

**Aumento Categoria di danno** 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10/1d12 > 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 TS  
Tempra contrapposto con bonus Forza +1d6 per Taglia di differenza per liberarsi. -2 Difesa. Si attacco armi piccole.

**Annegare/Trattenere il fiato:** Round 6 x Cos. 1 Azione = -1 Round. Dopo TS Tempra DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 2. Vedi pag. 235

**Assordato:** Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

**Bloccato:** vedi Afferrato. -4 a Difesa e TS Riflessi. Prova di Magia con successo critico per incantesimi. -1d6 TC

**Colpo di Grazia:** 3 azioni, 3 critici. Bersaglio Indifeso.

**Confuso:** se attaccato attacca ultima creatura. Ogni round tira

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. +2d6 al TC avversari. Fallimento TS Riflessi. NO destrezza alla Difesa. E' terreno difficile.

**Paura, Spaventato:** -1d6 ai TC e TS contro chi la impaurisce.

**Privo di sensi:** vedi Indifeso

**Prono:** -4 TC, -4 Difesa. 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), Abbagliato, Intralcio	Affaticato (2), Afferrato, Lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco
-4	Affaticato (3), Prono, Arma Lunga a corta distanza, attacco non letale con arma letale	Affaticato (3), Sorpreso, 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, Arma Lunga	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica, avversario Indifeso	
+8		Copertura completa

<b>Punti Fato</b> (20-Livello)/5
<b>Morte</b> PF=-10-(COS*2)
<b>Copertura - Difesa</b> Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) Meta' a TS Riflessi
<b>Colpi Potenti</b> +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4
<b>Maestria del combattimento</b> +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4 1 Azione = +2 Difesa
<b>Carica</b> 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre
<b>Attacco di Opportunità</b> In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione.
<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
<b>Esplosione del Danno</b> Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).
<b>Armi a spargimento</b> 8 1 2 7 X 3 6 5 4 0 X bersaglio, 0 origine, 1d8 per direzione, 2d6 metri.

Rompere Oggetti - DC Forza			
Corda	23	Porta semplice	14
Porta legno buono	18	Porta robusta	25
Porta di ferro	30	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
Estrarre o Rinfoderare l'arma o scudo			1
Eseguire una Azione di Movimento*			1
Scatto			1
Alzarsi da prono			2
Aiutare qualcuno			2
Eseguire prova su una competenza*			1
Riconoscere una creatura			1
Nascondersi			1
Salire o scendere dalla cavalcatura			2
Sfondare una porta a spallate/calci			1
Forzare porta con piede di porco			2
Cercare qualcosa nello zaino			2
Prendere qualcosa dalla cintura o di pronto			1
Usare un oggetto tenuto in mano			1
Bere una pozione tenuta in mano			I
Bere una pozione tenuta alla cintura			1
Gettare un oggetto tenuto in mano			R
Gettarsi a terra prono			R
Lanciare un Incantesimo*			2
Concentrarsi su un Incantesimo			1
Interrompere un proprio incantesimo			I
Riconoscere un Incantesimo			R
Usare un oggetto magico			2
Scambiare un dialogo con qualcuno*			3
Scambiare poche battute con qualcuno*			0
Preparare la Difesa			1
Difesa Totale			2
Disingaggiare			1
Colpo preciso			2
Disarmare			2
Finta			1
Spingere			2
Afferrare l'avversario			2
Fare cadere l'avversario			2
Alzarsi da prono			
2 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p) 1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.			
Azione di Scatto			
x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto			

Taglia e Portata standard		
Taglia	Spazio	Portata
Minuscola	25 x 25 cm	0m
Piccola	0,5 x 0,5 m	1m
Media	1 x 1 m	1m
Grande	2 x 2 m	1m
Enorme	3 x 3 m	2m
Mastodontico	4 x 4 m	2m
Colossale	12 x 12 m	6m
Visione		
Una creatura Accecata subisce penalità -1d6 alle prove di Consapevolezza e -2 alle prove basate su Forza e Destrezza e fallisce automaticamente qualsiasi prova di Consapevolezza dipendente dalla vista.  Usando Scurovisione/Crepuscolare: Prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un -2 di penalità. Combattere con Scarsa luminosita': -1 Tiro per Colpire		
Riposare 8 ore		
fa recuperare CA o CM x COS, 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.		
Difesa totale		
2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.		
Preparare la Difesa		
usi una azione, +2 Difesa fino a inizio round dopo.		
Disingaggiare		
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.



<div>Competenze</div> <div>Forza</div> <div>Arrampicarsi</div> <div>Intimidire</div> <div>Nuotare</div> <div>Saltare</div> <div>Destrezza</div> <div>Acrobatica</div> <div>Artista della fuga</div> <div>Giocoliere</div> <div>Mani di fata</div> <div>Furtività</div> <div>Usare corda</div> <div>Intelligenza</div> <div>Arcana</div> <div>Artigianato</div> <div>Conoscenza*</div> <div>Disattivare congegni</div> <div>Erboristeria</div> <div>Falsificare</div> <div>Lingue</div> <div>Valutare</div> <div>Saggezza</div> <div>Cavalcare</div> <div>Consapevolezza</div> <div>Gestire animali</div> <div>Natura</div> <div>Orientamento</div> <div>Percepire Emozioni</div> <div>Pronto soccorso</div> <div>Seguire tracce</div> <div>Sopravvivenza</div> <div>Carisma</div> <div>Diplomazia</div> <div>Intrattenere</div> <div>Ingannare</div> <div>Tradizioni locali</div>	<div>Golden Rules</div> <div>I 6 esplodono - se fai 6, sommi e ritiri</div> <div>Gli 1 portano male, se fai 1 con il dado vale zero</div> <div>Affidarsi alla sorte. Ogni 4 punti tra Competenza Base o Attiva o caratteristica = +1d6</div>	
	<div>Pronto Soccorso</div> <div>DC 12 + INT(-PF) per stabilizzare a 0 PF</div> <div>2 minuti/1 p6: DC 15 recuperi 1d4 PF</div> <div>+2 TS Tempra Veleno</div> <div>DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento</div>	<div>Prove Contrapposte</div> <div>Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità</div>
	<div>Intimidire</div> <div>2 Azioni. p12 1 Azione. Intimidire è contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del round successivo ha -1 al Tiro per Colpire e -1 alla Difesa contro quell'avversario 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.</div>	<div>Identificare Pozioni</div> <div>Erboristeria a DC = fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC</div>
	<div>Arrampicarsi - Scalare</div> <div>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</div> <div>Esempio di Superficie DC</div> <div>Movimento solo dimezzato -2d6</div> <div>Superficie scivolosa +5</div> <div>Grezza con appigli, mattoni sporgenti 10</div> <div>Albero, una corda senza nodi 15</div> <div>Parete liscia con appigli 20</div> <div>Muro perimetrale pochissimi appigli 25</div> <div>Parete naturale senza appigli 30</div> <div>Appoggiare a 2 pareti opposte -10</div> <div>Appoggiare a 2 pareti angolari -5</div> <div>Puoi usare una corda -8</div> <div>Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.</div>	<div>Riconoscere oggetto magico</div> <div>1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.</div>
	<div>Riconoscere un incantesimo</div> <div>Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione</div>	<div>Saltare 1 Azione</div> <div>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</div> <div>Distanza saltata in lungo: 30cm per risultato</div> <div>Distanza saltata in alto: 10cm per risultato</div> <div>Rincorsa 3 metri altrimenti metà.</div>
<div>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.</div>	<div>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.</div>	
	<div>Nuotare</div> <div>Penalità dovuta all'Armatura su Forza</div> <div>Acqua calme DC 10.</div> <div>Acque mosse ha DC 15</div> <div>Acque molto mosse ha DC 20</div> <div>Acque tempestose DC 25</div>	
	<div>Sopravvivenza</div> <div>Difficoltà base DC 15</div> <div>Se il terreno è molto morbido DC +5</div> <div>Se il terreno è morbido DC +10</div> <div>Se il terreno è stabile DC +15</div> <div>Se il terreno è duro DC +20</div> <div>Ogni 3 creature inseguite DC -1</div> <div>A seconda della taglia DC +-8</div> <div>Ogni 24 ore passate DC +2</div> <div>Ogni ora di pioggia DC +4</div> <div>Visibilità scarsa DC +2</div> <div>Cerca di occultare le tracce DC +5</div>	
	<div>Artista della Fuga</div> <div>1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.</div>	

<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: Comperderne: 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	