

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.

Mod.	Attaccante	Difensore
	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

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

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)
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

Capacità di Carico e Armature
La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione.

Armatura	Costo (mo)	Difesa	-Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro (indossato)
Imbottita	5	1	0	L	0	NO	2
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	2
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	2
Giacco di Maglia	15	4	-1	M	0	+2	4
Scaglie	50	5	-1	M	0	+2	4
Anelli	150	6	-1	M	0	+2	4
Pettorale	200	6	-2	M	0	+2	4
Bande	250	7	-2	P	0	+1	8
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+1,2	8
da Campo	1400	9	-3	P	2	+1,2	8
Completa	1500	10	-4	P	3	+1,1	8
<hr/>							
Scudi	Costo	Difesa	Penalità TC		Prova magia	Ingombro (indossato)	
Scudo leggero di legno	3 mo	1	0		SI	L	
Scudo leggero di metallo	9 mo	1	0		SI	L	
Scudo medio legno	5 mo	2	0		+2	M	
Scudo medio metallo	12 mo	2	0		+2	M	
Scudo pesante di legno	9 mo	3	1		+1,2	P	
Scudo pesante di metallo	20 mo	3	1		+1,2	P	
<hr/>							
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
Saurovallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km	Caraffa (4 litri)	2 ma
Saurovallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km	Pietanze	
Saurovallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km	Banchetto (a persona)	10 mo
Elefante	500	12 m	660 kg	6km	Carne, 1 pezzo	3 ma
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km	Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Saurovallo Nano	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		
				Buono (bottiglia)	10 mo	
				Comune (caraffa)	2 ma	
Fonte di Luce	Raggio in metri		Durata			
	Luce	Luce Fioca				
Candela	-	1 metro	1 ora			
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora			
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore			
	Incantesimi					
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 Furtività 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. Ogni 4 punti tra Competenza Base o Attiva o 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 dovuta 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 parete 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.
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione	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	Saltare 1 Azione <i>Si hanno penalità dovuta 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.
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 15 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	Nuotare <i>Penalità dovuta all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque molto mosse ha DC 20 Acque tempestose DC 25
		Artista della Fuga 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.

Prova di Magia 3d6 + Aggiungi 1d6 ogni 2 Liste di magia conosciuta, ignori un 1 per ogni 2 Adepto della Magia Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, severamente Distratto, impedito, sanguinante, afferrato, è sotto attacco			
Punti Magia Mod. Caratteristica +			
CM	P.M	CM	P.M
1	2	11	43
2	4	12	47
3	8	13	50
4	10	14	54
5	16	15	58
6	19	16	62
7	23	17	71
8	27	18	76
9	36	19	82
10	41	20	89
20+	prec.+ 4		
Tiro Salvezza Incantesimo DC = 10 + Competenza Magica + modificatore caratteristica per incantesimo + 1 x Adepto della Magia +1 x Critico nella Prova di Magia			
Tiro Salvezza Magia da Oggetto DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato			
Tiro Salvezza Incantesimo Mostro DC è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza			
Opzionale Successo Critico Auto matico: x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..			
Leggere una Pergamena ISY SCROLL: Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. normali: Comprimerne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia			

Seguace 1 Tratti comuni con Patrono. Se sei un Seguace ottieni +1d6 alle Prove di Magia nella scuola preferita dal Patrono. Puoi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
Devoto 2 Tratti in comune con Patrono. Un Devoto aggiunge +1d6 alla Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Devi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6 1 Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia 2 Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi 3 Manifesti una modifica corporea minore 4 Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri centrato su di te, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello dell'incantesimo 5 Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione 6 Perdi la concentrazione su qualsiasi incantesimo e per un minuto parli in rima 7 Vieni teletrasportato di 3d10 metri in una direzione casuale 8 Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round 9 Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round 10 Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round 11 Manifesti l'incantesimo Unto sotto i tuoi piedi 12 Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati 13 Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 36 metri 14 Tutte le creature nel raggio di 36 metri sanno esattamente dove sei e cosa tentavi di fare. 15 Tutte le creature in una semisfera di 9 metri di raggio centrata su di te subiscono 1d10 danni da Vuoto. 16 Guadagni 2d6 Punti Magia 17 Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri 18 Le creature, te escluso, nel raggio di 6 metri da te subiscono 3d10 danni da forza non resistibili	
Massimo Livello Incantesimo lanciabile Sommate a CM le volte che avete preso Adepto della Magia e dividete il risultato per 2. Es. CM=8, Adepto della Magia preso 4 volte, (8+4)/2=6, oppure CM=13 e Adepto della Magia 1 volta, (13+1)/2=7 livello di incantesimi.	
Alterare la Magia - Magie Punitive: 2 volte costo magia, +1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magie efficaci: 3 volte costo magia, -1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magia eterea: +3 Punti Magia, colpisci creature eteree o incorporee. Azione Immediata. - Sacrificio Magico: -4 PF +1 Punto Magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata. - Magia pietosa: +3 Punti Magia e danni temporanei. 1 Azione. - Magia mirata: ogni due volte Adepto della Magia escludi 1 target da incantesimo. Costo 2 Punti Magia per creatura esclusa. 1 Azione. - Magia lontana: +1 Punti Magia aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio. 1 Azione. - Aumentare il tempo +1 Azione, -1 Punto Magia - Circolo del Potere: vedi descrizione	