

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. -2 Competenze basate su Forza e Destrezza. Le prove o le attività basate sulla visione falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Affascinato:: Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare chi l'ha affascinata. Qualsiasi minaccia nuovo Tiro Salvezza, se minaccia palese e concreta interrompe automaticamente l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per permettergli un nuovo Tiro Salvezza spendendo 2 Azioni. L'affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

Affaticato: Non può correre o Caricare e subisce una penalità -2 Tiro per Colpire e Difesa.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi ma può provare a Spingere. Deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto su Forza +1d6 per Taglia). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Può attaccare con armi in mischia se adeguate.

Annegare/Trattenere il fiato: Trattieni il fiato pari 6 round per Costituzione, minimo 3 round. Per ogni Azione compiuta la -1 round alla . Finta aria Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Assordato: Fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi che abbiano componenti verbali.

Bloccato: una creatura bloccata ha la braccia bloccate. Può spostarsi provando a Spingere, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Un incantatore Bloccato deve effettuare una Prova di Magia con successo critico magico o non riesce a formulare magie. considera Distratto.

Confuso:

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + Forza con l'arma che tiene in mano

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo round successivo.

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -4 Tiri per Colpire e Difesa. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio Esausto diventa Affaticato. Un personaggio

Affaticato diventa Esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe.

Tabella: Livelli Affaticamento

Condizioni	Penalità TC-Dif.-TS	Rec.	Penalità
vedi Affaticato	2	1h	-2 Comp
vedi Esausto (1)	4	1h	-2m/-4 Comp
Esausto (2)	6	8h	-3m/-6 Comp
Esausto (3)	8	12h	-6m/-8 Comp
Esausto (4)	Svenuto	12h	
Esausto (5)	Morte	-	

Impreparato: una creatura Impreparata ha -4 Difesa e TS Riflessi. Non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse.

Inabile: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni. Gli attacchi in mischia contro una creatura inabile hanno +1d6 di bonus. E' Impreparata (-4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi)

Indifeso: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato Indifeso. Una creatura Indifesa non può compiere Azioni o Reazioni né parlare, gli attacchi contro di lei hanno +1d6 di bonus. Ha una penalità di -4 a Difesa. Non è consapevole di ciò che gli accade intorno. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugnata e cade prona. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi.

Intralcato: Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata e non può Correre o Caricare, subisce penalità -2 ai Tiri per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza. Un personaggio intralcato che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Paralizzato: Incapace di muoversi od agire, è **Indifeso** e può compiere azioni esclusivamente mentali.

Paura, Spaventato: Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Non si può diventare prono se si vola.

Rallentato: viene sempre indicato con due valori, il primo indica quante Azioni in meno si fanno a round, il secondo la durata dell'effetto, se segnato con un - allora non ha una fine indicata. Es. Rallentato 1/3r, Rallentato 2/-.

Impreparato / Sorpreso: Una creatura sorpresa / impreparata ha una penalità di -4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. No Reazioni e Azioni per quel round.

Stordito/Svenuto: si considera che sia Indifeso. Non può muoversi

Leggere una Pergamena

in caso di pergamene ISY SCROLL: costo produzione livello*livello*160mo

- Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10

- Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12.

in caso di pergamene normali: costo produzione livello*livello*80mo

- Comperderne: Arcana a difficoltà 15

- Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza Corda 23 Porta semplice 13 Porta legno 15 Porta robusta 18 Porta di ferro 28 Catena 26	Mod. al combattimento Attacco: +2: fiancheggiare +1d6: sei invisibile, carica -2: abbagliato, intralciato, afferrato -1d6: prono, ristretto, spaventato, scosso, armi da lancio/lunga in mischia, arma non conosciuta, creatura inv. ma individuata, arrampicando Difesa: +2/4/8: copertura leggera(30%)/ media(50%)/ completa(80%) -2: intralciato -4: accecato, intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo, arrampicando
Morte PF=-10-(COS*2)	Difficoltà Descrizione Competenza DC 5 Estremamente facile Mediocre DC 10 Facile Normale DC 15 Normale Buona DC 20 Difficile Ottimo DC 25 Molto difficile Eccellente DC 30 Estremamente difficile Stupefacente DC 35 Quasi impossibile Leggendaria DC 40 Leggendaria Oltre l'umano	Riposare 8 ore fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%)	Azioni per Round Eseguire un attacco 1 Eseguire due attacchi 2 Eseguire più di due attacchi 3 Lanciare un'Incantesimo* 2 Eseguire una Azione di Movimento* 1 Scatto 1 Alzarsi da prono 2 Aiutare qualcuno 2 Scambiare un dialogo con qualcuno* 3 Scambiare poche battute con qualcuno* 0 Cercare qualcosa nello zaino 2 Prendere dalla cintura o di pronto 1 Usare un oggetto tenuto in mano 1 Bere una pozione tenuta alla cintura 1 Estrarre/Rinfoderare l'arma 1 Imbracciare lo scudo 1 Usare un oggetto magico 2 Eseguire prova su una competenza* 1 Sfondare una porta a spallate/calci 1 Forzare una porta con un piede di porco 1 Nascondersi 1 Concentrarsi su un Incantesimo 1 Salire o scendere dalla cavalcatura 1 Azione Immediata - Azione Reazione I - R Bere una pozione tenuta in mano I Gettare un oggetto tenuto in mano R Gettarsi a terra prono R Riconoscere un Incantesimo R	Danni temporanei Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.
Colpi Potenti +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4		Difesa Sorpresi -4 Difesa, -4 TS Riflessi
Maestria del combattimento +2 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire -4 Difesa +2 il Tiro per Colpire Non è possibile assegnare in questa maniera più di +2d6.		Difesa Tocco NO Scudo, NO Armatura
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre		Tiro Critico 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.
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.		Esplosione del Danno Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).
Attacchi Multipli La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco		Mettersi in difensiva usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.
Difesa totale 2 Azioni. No Attacco, NO Incantesimi, puoi fare solo una Azione e guadagni un +4 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.	Alzarsi da prono 2 Azioni. -4 Difesa, -4 Iniziativa. Acrobatica DC 13 1 Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p) 1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.	Attacchi con armi a spargimento 1 2 3 4 X 5 6 7 8 0 X bersaglio, 0 origine. gittata 6 metri. 1d8 per direzione, 2d6 per metri.
	Taglia e Portata standard Taglia Spazio Portata Minuscola 25 x 25 cm 0m Piccola 0,5 x 0,5 m 0m Media 1 x 1 m 1m Grande 3 x 3 m 2m Enorme 5 x 5 m 3m Mastodontico 6 x 6 m 4m Colossale 12 x 12 m 6m	Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto
	Visione 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. Usando Scurovisione/Crepuscolare: Prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un -2 di penalità. Combattere con Scarsa luminosita': +2 Difesa	Disingaggiare costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità

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

Nome Proiettile	Num./MO	Danno/Tipo	Peso(kg)	Capacità di Carico e Armature
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2	La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione. Un Arma Leggera ha Ingombro 1, Media ha 2, Grande ha 4.
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
Imbottita	5	1	0	L	0	No
Cuoio	10	2	0	L	0	SI
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI
Giacco di Maglia	15	4	-1	M	0	+1d6
Scaglie	50	5	-1	M	0	+1d6
Anelli	150	6	-1	M	0	+1d6
Pettorale	200	6	-2	M	0	+1d6
Bande	250	7	-2	P	0	+2d6
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+2d6
da Campo	1400	9	-3	P	2	+2d6
Completa	1500	10	-4	P	3	+2d6

Scudi	Costo	Difesa	Penalità TC	Prova magia	Tipo
Brocchiero	5 mo	0	1	SI	L
Scudo leggero di legno	3 mo	0	2	SI	L
Scudo leggero di metallo	9 mo	0	3	SI	L
Scudo medio legno	5 mo	-1	4	+1d6	M
Scudo medio metallo	12 mo	-1	5	+1d6	M
Scudo pesante di legno	7 mo	-2	+2d6	5	P
Scudo pesante di metallo	20 mo	-2	+2d6	7	P

Ingombri Armature e Scudi

Una Armatura Leggera ha Ingombro 2, Media 4, Pesante 8.

Uno Scudo Leggero ha Ingombro 1, Media 2, Pesante 4.

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	

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km
Cammello	50	15 m	240 kg	8km
Cavallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km
Cavallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km
Cavallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km
Elefante	200	12 m	660 kg	6km
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km
Pony	30	12 m	112,5 kg	6km
Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km

Contenitore	Capienza
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

Oggetto	Costo
Birra	
Boccale	4 mr
Caraffa (4 litri)	2 ma
Pietanze	
Banchetto (a persona)	10 mo
Carne, 1 pezzo	3 ma
Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pane (a pagnotta)	2 mr
Locanda (al giorno)	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pasto (al giorno)	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
Vino	
Buono (bottiglia)	10 mo
Comune (caraffa)	2 ma

Competenze Forza Arrampicarsi Intimidire Nuotare Saltare Destrezza Acrobatica Artista della fuga Giocoliere Mani di fata Muoversi silenziosamente Nascondersi nelle ombre Usare corda Intelligenza Arcana Conoscenza* Dungeon Erboristeria Disattivare congegni Falsificare Lingue Natura magica Valutare Saggezza Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento Percepire Emozioni Pronto soccorso Religione Seguire tracce Sopravvivenza Carisma Diplomazia Intrattenere Ingannare Tradizioni locali	Golden Rules I 6 esplodono - se fai 6, sommi e ritiri Gli 1 portano male , se fai 1 con il dado vale zero Affidarsi alla sorte. -4 punti di competenza/caratteristica = +1d6		
	Pronto Soccorso 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		
	Intimidire 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.		
	Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> Esempio di Superficie DC 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 Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.		
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 11 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione		Riconoscere Mostri 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 2 : nome, tipo, la caratt. principale - oltre 7 : migliore Tiro Salvezza, 1 resistenza/immunità a Condizioni, 1 vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico - oltre 12 : peggiore Tiro Salvezza, 1 resistenze/immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno - oltre 15 : 2 immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno - oltre 17 : grado di sfida relativo - oltre 20 : attacco e difese speciali	
Valutare 3 Azioni : 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.		Identificare Pozioni Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC	
		Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 25. Arcana 6p costa 3 round, 12p costa 1 round, 18p costa 1 Azione.	
		Saltare 1 Azione <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> Distanza saltata in lungo: 30cm per risultato Distanza saltata in alto: 10cm per risultato Rincorsa 3 metri altrimenti metà.	
		Danno Caduta: 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.	
		Nuotare <i>Penalità dovute all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20	
		Fonti di Luce	Durata Raggio
		Torcia Lanterna	1 ora 6 ore 6m 9m
		Sopravvivenza 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	
		Artista della Fuga 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.	

Prova di Magia 3d6 + 1d6*(1/4 Comp. Magica) Ignori un dado per ogni Adepto della Magia oltre il primo nella lista Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2																																																			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco (-4 Difesa)- Se fallimento perdi metà Punti Magia. No effetti negativi o positivi.																																																			
Punti Magia Mod. Caratteristica + <table> <tr> <th>CM</th><th>P.M</th><th>CM</th><th>P.M</th></tr> <tr><td>1</td><td>5</td><td>2</td><td>8</td></tr> <tr><td>3</td><td>11</td><td>4</td><td>14</td></tr> <tr><td>5</td><td>17</td><td>6</td><td>21</td></tr> <tr><td>7</td><td>26</td><td>8</td><td>34</td></tr> <tr><td>9</td><td>42</td><td>10</td><td>51</td></tr> <tr><td>11</td><td>61</td><td>12</td><td>72</td></tr> <tr><td>13</td><td>84</td><td>14</td><td>97</td></tr> <tr><td>15</td><td>111</td><td>16</td><td>116</td></tr> <tr><td>17</td><td>132</td><td>18</td><td>149</td></tr> <tr><td>19</td><td>167</td><td>20</td><td>186</td></tr> <tr><td>20+</td><td>+19</td><td></td><td></td></tr> </table>				CM	P.M	CM	P.M	1	5	2	8	3	11	4	14	5	17	6	21	7	26	8	34	9	42	10	51	11	61	12	72	13	84	14	97	15	111	16	116	17	132	18	149	19	167	20	186	20+	+19		
CM	P.M	CM	P.M																																																
1	5	2	8																																																
3	11	4	14																																																
5	17	6	21																																																
7	26	8	34																																																
9	42	10	51																																																
11	61	12	72																																																
13	84	14	97																																																
15	111	16	116																																																
17	132	18	149																																																
19	167	20	186																																																
20+	+19																																																		
Tiro Salvezza Incantesimo DC = 10 + Competenza Magica/x + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia +2 x Critico nella Prova di Magia																																																			
Tiro Salvezza Magia da Oggetto DC = 10 + 3 x livello incantesimo manifestato																																																			
Tiro Salvezza Incantesimo Mostro DC è 10 + 3 x livello incantesimo + Intelligenza																																																			
Quando si hanno < 50& Punti Magia ogni incantesimo deve essere fatto con una Prova di Magia.																																																			
Successo Critico Automatico: x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..																																																			

Seguace 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.	
Devoto 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.	
Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6 <ol style="list-style-type: none"> Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi 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 Manifesti una modifica corporea minore 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 Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione Sei paralizzato per 3 round Vieni teletrasportato entro 3d10 metri in una direzione casuale Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra Guadagni 2d6 Punti Magia Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri da te subiscono 1d10 danni non resistibili 	
Massimo Livello Incantesimo lanciabile <ul style="list-style-type: none"> Adepto della Magia (Regola 1) <ul style="list-style-type: none"> - presa 1 volta puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 4 compreso - presa 2 volte puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 6 compreso - presa 3 volte puoi lanciare ogni livello di incantesimo Competenza Magica (Regola 2) <ul style="list-style-type: none"> - puoi lanciare incantesimi entro la metà +1 del valore di Competenza Magica, es CM 7 = (7/2)+1 = 3+1 = 4lv incantesimi 	
Alterare la Magia Magia efficace: Incantatore o compagno Ignora un 1,2 tirato nella Prova di Magia ogni 4 punti ferita massimi sacrificati. Magia eterea: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eterree o incorporee Magia pietosa: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. Aumentare il tempo di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia Magie collaborative: un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno. Circolo del Potere: 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	