

Aumento Categoria di danno 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 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 | 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: 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

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

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

76-100 Attacca la creatura più vicina

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

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

Impreparato / Sorpreso -4 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, +2d6 se attaccano. Non è consapevole, lascia cadere oggetti e cade prona. TS Riflessi e Tempra falliscono. No Destrezza alla Difesa.

Intralcio: no corsa, no carica , -2 TC, -2 alle prove di Destrezza. Distratto.

Invisibile: -1d6 al TC, +1d6 al TC avversario.

Morente: -1 pf a round

Nauseato: non son specificato -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. 2 Azioni o 1 AZ + Acrobatica 13

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 | Luce fioca | |
| -2 | Abbagliato, Intralcio | Afferrato, Lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco |
| -4 | Prono , Arma Lunga a corta distanza | Sorpreso, In ginocchio, Seduto, Ristretto, Stordito, Afferrato ad una parete, Bloccato |
| -1d6 | Ristretto, Spaventato, Arma da Lancio contro avversario in mischia, Arma non conosciuta, Avversario invisibile ma Individuato, Afferrato ad una parete | |
| +1 | | |
| +2 | Fiancheggi, pos. Sopraelevata, Attacca al spalle, Arma Lunga | Copertura leggera |
| +4 | | Copertura media |
| +1d6 | Invisibile, Carica | |
| +8 | | Copertura completa |

| Punti Fato (20-Livello)/5 | Rompere Oggetti - DC Forza Corda 23 Porta semplice 14 Porta legno 14 Porta robusta 18 Porta di ferro 28 Catena 26 | Taglia e Portata standard <table> <tr> <th>Taglia</th><th>Spazio</th><th>Portata</th></tr> <tr> <td>Minuscola</td><td>25 x 25 cm</td><td>0m</td></tr> <tr> <td>Piccola</td><td>0,5 x 0,5 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Media</td><td>1 x 1 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Grande</td><td>2 x 2 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Enorme</td><td>3 x 3 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Mastodontico</td><td>4 x 4 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Colossale</td><td>12 x 12 m</td><td>6m</td></tr> </table> | 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 | | | |
|--|---|---|-------------|------------|---------|---------------------|------------|----|---------|-------------|----|---------|---------|----|-----------|---------|----|-----------------|---------|----|--------------|------------|----|-------------------|--------------|----|-------------|-------|--|
| 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Morte PF=-10-(COS*2) | <table> <tr> <th>Difficoltà</th><th>Descrizione</th><th>Competenza</th></tr> <tr> <td>5</td><td>Estremamente facile</td><td>Nulla</td></tr> <tr> <td>10</td><td>Facile</td><td>Scarsa</td></tr> <tr> <td>15</td><td>Normale</td><td>Normale</td></tr> <tr> <td>20</td><td>Difficile</td><td>Buono</td></tr> <tr> <td>25</td><td>Molto difficile</td><td>Ottimo</td></tr> <tr> <td>30</td><td>Eroica</td><td>Eccellente</td></tr> <tr> <td>35</td><td>Quasi impossibile</td><td>Stupefacente</td></tr> <tr> <td>40</td><td>Impossibile</td><td>Epica</td></tr> </table> | 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 | 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 COS+2xCA+CM PF, minimo 1. |
| 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 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Colpi Potenti +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4 | 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 Immediata - Azione Reazione 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 | 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. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Maestria del combattimento +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4 1 Azione = | 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. | Difesa Sorpresi -4 Difesa, -4 TS Riflessi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre | 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. | Attacco a Tocco +1d6 al TC | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione. | 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. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | 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) | 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 | 1 | 0 | L | 0 | No | 1 |
| Cuoio | 10 | 2 | 0 | L | 0 | SI | 1 |
| Cuoio rinforzato | 25 | 3 | 0 | L | 0 | SI | 1 |
| Giacco 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 | - | | |
| Giacco di Maglia | | | 1 minuto | 5 round | 5 round | | |
| Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande | | | 4 minuti | 1 minuto* | 1 minuto | | |
| Mezza armatura, da Campo, Completa | | | 4 minuti** | 4 minuti* | 1d4+1 minuti | | |
| ** è necessario qualcuno che aiuti ad indossarla | | | | | | | |

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

| | | |
|--|--|--|
| Competenze Forza Arrampicarsi Intimidire Nuotare Saltare Destrezza Acrobatica Artista della fuga Giocoliere Mani di fata Muoversi silenziosamente Nascondersi nelle ombre Usare corda Intelligenza Arcana Artigianato Conoscenza* Disattivare congegni Erboristeria Falsificare Lingue Valutare Saggezza Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento 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. -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 | Prove Contrapposte Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità |
| | Intimidire 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. | Identificare Pozioni Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC |
| | Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i> 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 pareti angolari -5 Puoi usare una corda -8 Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi. | Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round. 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. 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. |
| Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione | Nuotare <i>Penalità dovute all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20 | |
| 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. | 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 | |
| | Artista della Fuga 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC. | |
| | 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 speciali | |

| 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 + <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 + 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 - Se Adepto della Magia è stato preso 1 volta il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+1)/2. Es. CM=6, (6+1)/2=3 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 2 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+3)/2. Es. CM=8, (8+3)/2=5 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 3 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+5)/2. Es. CM=11, (11+5)/2=8 livello di 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 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 | |

| |
|---|
| 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 |
|---|