>
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km	<b>Birra</b>	
Cammello	50	15 m	240 kg	8km	Boccale	5 mr
Cavallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km	Caraffa (4 litri)	2 ma
Cavallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km	<b>Pietanze</b>	
Cavallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km	Banchetto (a persona)	10 mo
Elefante	200	12 m	660 kg	6km	Carne, 1 pezzo	3 ma
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km	Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pony	30	12 m	112,5 kg	6km	Pane (a pagnotta)	2 mr
Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km	<b>Locanda (al giorno)</b>	
<b>Contenitore</b>	<b>Capienza</b>					
Ampolla o Boccale	0,5 litri liquidi					
Barile	160 litri liquidi, 4 cubi di 30 cm					
Borsa	1 cubo di 10 cm/3 kg di oggetti					
Bottiglia	1 litro di liquido					
Brocca o Caraffa	4 litri liquidi					
Canestro	2 cubi di 30 cm/20 kg di oggetti					
Fiala	120 ml di liquidi					
Forziere	12 cubi di 30 cm/150 kg di oggetti					
Otre	2 litri liquidi					
Sacco	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti					
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo di 25 cm					
Vaso di Ferro	4 litri liquidi					
Zaino*	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti					
<b>Fonte di Luce</b>	<b>Raggio in metri</b>		<b>Durata</b>			
	<b>Luce</b>	<b>Luce Fioca</b>				
Candela	-	1 metro	1 ora			
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora			
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore			
<b>Incantesimi</b>						
Luce	3 metri	6 metri	30 min.			
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora			

Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
<b>Pasto (al giorno)</b>	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
<b>Vino</b>	
Buono (bottiglia)	10 mo
Comune (caraffa)	2 ma

<b>Competenze</b> <b>Forza</b> Arrampicarsi Intimidire Nuotare Saltare <b>Destrezza</b> Acrobatica Artista della fuga Giocoliere Mani di fata Muoversi silenziosamente Nascondersi nelle ombre Usare corda <b>Intelligenza</b> Arcana Artigianato Conoscenza* Disattivare congegni Erboristeria Falsificare Lingue Valutare <b>Saggezza</b> Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento Percepire Emozioni Pronto soccorso Seguire tracce Sopravvivenza <b>Carisma</b> Diplomazia Intrattenere Ingannare Tradizioni locali	<b>Golden Rules</b> <b>I 6 esplodono</b> - se fai 6, sommi e ritiri <b>Gli 1 portano male</b> , se fai 1 con il dado vale zero <b>Affidarsi alla sorte.</b> -4 punti di competenza/caratteristica = +1d6	
	<b>Pronto Soccorso</b> DC 12 + INT(-PF) per stabilizzare a 0 PF 2 minuti/1 p6: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento	<b>Prove Contrapposte</b> Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità
	<b>Intimidire</b> 2 Azioni. p12 1 Azione. Intimidire è contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del round successivo ha -1 al Tiro per Colpire e -1 alla Difesa contro quell'avversario soltanto. Se chi tenta la prova di Intimidire non riesce con un successo fallimento critico allora deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma a DC 10+Grado di Sfida dell'avversario (o Livello) o subire le medesime penalità come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce con un successo critico e l'avversario fallisce il Tiro Salvezza la durata dell'effetto permane fino a fine combattimento.	<b>Identificare Pozioni</b> Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC
	<b>Arrampicarsi - Scalare</b> <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> <b>Esempio di Superficie</b> <b>DC</b> Movimento solo dimezzato -2d6 Superficie scivolosa +5 Grezza con appigli, mattoni sporgenti 10 Albero, una corda senza nodi 15 Parete liscia con appigli 20 Muro perimetrale pochissimi appigli 25 Parete naturale senza appigli 30 Appoggiare a 2 pareti opposte -10 Appoggiare a 2 pareti angolari -5 Puoi usare una corda -8 <b>Terreno doppio difficile.</b> Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.	<b>Riconoscere oggetto magico</b> 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.  <b>Saltare 1 Azione</b> <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> <b>Distanza saltata in lungo:</b> 30cm per risultato <b>Distanza saltata in alto:</b> 10cm per risultato Rincorsa 3 metri altrimenti metà.  <b>Danno Caduta:</b> H(m)/3xD6. Ogni 3 dadi oltre i 20 aggiungete 6 di danno (X/3)d6+(X/3-20)*6. Proni. Prova Acrobatica DC 15 1/2 danno entro 9m. Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) -1d6 danni.
<b>Riconoscere un incantesimo</b> Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione	<b>Nuotare</b> <i>Penalità dovute all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20	
<b>Valutare 3 Azioni :</b> DC 12 + rarità dell'oggetto, + 2 comune, 4 non comune, 6 raro, 12 molto raro, 16 leggendario. Con punteggio 6 costa 2 Azioni, con 12 costa 1 Azione.	<b>Sopravvivenza</b> Difficoltà base DC 10 Se il terreno è molto morbido DC +5 Se il terreno è morbido DC +10 Se il terreno è stabile DC +15 Se il terreno è duro DC +20 Ogni 3 creature inseguite DC -1 A seconda della taglia DC +-8 Ogni 24 ore passate DC +2 Ogni ora di pioggia DC +4 Visibilità scarsa DC +2 Cerca di occultare le tracce DC +5	
	<b>Artista della Fuga</b> 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.	
	<b>Riconoscere Mostri</b> 1 Azione, DC=Sfida della creatura + 10 + rarità' <i>Arcana:</i> Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità, Aberrazioni, Draghi <i>Piani:</i> Elementali <i>Occulto:</i> Immondi, Spiriti, Non Morti <i>Religione:</i> Spiriti, Non Morti, Celestiali <i>Dungeon:</i> Aberrazioni, Mostrosità, Melme, e creature sotterranee <i>Natura:</i> Bestie, Piante, Fatati - entro <b>2</b> : nome, tipo, la caratt. principale  - oltre <b>7</b> : migliore Tiro Salvezza, 1 resistenza/immunità a Condizioni, 1 vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico  - oltre <b>12</b> : peggiore Tiro Salvezza, 1 resistenze/immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno  - oltre <b>15</b> : 2 immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno  - oltre <b>17</b> : grado di sfida relativo   - oltre <b>20</b> : attacco e difese speciali	

<b>Prova di Magia</b> 3d6 + Aggiungi 1d6 ed ignori un dado per ogni Adepto della Magia nella lista dell'incantesimo Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2			
<b>Distratto</b> Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco.			
<b>Punti Magia</b> Mod. Caratteristica +			
<b>CM</b>	<b>P.M</b>	<b>CM</b>	<b>P.M</b>
1	2	11	43
2	4	12	47
3	8	13	50
4	10	14	54
5	16	15	58
6	19	16	62
7	23	17	71
8	27	18	76
9	36	19	82
10	41	20	89
20+	prec.+ 4		
<b>Tiro Salvezza Incantesimo</b> DC = 10 + Competenza Magica/2 + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia +1 x Critico nella Prova di Magia			
<b>Tiro Salvezza Magia da Oggetto</b> DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato			
<b>Tiro Salvezza Incantesimo Mostro</b> DC è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza			
<b>Quando si hanno &lt; 50% Punti Magia</b> ogni incantesimo deve essere fatto con una Prova di Magia.			
<b>Successo Critico Automatico:</b> x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..			

<b>Seguace</b> 2 Tratti comuni con Patrono. Se sei un Seguace ottieni +1d6 alle Prove di Magia nella scuola preferita dal Patrono. Puoi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
<b>Devoto</b> 3 Tratti in comune con Patrono. Un Devoto aggiunge +1d6 alla Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Devi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
<b>Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6</b>	
1	Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi
2	Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
3	Manifesti una modifica corporea minore
4	Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello di incantesimo
5	Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
6	Sei paralizzato per 3 round
7	Vieni teletrasportato entro 3d10 metri in una direzione casuale
8	Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round
9	Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round
10	Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round
11	Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
12	Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri
13	Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere
14	Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia
15	Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra
16	Guadagni 2d6 Punti Magia
17	Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri
18	Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri da te subiscono 1d10 danni non resistibili
<b>Massimo Livello Incantesimo lanciabile</b> - Se Adepto della Magia è stato preso 1 volta il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+1)/2. Es. CM=6, (6+1)/2=3 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 2 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+3)/2. Es. CM=8, (8+3)/2=5 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 3 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+5)/2. Es. CM=11, (11+5)/2=8 livello di incantesimi.	
<b>Alterare la Magia</b> <b>Magia efficace:</b> l'Incantatore 1,2 tirato nella Prova di Magia pagando x2,x3,x4. Anche compagna <b>Magia eterea:</b> aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteriche o incorporee <b>Magia pietosa:</b> aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. <b>Aumentare il tempo</b> di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia <b>Magie collaborative:</b> un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno. <b>Circolo del Potere:</b> tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono Per mago costo la metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno +1d6 alla Prova di Magia del compagno, max +7d6. Tempo lancio almeno 1 turno	

<b>Leggere una Pergamena</b> <b>in caso di pergamene ISY SCROLL:</b> costo produzione livello*livello*160mo - Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 - Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. <b>in caso di pergamene normali:</b> costo produzione livello*livello*80mo - Comprenderne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia	
---	--