

Condizioni

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

Affaticato: Non puoi correre o Caricare e subisce una penalità -1 a 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 piccole o pugni. Perdi bonus Destrezza a Difesa e TS Riflessi.

Annegare/Trattenere il fiato: Trattenere il fiato per 6 round per Costituzione, minimo 3 round. Ogni Azione compiuta -1 round. Dopo 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.

Affascinato: la creatura è sotto Charme, rimane in piedi o siede tranquilla, -1d6 Consapevolezza. Ogni minaccia causa nuovo TS, se attaccato l'incantesimo si interrompe.

Bloccato: non ha le mani libere. Puoi Spingere. Due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). No Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi.

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

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

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire. DC 20 Consapevolezza entro distanza di mischia.

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 paralizzato (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. Quando il punteggio di Acrobatica raggiunge 6 alzarsi da prono costa 1 Azione, con una prova di Acrobatica a DC 15 costa una Reazione.

Paura, Spaventato: 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 spaventato. Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura impaurito non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

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

- Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10

- Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12.

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

- Comperderne: Arcana a difficoltà 15

- Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia

Scurvisione

Prova di Sopravvivenza per cercare trappole o di Consapevolezza solo visiva prende un 1d6 di penalità.

Riconoscere Mostri		1 Azione, DC=Sfida della creatura + 10 + rarità	
Conoscenza	Creatura	Conoscenza	Creatura
<i>Arcana</i>	Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità, Aberrazioni, Draghi	<i>Piani</i>	Elementali
<i>Occulto</i>	Immondi, Spiriti, Non Morti	<i>Religione</i>	Spirit, Non Morti, Celestiali
<i>Dungeon</i>	Aberrazioni, Mostrosità, Melme, e creature sotterranee	<i>Natura</i>	Bestie, Piante, Fatati

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza Corda 23 Porta semplice 13 Porta legno 15 Porta robusta 18 Porta di ferro 28 Catena 26	Mod. al combattimento Attacco: +2: fiancheggiare +1d6: sei invisibile, carica -2: abbagliato, intralciato, afferrato -1d6: prono, ristretto, spaventato, scosso, armi da lancio/lunga in mischia, arma non conosciuta, creatura inv. ma individuata Difesa: +2/4/8: copertura leggera(30%)/ media(50%)/ completa(80%) -2: intralciato -4: accecato, intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo																								
Morte PF=-10-(COS*2)	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																									
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%)	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																									
Colpi Potenti +1 al danno - 1 TC. MAX CA/4		Riposare 8 ore fa recuperare COS+CA PF, minimo 1.																								
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.		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																								
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa		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.																								
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.		Esplosione del Danno Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).																								
Attacchi Multipli La prima azione di attacco non ha malus mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco	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.	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.	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>0m</td></tr> <tr> <td>Media</td><td>1 x 1 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Grande</td><td>3 x 3 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Enorme</td><td>5 x 5 m</td><td>3m</td></tr> <tr> <td>Mastodontico</td><td>6 x 6 m</td><td>4m</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	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	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.
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																								
		Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto																								
		Disingaggiare 2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario. -1d6 TC se attacchi.																								

Arma	Costo	Taglia/Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	10	G/1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, Arco , da tiro
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, Arco , da tiro
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, Arco , da tiro
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, Arco , da tiro
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Asce, Armi da Tiro , Versatile
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	Asce
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	Asce
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, Balestre , da tiro
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, Balestre, Armi Semplici , da tiro
Balestra pesante	50	G/Dardi	20 metri Balestre , da tiro
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	Palle rotanti , Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	Armi della Morte
Falcione	75	M/2d4 T	Armi Aggraziate, Lance , ED7
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, Archi , da tiro
Flagello	8	M/1d8 B	Palle Rotanti, Rompi Cranio
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	Palle Rotanti, Armi doppie
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	Palle Rotanti, Armi doppie
Frusta	1	M/1d3 T	Palle Rotanti , Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, Aste, Armi da tiro Armi Semplici
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	10	G/1d8 P	Lance , Arma lunga, Controcarica
Lancia corta da fante	1	M/1d6 P	6 metri, Armi da tiro, Armi Semplici, Aste
Lancia da fante	2	M/1d8 P	6 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	Armi letali
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 Leggere, Rompi Cranio, Armi Semplici
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	Rompi Cranio
Morningstar	6	M 1d8 B/P	Rompi Cranio, Armi Semplici
Naginata	8	G/1d10 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 leggere, Armi da tiro, Armi Semplici
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 B	Versatile
Randello	1	P/1d6 B	Rompi Cranio, Armi Semplici
Scimitarra	15	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Spada a due lame	100	G/1d8 T	Armi doppie, Spade
Spada bastarda	35	M/1d10 T	Spade
Spada Corta	10	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade , Versatile
Spada Lunga	15	M/1d8 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 tiro , 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

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

Capacità di Carico e Armature

La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione.

Un Arma Leggera ha Ingombro 1, Media ha 2, Grande ha 4.

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

Ingombri Armature e Scudi
 Una Armatura Leggera ha Ingombro 2, Media 4, Pesante 8.
 Uno Scudo Leggero ha Ingombro 1, Media 2, Pesante 4.

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

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	

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 11 + livello dell'incantesimo. 1
Reazione

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.

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/1 p6: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno
DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento

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 -1d6 al Tiro per Colpire e -2 alla Difesa contro quell'avversario 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 dell'avversario o subire le medesime penalità come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce in maniera critica (l'avversario fallisce di più di 10 il Tiro Salvezza) la durata dell'effetto permane fino a fine combattimento.

Riconoscere un mostro 1 Azione
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

Arrampicarsi
<i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i>
Esempio di Superficie DC
Grezza con appigli, mattoni sporgenti 10
Albero, una corda senza nodi 15
Parete liscia con appigli 20
Muro perimetrale pochissimi appigli 25
Parete naturale senza appigli 30
Appoggiare a 2 pareti opposte -10
Appoggiare a 2 pareti angolari -5
Superficie scivolosa +5
Terreno doppio difficile, + 10 DC movimento solo dimezzato. Se fallimento 10+ cadi, TS
Riflessi stessa DC per afferrarsi o cadere.

Identificare Pozioni
Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC/6p ogni 15 DC/12p ogni 20 DC

Riconoscere oggetto magico
1 minuto DC 25. Arcana 6p costa 3 round, 12p costa 1 round, 18p costa 1 Azione.

Saltare 1 Azione
<i>Si hanno penalità dovute all'Armatura</i>
Distanza saltata in lungo:
0.50m+[(Prova-8)x0.50m]. H=1/4 dist. Max 1 mov.
Distanza saltata in alto:
0.25m+[(Prova-8)x0.25m]. Max 1/2 mov.
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.

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

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

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

Artista della Fuga
1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.

Prova di Magia
 $3d6 + 1d6 \cdot (1/4 \text{ Comp. Magica})$
 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
 $DC = 10 + \text{livello incantesimo} + \text{modificatore caratteristica per incantesimo} + 1 \times \text{Abilità prese in quella Liste di Magia} + 2 \times \text{Critico nella Prova di Magia}$

Tiro Salvezza Magia da Oggetto
 $DC = 10 + 2 \times \text{livello incantesimo manifestato}$

Tiro Salvezza Incantesimo Mostro
 $DC \text{ è } 10 + 2 \times \text{livello incantesimo} + \text{Intelligenza}$

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 - $3d6 - 1d6 \times \text{Fallimento Crit. Min. } 1d6$**
- Per tre giorni non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
 - Subisci 30 Punti Ferita di danno e dimezzi i Punti Magia rimanenti.
 - Vieni investito da una roboante colonna di fuoco. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 18 per dimezzare o subire 1d4 di danni per livello di incantesimo
 - Per un minuto sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
 - Sei paralizzato per 1 minuto
 - Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe ad effettuare una Prova di Magia. Durata 1 minuto.
 - Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 1 minuto
 - Vieni avvolto solo tu da una cortina di oscurità magica per 1 minuto
 - Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri
 - Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
 - Perdi 10 Punti Magia e 10 Punti Ferita
 - Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia.
 - Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere
 - Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra
 - I tuoi vestiti non magici scompaiono
 - Guadagni 10 Punti Magia
 - Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri
 - Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 3 metri da te subiscono 1d10 danni da Forza

CM	Adepto della magia				Valore Caratt.	Livello Inc. Max
	0	1	2	3		
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 eterree 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