

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.

Attaccante		Difensore
Mod.	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

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza		Taglia e Portata standard		
Morte PF=-10-(COS*2)	Corda	23	Porta semplice	14	Taglia
	Porta legno buono	18	Porta robusta	25	Spazio
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) Meta' a TS Riflessi	Porta di ferro	30	Catena	26	Portata
	Difficoltà	Descrizione	Competenza		
Colpi Potenti +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4	5	Estremamente facile	Nulla		
	10	Facile	Scarsa		
Maestria del combattimento +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4	15	Normale	Normale		
	20	Difficile	Buono		
Preparare la Difesa 1 Azione = +1 Difesa Tratto Parata= +1 Difesa	25	Molto difficile	Ottimo		
	30	Eroica	Eccellente		
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre	35	Quasi impossibile	Stupefacente		
	40	Impossibile	Epica		
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia o lancia un incantesimo. Questo attacco è una Reazione.	Azioni per Round				
	Cosa si fa	Azioni			
Attacchi Multipli 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			
Esplosione del Danno 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			
Armi a spargimento 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			
Alzarsi da prono 1 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione Immediata. Tre 1 perdi il round.	Alzarsi da prono	1			
	Aiutare qualcuno	R			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Eseguire prova su una competenza	1*			
	Riconoscere una creatura	1			
Alzarsi da prono 1 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione Immediata. Tre 1 perdi il round.	Nascondersi	1			
	Salire o scendere dalla cavalcatura	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Sfondare una porta a spallate/calci	1			
	Forzare porta con piede di porco	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Cercare qualcosa nello zaino	2			
	Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto	1			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Usare un oggetto tenuto in mano	1			
	Bere una pozione tenuta in mano	I			
Azione di Scatto 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			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Gettarsi a terra prono	R			
	Lanciare un Incantesimo*	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Concentrarsi su un Incantesimo	1			
	Interrompere un proprio incantesimo	I			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Riconoscere un Incantesimo	R			
	Usare un oggetto magico	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Scambiare un dialogo con qualcuno	3*			
	Scambiare poche battute con qualcuno	0*			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Preparare la Difesa	1			
	Difesa Totale	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Disingaggiare	1			
	Colpo preciso	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Disarmare	2			
	Finta	1			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Spingere	2			
	Afferrare l'avversario	2			
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Fare cadere l'avversario	2			
	Alzarsi da prono				
Azione di Scatto 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.				
	Azione di Scatto				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto				
	Distratto				
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.				
Azione di Scatto 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				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Riposare 8 ore				
	fa recuperare CA o CM x COS, minimo CA+CM				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	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.				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Difesa Sorpresi				
	-4 Difesa, -4 TS Riflessi				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Attacco a Tocco				
	+1d6 al TC				
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.				
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Difesa totale				
	2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.				
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/C	Asce
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Scuri e Accette, Armi da Lancio , Versatile
Ascia da battaglia	10	G/1d10 T	Scuri e Accette
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 C	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	Spade , Arma lunga, Parata
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, Armi da lancio
Flagello doppio	90	M/1d10 C	Palle Rotanti, Armi doppie
Flagello pesante	15	M/1d10 C	Palle Rotanti
Flagello	8	M/1d8 C	Palle Rotanti, Rompi Cranio
Frusta	1	M/1d3 T	Palle Rotanti , Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6 P	12 metri, Armi Semplici, Aste, Armi da Lancio
Grande ascia doppia	25	G/1d10 T	Scuri e Accette, Armi doppie
Grosso randello	2	M/1d8 C	Rompi Cranio
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	Armi da Stordimento
Katana	300	M/1d10 T	Armi letali , ED9
Lancia da fante	2	M/1d8 P	3 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d10 P	Lance , Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	Armi letali
Maglio da guerra	7	G/1d10 C	Rompi Cranio
Manganello	1	P/1d6 C	Armi da stordimento , non letale
Martello da guerra	5	M/1d8 C/P	6 metri, Rompi Cranio
Mazza leggera	3	P/1d6 C/T	Armi Semplici, Armi Leggere, Rompi Cranio
Mazza pesante	5	M/1d8 C/T	Rompi Cranio
Mazza chiodata	6	M 1d8 C/P	Armi Semplici, Rompi Cranio
Naginata	8	G/1d10 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	note*	P/1d4 C	Versatile
Randello	1	P/1d6 C	Armi Semplici, Rompi Cranio
Scimitarra	15	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Spada corta	10	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade , Versatile, Parata
Spada lunga	15	M/1d8 T	Spade , Parata
Spada a due lame	100	G/1d8 T	Armi doppie, Spade , Parata
Spada bastarda	35	M/1d8 T	Spade , Parata, 1d8 ad una mano, 2d6 a 2 mani
Spada larga	12	M/2d4 T	Spade , Parata, 2d4 ad una mano, 1d10 a 2 mani
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	Spade , Parata
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 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		

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km
Cammello	50	15 m	240 kg	8km
Saurovallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km
Saurovallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km
Saurovallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km
Elefante	500	12 m	660 kg	6km
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km
Saurovallo Nano	30	12 m	112,5 kg	6km
Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km
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			
Lacrima di Ljust	1	-	10 round	
Luce	3 metri	6 metri	30 min.	
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora	
Tipo di movimento		Movimento		
		6m	9m	12m
Movimento (Tattico)				
Camminare	6m	9m	12m	
Correre (x2)	12m	18m	24m	
Un minuto (Locale)				
Camminare	36m	54m	72m	
Correre (x3)	108m	162m	216m	
Un'ora (Via Terra)				
Camminare	3km	4km	6km	
Correre (x3)	9km	12km	18km	
Un giorno (Via Terra)				
Camminare	24km	32km	54km	

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
Razioni da viaggio/giorno	3 ma
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 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. Ogni 4 punti tra Competenza Base o Attiva o Caratteristica = +1d6																					
	Intimidire 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 ±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.	Prove Contrapposte Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità																				
	Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> Esempio di Superficie <table><tr><td>Movimento solo dimezzato</td><td>-2d6</td></tr><tr><td>Superficie scivolosa</td><td>+4</td></tr><tr><td>Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti</td><td>+12</td></tr><tr><td>Un albero, una corda senza nodi</td><td>+15</td></tr><tr><td>Un muro con pochi mattoni sporgenti</td><td>+20</td></tr><tr><td>Un muro con pochissimi appigli</td><td>+25</td></tr><tr><td>Una parete naturale liscia senza appigli</td><td>+30</td></tr><tr><td>Ti puoi appoggiare a 2 pareti opposte</td><td>-8</td></tr><tr><td>Ti puoi appoggiare a 2 pareti angolari</td><td>-4</td></tr><tr><td>Puoi usare una corda</td><td>-8</td></tr></table>	Movimento solo dimezzato	-2d6	Superficie scivolosa	+4	Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti	+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	Identificare Pozioni Erboristeria a DC = fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC
		Movimento solo dimezzato	-2d6																			
		Superficie scivolosa	+4																			
		Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti	+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.	Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.																					
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 specialil	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.																					
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione	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.																					
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.	Nuotare <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																					
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	Seguire Tracce Se il terreno è molto morbido DC -4 Se il terreno è stabile/duro DC +15/20 Se il terreno è duro DC +20 A seconda della taglia DC ±4 Ogni 3 creature inseguite DC -2 Ogni 24 ore passate DC +4 Ogni ora di pioggia DC +4 Visibilità scarsa DC +2 Cerca di occultare le tracce DC +4																					
	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 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																																																			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, severamente Distratto, impedito, sanguinante, afferrato, è 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 + 1 x Adepto della 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																																																			
Opzionale Successo Critico Auto matico: x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..																																																			
Leggere una Pergamena ISY SCROLL: Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. normali: Comperderne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia																																																			

Seguace 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.	
Devoto 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.	
Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6 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	
Massimo Livello Incantesimo lanciabile 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.	
Alterare la Magia - Magie Punitive: 2 volte costo magia, +1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magie efficaci: 3 volte costo magia, -1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magia eterea: +3 Punti Magia, colpisci creature eteree o incorporee. Azione Immediata. - Sacrificio Magico: -4 PF +1 Punto Magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata. - Magia pietosa: +3 Punti Magia e danni temporanei. 1 Azione. - Magia mirata: ogni due volte Adepto della Magia escludi 1 target da incantesimo. Costo 2 Punti Magia per creatura esclusa. 1 Azione. - Magia lontana: +1 Punti Magia aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio. 1 Azione. - Aumentare il tempo +1 Azione, -1 Punto Magia - Circolo del Potere: vedi descrizione	