

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: terreno difficile, no corsa, no carica , -2 TC, -2 Difesa, 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

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza Corda 23 Porta semplice 14 Porta legno 14 Porta robusta 18 Porta di ferro 28 Catena 26	Taglia e Portata standard <table> <tr> <th>Taglia</th><th>Spazio</th><th>Portata</th></tr> <tr> <td>Minuscola</td><td>25 x 25 cm</td><td>0m</td></tr> <tr> <td>Piccola</td><td>0,5 x 0,5 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Media</td><td>1 x 1 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Grande</td><td>2 x 2 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Enorme</td><td>3 x 3 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Mastodontico</td><td>4 x 4 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Colossale</td><td>12 x 12 m</td><td>6m</td></tr> </table>	Taglia	Spazio	Portata	Minuscola	25 x 25 cm	0m	Piccola	0,5 x 0,5 m	1m	Media	1 x 1 m	1m	Grande	2 x 2 m	1m	Enorme	3 x 3 m	2m	Mastodontico	4 x 4 m	2m	Colossale	12 x 12 m	6m			
Taglia	Spazio	Portata																											
Minuscola	25 x 25 cm	0m																											
Piccola	0,5 x 0,5 m	1m																											
Media	1 x 1 m	1m																											
Grande	2 x 2 m	1m																											
Enorme	3 x 3 m	2m																											
Mastodontico	4 x 4 m	2m																											
Colossale	12 x 12 m	6m																											
Morte PF=-10-(COS*2)	<table> <tr> <th>Difficoltà</th><th>Descrizione</th><th>Competenza</th></tr> <tr> <td>5</td><td>Estremamente facile</td><td>Nulla</td></tr> <tr> <td>10</td><td>Facile</td><td>Scarsa</td></tr> <tr> <td>15</td><td>Normale</td><td>Normale</td></tr> <tr> <td>20</td><td>Difficile</td><td>Buono</td></tr> <tr> <td>25</td><td>Molto difficile</td><td>Ottimo</td></tr> <tr> <td>30</td><td>Eroica</td><td>Eccellente</td></tr> <tr> <td>35</td><td>Quasi impossibile</td><td>Stupefacente</td></tr> <tr> <td>40</td><td>Impossibile</td><td>Epica</td></tr> </table>	Difficoltà	Descrizione	Competenza	5	Estremamente facile	Nulla	10	Facile	Scarsa	15	Normale	Normale	20	Difficile	Buono	25	Molto difficile	Ottimo	30	Eroica	Eccellente	35	Quasi impossibile	Stupefacente	40	Impossibile	Epica	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': -1 Tiro per Colpire Riposare 8 ore fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.
Difficoltà	Descrizione	Competenza																											
5	Estremamente facile	Nulla																											
10	Facile	Scarsa																											
15	Normale	Normale																											
20	Difficile	Buono																											
25	Molto difficile	Ottimo																											
30	Eroica	Eccellente																											
35	Quasi impossibile	Stupefacente																											
40	Impossibile	Epica																											
Colpi Potenti +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4	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																												
Maestria del combattimento +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4 1 Azione = +2 Difesa	Alzarsi da prono 2 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p) 1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.																												
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre	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.	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.																											
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione.		Difesa Sorpresi -4 Difesa, -4 TS Riflessi																											
Attacchi Multipli La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco		Attacco a Tocco +1d6 al TC																											
Esplosione del Danno Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).	Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	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.																											
		Difesa totale 2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.																											
		Mettersi in difensiva usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.																											
		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.
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							

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h	Oggetto	Costo
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km	Birra	
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	Pietanze	
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	Locanda (al giorno)	
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					
Fonte di Luce	Raggio in metri		Durata			
	Luce	Luce Fioca				
Candela	-	1 metro	1 ora			
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora			
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore			
Incantesimi						
Luce	3 metri	6 metri	30 min.			
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora			

Boccale	5 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 Furtività Usare corda Intelligenza Arcana Artigianato Conoscenza* Disattivare congegni Erboristeria Falsificare Lingue Valutare Saggezza Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento Percepire Emozioni Pronto soccorso 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	Prove Contrapposte Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità																						
	Intimidire 2 Azioni. p12 1 Azione. Intimidire è contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, lavversario fino alla fine del round successivo ha -1 al Tiro per Colpire e -1 alla Difesa contro quellavversario 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.	Identificare Pozioni Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC																						
	Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> Esempio di Superficie <table><tr><td></td><td>DC</td></tr><tr><td>Movimento solo dimezzato</td><td>-2d6</td></tr><tr><td>Superficie scivolosa</td><td>+5</td></tr><tr><td>Grezza con appigli, mattoni sporgenti</td><td>10</td></tr><tr><td>Albero, una corda senza nodi</td><td>15</td></tr><tr><td>Parete liscia con appigli</td><td>20</td></tr><tr><td>Muro perimetrale pochissimi appigli</td><td>25</td></tr><tr><td>Parete naturale senza appigli</td><td>30</td></tr><tr><td>Appoggiare a 2 pareti opposte</td><td>-10</td></tr><tr><td>Appoggiare a 2 parete angolari</td><td>-5</td></tr><tr><td>Puoi usare una corda</td><td>-8</td></tr></table> Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.		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 parete angolari	-5	Puoi usare una corda	-8	Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.
		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 parete angolari	-5																							
Puoi usare una corda	-8																							
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione	Saltare 1 Azione <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> Distanza saltata in lungo: 30cm per risultato Distanza saltata in alto: 10cm per risultato Rincorsa 3 metri altrimenti metà.																							
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.	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 dovuta all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20																							
	Sopravvivenza <table><tr><td>Difficoltà base</td><td>DC 10</td></tr><tr><td>Se il terreno è molto morbido</td><td>DC +5</td></tr><tr><td>Se il terreno è morbido</td><td>DC +10</td></tr><tr><td>Se il terreno è stabile</td><td>DC +15</td></tr><tr><td>Se il terreno è duro</td><td>DC +20</td></tr><tr><td>Ogni 3 creature inseguite</td><td>DC -1</td></tr><tr><td>A seconda della taglia</td><td>DC +-8</td></tr><tr><td>Ogni 24 ore passate</td><td>DC +2</td></tr><tr><td>Ogni ora di pioggia</td><td>DC +4</td></tr><tr><td>Visibilità scarsa</td><td>DC +2</td></tr><tr><td>Cerca di occultare le tracce</td><td>DC +5</td></tr></table>	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	
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 + 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																																																			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco.																																																			
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>2</td><td>11</td><td>43</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>12</td><td>47</td></tr> <tr><td>3</td><td>8</td><td>13</td><td>50</td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td><td>14</td><td>54</td></tr> <tr><td>5</td><td>16</td><td>15</td><td>58</td></tr> <tr><td>6</td><td>19</td><td>16</td><td>62</td></tr> <tr><td>7</td><td>23</td><td>17</td><td>71</td></tr> <tr><td>8</td><td>27</td><td>18</td><td>76</td></tr> <tr><td>9</td><td>36</td><td>19</td><td>82</td></tr> <tr><td>10</td><td>41</td><td>20</td><td>89</td></tr> <tr><td>20+</td><td>prec.+ 4</td><td></td><td></td></tr> </table>				CM	P.M	CM	P.M	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		
CM	P.M	CM	P.M																																																
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																																																		
Tiro Salvezza Incantesimo DC = 10 + Competenza Magica + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia +1 x Critico nella Prova di Magia																																																			
Tiro Salvezza Magia da Oggetto DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato																																																			
Tiro Salvezza Incantesimo Mostro DC è 10 + 2 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"> - 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. 	
Alterare la Magia Magia efficace: l'Incantatore 1,2 tirato nella Prova di Magia pagando x2,x3,x4. Anche compagna Magia eterea: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteriche 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	

Leggere una Pergamena in caso di pergamene ISY SCROLL: costo produzione livello*livello*160mo <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 - Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. in caso di pergamene normali: costo produzione livello*livello*80mo <ul style="list-style-type: none"> - Comprenderne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia
--