

Condizioni

Accecato: -2 prove su Forza e Destrezza. Si muove a metà della velocità. Prova di Acrobatica con DC 12 per muoversi più veloci, se fallisci sei Prono. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -2d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Affaticato: Non puoi correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Costituzione e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto. Recuperi con 8 ore di riposo. Se non dormi almeno 6 ore alla mattina è affaticato.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Può attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è più probabile).

Annegare/Trattenere il fiato: Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Assordato: Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

Charmato: una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà con un +2.

Confuso: Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni round della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Balbetta

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

76-100 Attacca la creatura più vicina

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -2 a Costituzione e Destrezza. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio esausto diventa solo Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa Esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe. Affaticamenti successivi portano a : -1d6 ai TC e TS, Punti Ferita Massimi dimezzati, Morte

Colpo di Grazia: Unica azione nel round. L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su

Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

Intralcio: Un personaggio intralcio ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta. Una creatura intralcio può muoversi a velocità dimezzata ma non può Correre o Caricare, e subisce penalità -2 ai Tiri per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza. Un personaggio intralcio che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -2d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura paralizzata (o morta), che sia un alleato o meno e si considera come terreno difficile.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Il personaggio può eseguire una prova di Acrobatica, se è pari o superiore a 15 ed entro 20 ti permette di dimezzare questi malus e costa una Azione alzarsi, se fai 20 o più annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi.

Paura: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso: I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

In Preda al Panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e spaventati, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Sanguinante Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 15 o con l'uso di un incantesimo che curi ferite. Se non indicato diversamente il danno massimo da sanguinamento, anche cumulato, è di 5 PF a round.

Leggere una Pergamena

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

- per comprendere il contenuto è sufficiente una prova di Arcana a difficoltà DC 10

- per poter lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Intelligenza (o Arcana se conosciuta) a difficoltà 12.

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

- per comprenderne il contenuto è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 15

- per poter lanciare l'incantesimo della pergamena è necessaria una prova di Arcana a difficoltà 20.

| | | | |
|--|--|-------------------------------|---|
| Punti Fato (20-Livello)/5 | Rompere Oggetti - DC Forza | | |
| Morte PF=-10-(COS*2) | Corda (2,5 cm di diametro) 23 | Porta di legno semplice 13 | |
| | Porta di legno buona 15 | Porta di legno robusta 18 | |
| | Porta di ferro (spessa 5 cm) 28 | Catena 26 | |
| Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) | Difficoltà (DC) | Descrizione Difficoltà | Competenza necessaria |
| | DC 5 | Estremamente facile | Mediocre |
| | DC 10 | Facile | Normale |
| | DC 15 | Normale | Buona |
| | DC 20 | Difficile | Ottimo |
| | DC 25 | Molto difficile | Eccellente |
| | DC 30 | Estremamente difficile | Stupefacente |
| | DC 35 | Quasi impossibile | Leggendaria |
| | DC 40 | Leggendaria | Oltre l'umano |
| Colpi Potenti +2 al danno - 1 CA. MAX CA/4 | Azioni per Round | | |
| Maestria del combattimento +4 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire -4 Difesa +1d6 il Tiro per Colpire Non è possibile assegnare in questa maniera più di +-2d6. | Eseguire un unico attacco con armi in mischia | 1 | Riposare 8 ore fa recuperare COS+CA PF, minimo 1. |
| | Eseguire due con armi in mischia | 2 | 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. |
| | Eseguire più di due attacchi con armi in mischia | 3 | |
| | Scoccare una freccia/dardo | 1 | Difesa Sorpresi NO Scudo, NO Destrezza |
| | Scoccare due frecce/dardo | 2 | Difesa Tocco NO Scudo, NO Armatura |
| | Scoccare più di due frecce/dardo | 3 | 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. |
| | Lanciare un'Incantesimo | 2 | Esplosione del Danno Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma ottieni il valore massimo (minimo sul d8) del dado, ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado). |
| | Eseguire una Azione di Movimento* | 1 | |
| | Scatto | 1 | |
| | Alzarsi da prono | 2 | |
| | Aiutare qualcuno | 2 | |
| | Scambiare un discorso con qualcuno | 2 | |
| | Scambiare poche battute con qualcuno | 0 | |
| | Cercare qualcosa nello zaino di pronto | 2 | |
| | Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura | 1 | |
| | Bere una pozione tenuta alla cintura | 1 | |
| | Estrarre l'arma (poi rimane estratta) | 1 | |
| | Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato) | 1 | |
| | Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico | 2 | |
| | Eseguire una prova su una competenza | 2 | |
| | Nascondersi | 2 | |
| | Mantenere la concentrazione su un Incantesimo | 1 | |
| | Salire o scendere dalla cavalcatura | 1 | |
| | Azione Immediata | * | |
| | Azione Reazione | * | |
| | Bere una pozione tenuta in mano | I | |
| | Fare cadere l'arma o lo scudo | R | |
| | Gettarsi a terra prono | R | |
| | Riconoscere un Incantesimo | R | |
| | Difesa totale 2 Azioni. No Attacco, NO Incantesimi, puoi fare solo una Azione e guadagni un +8 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. | | Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto |
| | Disingaggiare 2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. | | Alzarsi da prono 2 Azioni. -4 Difesa, -4 Iniziativa. Acrobatica, se è pari o superiore a 15 ed entro 20 ti permette di dimezzare questi malus e costa una Azione alzarsi, se fai 20 o più annulli i malus e costa 1 Azione alzarsi. |

| Arma | Costo | Taglia/Danno | Gittata, Lista, Speciale | Peso (kg) |
|-----------------------|--------------|---------------------|---|------------------|
| Alabarda | 10 | G/1d10 P/T | Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9 | 4 |
| Arco Corto | 30 | M/1d6 P | 15 metri, Arco , da tiro | 1 |
| Arco Corto Composito | note* | M/Frecce | 20 metri, Arco , da tiro | 1.5 |
| Arco Lungo | 75 | G/Frecce | 20 metri, Arco , da tiro | 2 |
| Arco Lungo Composito | note* | G/Frecce | 36 metri, Arco , da tiro | 2.5 |
| Ascia ad una mano | 6 | M/1d6 T | 6 metri, Asce, Armi da Tiro , Versatile | 1 |
| Ascia da battaglia | 10 | M/1d10 T | Asce | 3 |
| Ascia Martello | 16 | M/1d6 T/B | Asce | 3 |
| Balestra ad una mano | 100 | M/Dardi | 6 metri, Balestre , da tiro | 1 |
| Balestra leggera | 35 | P/Dardi | 15 metri, Balestre, Armi Semplici , da tiro | 0.5 |
| Balestra pesante | 50 | G/Dardi | 20 metri Balestre , da tiro | 3 |
| Bastone | 3 | M/1d6 B | Armi Semplici , Arma lunga, Versatile | 2 |
| Brandistocco | 10 | M/2d4 P/T | Lance , Controcarica, Arma lunga | 3 |
| Catena chiodata | 25 | G/2d4 P | Palle rotanti , Arma lunga | 4 |
| Falce | 18 | G/2d4 P/T | Armi della Morte , Arma lunga | 3 |
| Falcetto | 6 | P/1d6 T | Armi della Morte | 1 |
| Falcione | 75 | M/2d4 T | Armi Aggraziate, Lance , ED7 | 2 |
| Falcione in asta | 12 | G/1d10 P/T | Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9 | 3 |
| Fionda | - | P/1d4 B | 10 metri, Archi , da tiro | 0.5 |
| Flagello | 8 | M/1d8 B | Palle Rotanti, Rompi Cranio | 3 |
| Flagello Doppio | 90 | M/1d10 B | Palle Rotanti, Armi doppie | 4 |
| Flagello Pesante | 15 | M/1d10 B | Palle Rotanti, Armi doppie | 3 |
| Frusta | 1 | M/1d3 T | Palle Rotanti , Arma lunga | 2 |
| Giavellotto | 1 | P/1d6P | 12 metri, Aste, Armi da tiro Armi Semplici | 1.5 |
| Grande Ascia Doppia | 25 | G/1d12 T | Asce, Armi doppie , Arma lunga | 4 |
| Grosso randello | 2 | M/1d8 B | Rompi Cranio | 2 |
| Guanto chiodato | 5 | P/1d4 P | Armi da Stordimento | 1 |
| Katana | 300 | M/1d10 T | Spade, Armi letali , ED9 | 1.5 |
| Lancia | 10 | G/1d8 P | Lance , Arma lunga, Controcarica | 3 |
| Lancia corta da fante | 1 | M/1d6 P | 6 metri, Armi da tiro, Armi Semplici, Aste | 1.5 |
| Lancia da fante | 2 | M/1d8 P | 6 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica | 2 |
| Machete | 10 | M/1d6 T | Armi letali | 1 |
| Manganello | 1 | P/1d6 B | Armi da stordimento , non letale | 0.5 |
| Martello da guerra | 5 | M/1d8 B/P | 6 metri, Rompi Cranio | 1.5 |
| Mazza Leggera | 3 | P/1d6 B/T | Armi Leggere, Rompi Cranio, Armi Semplici | 1 |
| Mazza Pesante | 5 | M/1d8 B/T | Rompi Cranio | 2 |
| Morningstar | 6 | M 1d8 B/P | Rompi Cranio, Armi Semplici | 1 |
| Naginata | 8 | G/1d10 T | Lance , Arma lunga, ED9 | 2 |
| Picca Leggera | 4 | M/1d4 P | Armi della morte | 1 |
| Picca Pesante | 8 | G/1d6 P | Armi della morte , Arma lunga | 3 |
| Pugnale | 2 | P/1d4 P | 6 metri, Armi leggere, Armi da tiro, Armi Semplici | 0.5 |
| Pugno/Calcio nudo | note* | P/1d4 B | Versatile | - |
| Randello | 1 | P/1d6 B | Rompi Cranio, Armi Semplici | 0.5 |
| Scimitarra | 15 | M/1d6 T | Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile | 1.5 |
| Spada a due lame | 100 | G/1d8 T | Armi doppie, Spade | 3 |
| Spada bastarda | 35 | M/1d10 T | Spade | 2 |
| Spada Corta | 10 | P/1d6 P | Armi Leggere, Spade , Versatile | 1 |
| Spada Lunga | 15 | M/1d8 T | Spade | 1.5 |
| Spadone a due mani | 50 | G/2d6 T | Spade | 3 |
| Stocco | 20 | P/1d6 P | Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile | 1 |
| Tridente | 15 | M/1d6 P/T | 3 metri, Aste, Armi da tiro , Arma Lunga, Controcarica | 2 |
| Urgrosh | 18 | M/1d6 T/P | Lance, Armi doppie | 3 |

| Nome Proiettile | Numero/Costo (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 |

| Armatura | Costo (mo) | Difesa | Prove DES | Tipo | Mov. | Prova Magia | Peso (kg) |
|------------------|------------|--------|-----------|------|------|-------------|-----------|
| Imbottita | 5 | 1 | 0 | L | 0 | No | 4 |
| Cuoio | 10 | 2 | 0 | L | 0 | SI | 5 |
| Cuoio rinforzato | 25 | 3 | 0 | L | 0 | SI | 6.5 |
| Giacco di Maglia | 15 | 4 | -1 | M | 0 | +1d6 | 10 |
| Scaglie | 50 | 5 | -1 | M | 0 | +1d6 | 22.5 |
| Anelli | 150 | 6 | -1 | M | 0 | +1d6 | 20 |
| Pettorale | 200 | 6 | -2 | M | 0 | +1d6 | 10 |
| Bande | 250 | 7 | -2 | P | 0 | +2d6 | 30 |
| Mezza armatura | 1200 | 8 | -2 | P | 1 | +2d6 | 20 |
| da Campo | 1400 | 9 | -3 | P | 2 | +2d6 | 25 |
| Completa | 1500 | 10 | -4 | P | 3 | +2d6 | 32.5 |

| Scudi | Costo | Bonus Difesa | Malus TC | Prova magia | Peso (kg) | Tipo |
|--------------------------|-------|--------------|----------|-------------|-----------|------|
| Brocciero | 5 mo | 0 | 1 | SI | 1 | L |
| Scudo leggero di legno | 3 mo | 0 | 2 | SI | 2 | L |
| Scudo leggero di metallo | 9 mo | 0 | 3 | SI | 3 | L |
| Scudo medio legno | 5 mo | -1 | 4 | +1d6 | 3 | M |
| Scudo medio metallo | 12 mo | -1 | 5 | +1d6 | 5 | M |
| Scudo pesante di legno | 7 mo | -2 | 6 | +2d6 | 5 | P |
| Scudo pesante di metallo | 20 mo | -2 | 7 | +2d6 | 7 | P |

| Tempi per indossare e togliere l'armatura | | | |
|---|------------|---------------------|--------------|
| Tipo di Armatura | Indossare | 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 |

| Oggetto | Costo | Cavalcatura | Costo (mo) | Mov. | Carico | Km/h |
|----------------------------|-------|-----------------------------|------------------------------------|--------|-----------|-------|
| Birra | | Asino o Mulo | 8 | 12 m | 210 kg | 6km |
| Boccale | 4 mr | Cammello | 50 | 15 m | 240 kg | 8km |
| Caraffa (4 litri) | 2 ma | Cavallo da Galoppo | 75 | 18 m | 240 kg | 12km |
| Pietanze | | Cavallo da Guerra | 400 | 18 m | 270 kg | 9km |
| Banchetto (a persona) | 10 mo | Cavallo da Tiro | 50 | 12 m | 270 kg | 6km |
| Carne, 1 pezzo | 3 ma | Elefante | 200 | 12 m | 660 kg | 6km |
| Formaggio, 1 pezzo | 1 ma | Mastino | 25 | 12 m | 97,5 kg | 6km |
| Pane (a pagnotta) | 2 mr | Pony | 30 | 12 m | 112,5 kg | 6km |
| Locanda (al giorno) | | Carretto/Carro | 15/30 mo | 9/12 m | 150/600kg | 3/6km |
| Squallida | 7 mr | Contenitore Capienza | | | | |
| Povera | 1 ma | Ampolla o Boccale | 0,5 litri liquidi | | | |
| Modesta | 5 ma | Barile | 160 litri liquidi, 4 cubi di 30 cm | | | |
| Agiata | 8 ma | Borsa | 1 cubo di 10 cm/3 kg di oggetti | | | |
| Ricca | 2 mo | Bottiglia | 1 litro di liquido | | | |
| Aristocratica | 4 mo | Brocca o Caraffa | 4 litri liquidi | | | |
| Pasto (al giorno) | | Canestro | 2 cubi di 30 cm/20 kg di oggetti | | | |
| Squallido | 3 mr | Fiala | 120 ml di liquidi | | | |
| Povero | 6 mr | Forziere | 12 cubi di 30 cm/150 kg di oggetti | | | |
| Modesto | 3 ma | Otre | 2 litri liquidi | | | |
| Agiato | 5 ma | Sacco | 1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti | | | |
| Ricco | 8 ma | Secchio | 12 litri liquidi, 1 cubo di 25 cm | | | |
| Aristocratico | 2 mo | Vaso di Ferro | 4 litri liquidi | | | |
| Vino | | Zaino* | 1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti | | | |
| 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 |
| Suonare |
| Tradizioni locali |

| |
|---|
| Riconoscere un incantesimo |
| Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo |

| |
|---|
| Golen 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 |
| 3 Azioni: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno |
| DC 15+3xSanguinamento -1 Sanguinamento |

| |
|---|
| Intimidire |
| 2 Azioni e fa la prova su Intimidire contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus dato dal Carisma dell'avversario. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del round successivo ha -1d6 al Tiro per Colpire e -2 alla Difesa contro quell'avversario soltanto. |
| Se la prova di Intimidire fallisce in maniera critica (l'avversario riesce di 10 o più il Tiro Salvezza chi ha fatto la prova deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma a DC 10+Grado di Sfida dell'avversario o subire le medesime penalità come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce in maniera critica (l'avversario fallisce di più di 10 il Tiro Salvezza) la durata dell'effetto permane fino a fine combattimento. |

| |
|--|
| Riconoscere un mostro |
| Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità |
| Aberrazioni, Draghi |
| Piani: Elementali |
| Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti |
| Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali |
| Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme, creature sotterranee |
| Natura: Bestie, Piante, Fatati |
| DC = Grado di Sfida + 01 |

| |
|---|
| Identificare Pozioni |
| Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta |

| |
|--|
| Riconoscere oggetto magico |
| Una prova di Arcana a Difficoltà 25 può dare indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo. |

| |
|---|
| Saltare |
| <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> |
| Salto in Lungo (Distanza) DC |
| 1.5 m 5 |
| 3 m 10 |
| 5 m 15 |
| 7 m 20 |
| +1,5 m +5 |
| Salto in Alto (Altezza) DC |
| 0.02 m 4 |
| 0.5 m 8 |
| 1 m 12 |
| 1.5 m 16 |
| +0.5 m +4 |
| In un salto in lungo la punta più alta del salto è pari ad un 1/4 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 4 metri a metà salto sei in alto di 1 metro. |

| |
|--|
| Nuotare |
| <i>Penalità dovuta all'Armatura su Forza</i> |
| Acqua calme DC 10. |
| Acque mosse ha DC 15 |
| Acque tempestose DC 20 |

| | | |
|----------------------|--------|--------|
| Fonti di Luce | Durata | Raggio |
| Torcia | 1 ora | 6m |
| Lanterna | 6 ore | 9m |

| |
|--|
| Arrampicarsi |
| <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> |
| Esempio di Superficie DC |
| 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 |
| Superficie scivolosa +5 |

| |
|-------------------------------------|
| Sopravvivenza |
| Difficoltà base DC 10 |
| Se il terreno è molto morbido DC +5 |
| Se il terreno è morbido DC +10 |
| Se il terreno è stabile DC +15 |
| Se il terreno è duro DC +20 |
| Ogni 3 creature inseguite DC -1 |
| A seconda della taglia DC +8 |
| Ogni 24 ore passate DC +2 |
| Ogni ora di pioggia DC +4 |
| Visibilità scarsa DC +2 |
| Cerca di occultare le tracce DC +5 |

Prova di Magia
3d6 + 1d6*(1/4 Comp. Magica)
Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2

Distratto
Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco (-4 Difesa)- Se fallimento perdi metà Punti Magia. No effetti negativi.

| Punti Magia | | | |
|-----------------------|-----|----|-----|
| Mod. Caratteristica + | | | |
| CM | P.M | CM | P.M |
| 1 | 5 | 2 | 8 |
| 3 | 11 | 4 | 14 |
| 5 | 17 | 6 | 21 |
| 7 | 26 | 8 | 34 |
| 9 | 42 | 10 | 51 |
| 11 | 61 | 12 | 72 |
| 13 | 84 | 14 | 97 |
| 15 | 111 | 16 | 116 |
| 17 | 132 | 18 | 149 |
| 19 | 167 | 20 | 186 |
| 20+ | +19 | | |

Tiro Salvezza Incantesimo
DC = 10 + livello incantesimo + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia.

Tiro Salvezza Magia da Oggetto
DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato

Tiro Salvezza Incantesimo Mostro
Se non indicato la DC di un incantesimo lanciato da un mostro 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..

Lanciare più volte il medesimo incantesimo il costo aumento di se stesso. 4,8,12.. Non con Trucchetti

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 1 tirato nella Prova di Magia. Devi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.

- Effetti Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6**
- Vieni investito da una roboante colonna di fuoco. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare o subire 1d4 di danni per livello di incantesimo
 - Per un minuto sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
 - Sei paralizzato per 1 minuto
 - Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a chiedere una Prova di Magia. Durata 1 minuto.
 - Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 1 minuto
 - Vieni avvolto solo tu da una cortina di oscurità magica per 1 minuto
 - Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri
 - Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
 - Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia.
 - Perdi tutti i capelli, per fortuna possono ricrescere
 - Perdi 10 Punti Magia e 10 Punti Ferita
 - Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra
 - I tuoi vestiti non magici scompaiono
 - Guadagni 10 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 te
 - Tutte le creature nel raggio di 3 metri, escluso te, subiscono 1d10 danni da Forza

| Livello massimo incantesimi | | | | | |
|-----------------------------|---|---|---|---|-------------------------------|
| Adepto della Magia → | 0 | 1 | 2 | 3 | Livello Incantesimo Massimo ↓ |
| Competenza Magica ↓ | | | | | |
| 1 + | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 0 |
| 1-2 | | ✓ | ✓ | ✓ | 1 |
| 3-4 | | ✓ | ✓ | ✓ | 2 |
| 5-6 | | ✓ | ✓ | ✓ | 3 |
| 7-8 | | ✓ | ✓ | ✓ | 4 |
| 9-10 | | | ✓ | ✓ | 5 |
| 11-12 | | | ✓ | ✓ | 6 |
| 13-14 | | | ✓ | ✓ | 7 |
| 15-16 | | | | ✓ | 8 |
| 17-18 | | | | ✓ | 9 |

Alterare la Magia
Magia efficace: Incantatore o compagno Ignora un 1/2 tirato nella Prova di Magia ogni 4 punti ferita massimi sacrificati.
Magia eterea: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature 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