Condizioni

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

Affaticato: Non pui correre o Caricare e subisce una penalità -1 a Forza, Costituzione, 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). Perdi bonus Destrezza a Difesa e TS Riflessi.

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 (1) 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 : -1 stat, -2 stat, morte.

Colpo di Grazia: Unica azione nel round. L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge tre colpi critici. Una creatura immune ai critici e' immune anche al Colpo di Grazia

Intralciato: Un personaggio intralciato 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 intralciata 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 e Difesa. Un personaggio intralciato 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 -1d6 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. Costa due Azioni alzarsi. Il personaggio può eseguire una prova di Acrobatica se fai 13 o più costa 1 Azione alzarsi. Se tiri tre 1 nella prova non puoi fare altre azioni quel round e rimani prono.

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 12+2 per sanguinamento>1 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

Morte
PF=-10-(COS*2)

Copertura - Difesa
Leggera +2 (>50%)
Media +4 (<50%)
Completa +8 (5%)

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

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.

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

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

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

Rompere Oggetti - DC Forza

Corda	23	Porta semplice	13
Porta legno	15	Porta robusta	18
Porta di ferro	28	Catena	26

Difficoltà	Descrizione	Competenza
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

Mod. al combattimento
TC: **+2** flanking, da sopra, alla schiena, arma lunga
+1d6: invisibile, carica
-2: abbagliato, intralciato
-1d6: prono, ristretto, spaventato, arma da lancio/lunga in mischia, nemico invisibile
Difesa: +2/4/8: copertura leggera/ media/ completa
-2: intralciato **-4**: intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo

Azioni per Round

Eseguire un attacco	1
Eseguire due attacchi	2
Eseguire più di due attacchi	3
Lanciare un'Incantesimo	*
Eseguire una Azione di Movimento*	1
Scatto	1
Alzarsi da prono	2
Aiutare qualcuno	2
Scambiare un discorso con qualcuno	1-2
Scambiare poche battute con qualcuno	0
Cercare qualcosa nello zaino di pronto	2
Usare un oggetto in mano	1
Bere una pozione tenuta alla cintura	1
Estrarre l'arma	1
Imbracciare lo scudo	1
Usare un oggetto magico	2
Eseguire prova su una competenza	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

Riposare 8 ore
fa recuperare COS+CA PF, minimo 1.

Danni temporanei
Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.

Difesa Sorpresi
NO Scudo, NO Destrezza

Difesa Tocco
NO Scudo, NO Armatura

Tiro Critico
Ogni qual volta hai colpito, tiri un dado arma aggiuntivo e non sommi altro per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire.

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

Mettersi in difensiva
usi una azioni, +2 Difesa fino a inizio round dopo.

Difesa totale
2 Azioni. No Attacco, NO Incantesimi, puoi fare solo una Azione e guadagni un +4 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.

Disingaggiare
2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. -1d6 TC se attacchi.

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

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	**Num./MO**	**Danno/Tipo**	Peso(kg)
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2
Dardi da balestra, leggeri	10/1 mo	1d6 P	0.1
Dardi per balestra pesante	3/1 mo	1d10 P	0.3
Frecce da caccia	20/1 mo	1d6 P	0.1
Frecce da guerra	10/1 mo	1d8 P	0.2
Sasso (fionde)	-	1d2 B	0.2

Taglia	**Spazio**	**Portata**
Minuscola	25 x 25 cm	0m
Piccola	0,5 x 0,5 m	0m
Media	1 x 1 m	1m
Grande	3 x 3 m	2m
Enorme	5 x 5 m	3m
Mastodontico	6 x 6 m	4m
Colossale	12 x 12 m	6m

Armatura	Costo (mo)	Difesa	-Comp.	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
Giaco 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
Brocchiero	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	-
Giaco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Mezza armatura, da Campo, Completa	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti

Oggetto	Costo
Birra	
Boccale	4 mr
Caraffa (4 litri)	2 ma
Pietanze	
Banchetto (a persona)	10 mo
Carne, 1 pezzo	3 ma
Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pane (a pagnotta)	2 mr
Locanda (al giorno)	
Squallida	7 mr
Povera	1 ma
Modesta	5 ma
Agiata	8 ma
Ricca	2 mo
Aristocratica	4 mo
Pasto (al giorno)	
Squallido	3 mr
Povero	6 mr
Modesto	3 ma
Agiato	5 ma
Ricco	8 ma
Aristocratico	2 mo
Vino	
Buono (bottiglia)	10 mo
Comune (caraffa)	2 ma

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km
Cammello	50	15 m	240 kg	8km
Cavallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km
Cavallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km
Cavallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km
Elefante	200	12 m	660 kg	6km
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km
Pony	30	12 m	112,5 kg	6km
Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km

Contenitore	Capienza
Ampolla o Boccale	0,5 litri liquidi
Barile	160 litri liquidi, 4 cubi di 30 cm
Borsa	1 cubo di 10 cm/3 kg di oggetti
Bottiglia	1 litro di liquido
Brocca o Caraffa	4 litri liquidi
Canestro	2 cubi di 30 cm/20 kg di oggetti
Fiala	120 ml di liquidi
Forziere	12 cubi di 30 cm/150 kg di oggetti
Otre	2 litri liquidi
Sacco	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti
Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo di 25 cm
Vaso di Ferro	4 litri liquidi
Zaino*	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti

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

2 minuti: DC 15 recuperi 1d4 PF
+2 TS Tempra Veleno
DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento

Intimidire

2 Azioni e fa la prova su Intimidire contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, lavversario fino alla fine del round successivo ha -1d6 al Tiro per Colpire e -2 alla Difesa contro quellavversario soltanto.
Se la prova di Intimidire fallisce in maniera critica chi ha fatto la prova deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma a DC 10+Grado di Sfida dellavversario o subire le medesime penalita come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce in maniera critica (lavversario fallisce di più di 10 il Tiro Salvezza) la durata delleffetto 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 + 10

Identificare Pozioni 1 Minuto

Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta

Riconoscere oggetto magico 1 Minuto

Una prova di Arcana a Difficoltà 25 può dare indicazioni di massima sui poteri e ambiti di utilizzo.

Saltare 1 Azione

Si hanno penalità dovuta all'Armatura
Distanza saltata in lungo:
0.50m+0.50m xDC > 5. H=1/4 salto. Max 1 movimento.
Distanza saltata in alto:
0.25m+0.25m xDC > 8. Max 1/2 movimento
Se non si ha almeno 3 metri di rincorsa si salta la 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. Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) -1d6 danni.

Nuotare

Penalità dovuta all'Armatura su Forza
Acqua calme DC 10.
Acque mosse ha DC 15
Acque tempestose DC 20

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

Arrampicarsi

Si hanno penalità dovuta all'Armatura

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

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

Sopravvivenza

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

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 + 1 x Abilità prese in quella Liste di Magia +2 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..

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.

Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6

1	Per tre giorni non sei piu' in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
2	Subisci 30 Punti Ferita di danno e dimezzi i Punti Magia rimanenti.
3	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
4	Per un minuto sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
5	Sei paralizzato per 1 minuto
6	Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe ad effettuare una Prova di Magia. Durata 1 minuto.
7	Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 1 minuto
8	Vieni avvolto solo tu da una cortina di oscurità magica per 1 minuto
9	Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si puo sentire entro 50 metri
10	Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
11	Perdi 10 Punti Magia e 10 Punti Ferita
12	Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia.
13	Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere
14	Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra
15	I tuoi vestiti non magici scompaiono
16	Guadagni 10 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 3 metri da te subiscono 1d10 danni da Forza

CM	Adepto della magia				Valore	Livello Inc.
	0	1	2	3	Caratt.	Max
1	✓	✓	✓	✓	0	0
1		✓	✓	✓	0	1
2-4		✓	✓	✓	1	2
5-6		✓	✓	✓	2	3
7-8		✓	✓	✓	2	4
9-10			✓	✓	2	5
11-12			✓	✓	3	6
13-14				✓	3	7
15+				✓	4	8
15+				✓	5	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 eteree o incorporee
Magia pietosa: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei.
Aumentare il tempo di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia
Magie collaborative: un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno.
Circolo del Potere: tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono Per mago costo la metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno +1d6 alla Prova di Magia del compagno, max +7d6. Tempo lancio almeno 1 turno