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 lha 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, Difesa e Tiri Salvezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante aumenta il suo grado di Affaticato e prende penalità anche al movimento ed alle prove di competenza.

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: 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). Può attaccare con armi in mischia se adeguate. -2 alla Difesa.

Annegare/Trattenere il fiato: Trattieni l 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. -1d6 al Tiro per Colpire.

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.

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 ne parlare, gli attacchi contro di lei hanno +2d6 di bonus. Non e' consapevole di ciò che gli accade intorno. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi.

Intralciato: 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 intralciato che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Paralizzato: Incapace di muoversi od agire, è **Indifeso** e può compiere azioni esclusivamente mentali. No Des, +2d6 a essere colpito.

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 proni 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

- Comprenderne: Arcana a difficoltà 15
- Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia

Punti Fato
(20-Livello)/5

Morte
PF=-10-(COS*2)

Copertura - Difesa
Leggera +2 (>50%)
Media +4 (<50%)
Completa +8 (5%)
Meta' a TS Riflessi

Colpi Potenti
+1 al danno - 2 TC.
MAX CA/4

Maestria del combattimento
+2 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire
-2 Difesa +1 il Tiro per Colpire
Non è possibile assegnare in questa maniera più di +-2d6.

Carica
3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre

Attacco di Opportunità
In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.

Attacchi Multipli
La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco

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.

Rompere Oggetti - DC Forza

Corda	23	Porta semplice	14
Porta legno	14	Porta robusta	18
Porta di ferro	28	Catena	26

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

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 **I**mmediata - Azione **R**eazione	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

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.

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	0m
Grande	2 x 2 m	1m
Enorme	3 x 3 m	2m
Mastodontico	4 x 4 m	2m
Colossale	12 x 12 m	6m

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 Tiro per Colpire

Mod. al combattimento
Attacco: **+2**: fiancheggiare
+1d6: sei invisibile, carica
-2: abbagliato, intralciato, luce fioca
-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: afferrato **-4**: intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo, arrampicando

Riposare 8 ore
fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.

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.

Difesa Sorpresi
-4 Difesa, -4 TS Riflessi

Attacco a Tocco
+1d6 al TC

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.

Esplosione del Danno
Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).

Mettersi in difensiva
usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.

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.

Azione di Scatto
x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto

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)
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

Capacità di Carico e Armature

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.

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
Giaco 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	-
Giaco 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
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

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	6 metri	3 ore
incantesimi			
Luce	3 metri	6 metri	30 min
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora

Oggetto	Costo
Birra	
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
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

Riconoscere un incantesimo
Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione

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.

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, 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.

Arrampicarsi - Scalare
Si hanno penalità dovuta all'Armatura

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 parete angolari	-5
Puoi usare una corda	-8

Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.

Riconoscere Mostri 1 Azione, DC=Sfida della creatura + 10 + rarita'
Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi
Piani: Elementali
Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti
Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali
Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme, e creature sotterranee
Natura: 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|

Prove Contrapposte
Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità

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 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.

Saltare 1 Azione
Si hanno penalità dovuta all'Armatura
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
Penalità dovuta all'Armatura su Forza
Acqua calme DC 10.
Acque mosse ha DC 15
Acque tempestose DC 20

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 traccie	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 +

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/2 + 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

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

Massimo Livello Incantesimo lanciabile

- **Adepto della Magia** (Regola 1)
  - 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)
  - 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: 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 eteree 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