

**Aumento Categoria di danno** 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10/d12 > 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	1/-/-	1h
Affaticato 2	2/2m/-4	1h
Affaticato 3	4/3m/-6	8h
Affaticato 4	6/6m/-8	12h
Affaticato 5	Svenuto	6h
Affaticato 6	Morte	-

**Afferrato:** No movimento. Puo' Spingere. 2 Azioni per liberarsi (TS Tempra + Forza contro prova Atletica, +1d6 per Taglia di differenza). -2 Difesa, Distratto. Solo armi piccole o naturali.

**Annegare/Trattenere il fiato:** Round 10+10 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. 243

**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

d10	Comportamento
1	La creatura usa tutte le sue Azioni per per muoversi in una direzione casuale. Per determinare la direzione tira un d8
2-5	La creatura non fa nulla per tutto il round
6	La creatura effettua un attacco contro se stessa e finisce il round
7-8	La creatura effettua un attacco contro una creatura determinata a caso entro 1 Azione di Movimento. Se è stata colpita il round precedente attaccherà la creatura che l'ha colpito. Fatto l'attacco il round termina.
9-10	La creatura può agire e muoversi normalmente.

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

**Correre:** -4 Difesa, -1d6 TC fino a inizio prossimo round

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

**Impreparato / Sorpreso** -2 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, +1d6 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:** -1d6 TS, TC, Prove

**Paralizzato:** No Azioni o Reazioni. +1d6 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. 1 Azione

**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.

Mod.	Attaccante	Difensore
	Situazione	Situazione
-1	Affaticato (1), Luce fioca	Affaticato (1)
-2	Affaticato (2), Intralcio	Affaticato (2), Afferrato, Intralcio, Sorpreso
-4	Affaticato (3), Prono, Arma Lunga a corta distanza, attacco non letale con arma letale	Affaticato (3), Prono, In ginocchio, Seduto, Ristretto, Stordito, Afferrato ad una parete, Bloccato
-1d6	Ristretto, Spaventato, Arma da Lancio contro avversario in mischia, Arma non conosciuta, Bersaglio invisibile ma Individuato, Afferrato ad una parete, Bloccato	
+2	Fiancheggiata, Posizione Sopraelevata, Attacca al spalle	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica, avversario Indifeso	
+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>
	Porta legno buono	18	Porta robusta	25	<b>Spazio</b>
<b>Copertura - Difesa</b> Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) Meta' a TS Riflessi	Porta di ferro	30	Catena	26	<b>Portata</b>
	<b>Difficoltà</b>	<b>Descrizione</b>	<b>Competenza</b>		
<b>Colpi Potenti</b> +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4	5	Estremamente facile	Nulla		
	10	Facile	Scarsa		
<b>Maestria del combattimento</b> +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4	15	Normale	Normale		
	20	Difficile	Buono		
<b>Preparare la Difesa</b> 1 Azione = +2 Difesa	25	Molto difficile	Ottimo		
	30	Eroica	Eccellente		
<b>Carica</b> 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre	35	Quasi impossibile	Stupefacente		
	40	Impossibile	Epica		
<b>Attacco di Opportunità</b> In movimento esce o attraversa la zona di mischia o lancia un incantesimo. Questo attacco è una Reazione.	<b>Azioni per Round</b>				
	<b>Cosa si fa</b>	<b>Azioni</b>			
<b>Attacchi Multipli</b> La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco	Eseguire un attacco	1			
	Eseguire due attacchi	2			
<b>Esplosione del Danno</b> Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).	Eseguire più di due attacchi	3			
	Estrarre o Rinfoderare l'arma o scudo	1			
<b>Armi a spargimento</b> 8 1 2 7 X 3 6 5 4 0 X bersaglio, 0 origine, 1d8 per direzione, 2d6 metri.	Eseguire una Azione di Movimento	1*			
	Scatto	1			
<b>Alzarsi da prono</b> 1 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione Immediata. Tre 1 perdi il round.	Alzarsi da prono	1			
	Aiutare qualcuno	R			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Eseguire prova su una competenza	1*			
	Riconoscere una creatura	1			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Nascondersi	1			
	Salire o scendere dalla cavalcatura	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Sfondare una porta a spallate/calci	1			
	Forzare porta con piede di porco	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Cercare qualcosa nello zaino	2			
	Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto	1			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Usare un oggetto tenuto in mano	1			
	Bere una pozione tenuta in mano	I			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Fare bere una pozione ad un altro	2			
	Gettare un oggetto tenuto in mano	R			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Gettarsi a terra prono	R			
	Lanciare un Incantesimo*	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Concentrarsi su un Incantesimo	1			
	Interrompere un proprio incantesimo	I			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Riconoscere un Incantesimo	R			
	Usare un oggetto magico	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Scambiare un dialogo con qualcuno	3*			
	Scambiare poche battute con qualcuno	0*			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Preparare la Difesa	1			
	Difesa Totale	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Disingaggiare	1			
	Colpo preciso	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Disarmare	2			
	Finta	1			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Spingere	2			
	Afferrare l'avversario	2			
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Fare cadere l'avversario	2			
	<b>Alzarsi da prono</b>				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	1 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione Immediata. Tre 1 perdi il round.				
	<b>Azione di Scatto</b>				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto				
	Distratto				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<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>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	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>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Riposare 8 ore</b>				
	fa recuperare CA o CM x COS, minimo CA+CM				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<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>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Difesa Sorpresi</b>				
	-4 Difesa, -4 TS Riflessi				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Attacco a Tocco</b>				
	+1d6 al TC				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<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>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Difesa totale</b>				
	2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Preparare la Difesa</b>				
	usi una azione, +2 Difesa fino a inizio round dopo.				
<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Disingaggiare</b>				
	costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità				

<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>
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2
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

<b>Capacità di Carico e Armature</b>
La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione.

Armatura	Costo (mo)	Difesa	-Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro (indossato)
Imbottita	5 mo	1	0	L	0	NO	2
Cuoio	10 mo	2	0	L	0	SI	2
Cuoio rinforzato	25 mo	3	0	L	0	SI	2
Giacco di Maglia	15 mo	4	-1	M	0	+2	4
Scaglie	50 mo	5	-1	M	0	+2	4
Anelli	150 mo	6	-1	M	0	+2	4
Pettorale	200 mo	6	-2	M	0	+2	4
Bande	250 mo	7	-2	P	0	+1	8
Mezza armatura	1200 mo	8	-2	P	1	+1,2	8
da Campo	1350 mo	9	-3	P	2	+1,2	8
Completa	1500 mo	10	-4	P	3	+1,1	8
Scudi		Costo	Difesa	Penalità TC		Prova magia	Ingombro (indossato)
Scudo leggero di legno		3 mo	1	0		SI	L
Scudo leggero di metallo		9 mo	1	0		SI	L
Scudo medio legno		5 mo	2	0		+2	M
Scudo medio metallo		12 mo	2	0		+2	M
Scudo pesante di legno		9 mo	3	1		+1,2	P
Scudo pesante di metallo		20 mo	3	1		+1,2	P
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
Saurovallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km	Caraffa (4 litri)	2 ma
Saurovallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km	<b>Pietanze</b>	
Saurovallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km	Banchetto (a persona)	10 mo
Elefante	500	12 m	660 kg	6km	Carne, 1 pezzo	3 ma
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km	Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Saurovallo Nano	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>					
Lacrime di Ljust	1	-	10 round			
Luce	3 metri	6 metri	30 min.			
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora			

<b>Boccale</b>	5 mr
<b>Caraffa (4 litri)</b>	2 ma
<b>Pietanze</b>	
Banchetto (a persona)	10 mo
Carne, 1 pezzo	3 ma
Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pane (a pagnotta)	2 mr
<b>Locanda (al giorno)</b>	
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 Furtività Usare corda <b>Intelligenza</b> Arcana Artigianato Conoscenza* Disattivare congegni Erboristeria Falsificare Lingue Valutare <b>Saggezza</b> Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura 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> Ogni 4 punti tra Competenza Base o Attiva o Caratteristica = +1d6	
	<b>Intimidire</b> 1 Azione: Prova Contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus Carisma. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del suo round successivo ha -1 al Tiro per Colpire contro colui che l'ha intimidito. Int >=-3. Il Tiro Salvezza prende un modificatore di $\pm 2$ per taglia di differenza. In caso di successo critico il modificatore diventa -2. Se chi tenta la prova di Intimidire esegue un fallimento critico subisce le medesime penalità come se fosse stato intimidito.	<b>Prove Contrapposte</b> Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità
	<b>Arrampicarsi - Scalare</b> <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> <b>Esempio di Superficie DC</b> Movimento solo dimezzato -2d6 Superficie scivolosa +4 Parete grezza con appigli +12 Un albero, una corda senza nodi +15 Un muro con pochi mattoni sporgenti +20 Un muro con pochissimi appigli +25 Una parete naturale liscia senza appigli +30 Ti puoi appoggiare a 2 pareti opposte -8 Ti puoi appoggiare a 2 pareti angolari -4 Puoi usare una corda -8 Usare una corda per calarsi 12 Usare una corda per arrampicarsi 15 La corda ha nodi -3 Se fallimento non ci si sposta. Se fallimento critico cadi e puoi fare un Tiro Salvezza su Riflessi alla stessa difficoltà per afferrarti, se fallisci il TS cadi fino in fondo.	<b>Identificare Pozioni</b> Erboristeria a DC = fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC  <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 molto mosse ha DC 20 Acque tempestose DC 25
	<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 15 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>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>Artista della Fuga</b> 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.	
	<b>Riconoscere Mostri 1 Azione, DC=Sfida della creatura + 10 + rarità'</b> <i>Arcana:</i> Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi <i>Piani:</i> Elementali <i>Occulto:</i> Immondi, Spiriti, Non Morti <i>Religione:</i> Spiriti, Non Morti, Celestiali <i>Dungeon:</i> Aberrazioni, Mostruosità, 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 ogni 2 Liste di magia conosciuta, ignori un 1 per ogni 2 Adepto della Magia Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2																																																			
<b>Distratto</b> Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, severamente Distratto, impedito, sanguinante, afferrato, è sotto attacco																																																			
<b>Punti Magia</b> 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																																																		
<b>Tiro Salvezza Incantesimo</b> DC = 10 + Competenza Magica + modificatore caratteristica per incantesimo + 1 x Adepto della 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>Opzionale Successo Critico Auto matico:</b> x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..																																																			
<b>Leggere una Pergamena</b> ISY SCROLL: Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. normali: Comprimerne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia																																																			

<b>Seguace</b> 1 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> 2 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 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 2 Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi 3 Manifesti una modifica corporea minore 4 Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri centrato su di te, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello dell'incantesimo 5 Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione 6 Perdi la concentrazione su qualsiasi incantesimo e per un minuto parli in rima 7 Vieni teletrasportato di 3d10 metri in una direzione casuale 8 Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round 9 Diventi Invisibile ed incapace di parlare 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 Manifesti l'incantesimo Unto sotto i tuoi piedi 12 Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati 13 Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 36 metri 14 Tutte le creature nel raggio di 36 metri sanno esattamente dove sei e cosa tentavi di fare. 15 Tutte le creature in una semisfera di 9 metri di raggio centrata su di te subiscono 1d10 danni da Vuoto. 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 Le creature, te escluso, nel raggio di 6 metri da te subiscono 3d10 danni da forza non resistibili	
<b>Massimo Livello Incantesimo lanciabile</b> Sommate a CM le volte che avete preso Adepto della Magia e dividete il risultato per 2. Es. CM=8, Adepto della Magia preso 4 volte, (8+4)/2=6, oppure CM=13 e Adepto della Magia 1 volta, (13+1)/2=7 livello di incantesimi.	
<b>Alterare la Magia</b> - <b>Magie Punitive:</b> 2 volte costo magia, +1 dado nella Prova di Magia. Reazione - <b>Magie efficaci:</b> 3 volte costo magia, -1 dado nella Prova di Magia. Reazione - <b>Magia eterea:</b> +3 Punti Magia, colpisci creature eteree o incorporee. Azione Immediata. - <b>Sacrificio Magico:</b> -4 PF +1 Punto Magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata. - <b>Magia pietosa:</b> +3 Punti Magia e danni temporanei. 1 Azione. - <b>Magia mirata:</b> ogni due volte Adepto della Magia escludi 1 target da incantesimo. Costo 2 Punti Magia per creatura esclusa. 1 Azione. - <b>Magia lontana:</b> +1 Punti Magia aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio. 1 Azione. - <b>Aumentare il tempo</b> +1 Azione, -1 Punto Magia - <b>Circolo del Potere:</b> vedi descrizione	