

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. -2 Competenze basate su Forza e Destrezza. Le prove o le attività basate sulla visione falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato. 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

Affascinato:: Una creatura affascinata non può attaccare o bersagliare chi l'ha affascinata. Qualsiasi minaccia nuovo Tiro Salvezza, se minaccia palese e concreta interrompe automaticamente l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per permettergli un nuovo Tiro Salvezza spendendo 2 Azioni. L'affascinatore ha +1d6 su qualsiasi prova di caratteristica per interagire socialmente con la creatura.

Affaticato: Non può correre o Caricare e subisce una penalità -2 Tiro per Colpire e Difesa.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi ma può provare a Spingere. Deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Può attaccare con armi in mischia se adeguate.

Annegare/Trattenere il fiato: Trattieni il fiato pari 6 round per Costituzione, minimo 3 round. Per ogni Azione compiuta la -1 round alla . Finta aria Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Assordato: Fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi che abbiano componenti verbali.

Bloccato: una creatura bloccata ha la braccia bloccate. Può spostarsi provando a Spingere, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Un incantatore Bloccato deve effettuare una Prova di Magia con successo critico magico o non riesce a formulare magie. considera Distratto.

Confuso:

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

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

76-100 Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un Famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo round

successivo.

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità -4 Tiri per Colpire e Difesa. Dopo 1 ora di completo riposo (o Ristorare Inferiore), un personaggio Esausto diventa Affaticato. Un personaggio Affaticato diventa Esausto compiendo una azione che normalmente lo affaticherebbe.

Tabella: Livelli Affaticamento

Condizioni	Malus TC-Dif.-TS	Rec.	Malus
vedi Affaticato	2	1h	-1d6 Comp
vedi Esausto (1)	4	1h	1/2 mov
Esausto (2)	6	8h	1/4mov
Esausto (3)	8	24h	0mov
Esausto (4)	Morte	-	

Impreparato: una creatura Impreparata perde il valore di Destrezza e Scudo alla Difesa e Tiri Salvezza su Riflessi. Non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse.

Inabile: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni. Gli attacchi in mischia contro una creatura inabile hanno +1d6 di bonus. E' Impreparata.

Indifeso: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato Indifeso. Una creatura svenuta è Inabile, non può muoversi o parlare, ed è inconsapevole di cosa accada nei dintorni. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugnì e cade prona. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi. Non può eseguire azioni.

Intralcio: Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata e non può Correre o Caricare, subisce penalità -2 ai Tiri per Colpire e penalità -2 alle prove di Destrezza. Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo si considera Distratto.

Paralizzato: Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali.

Paura, 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 spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

Prono: chi è prono ha un -1d6 ad attaccare ed un -4 alla Difesa. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Non si può diventare proni se si vola. Costa due Azioni.

Stordito/Svenuto: si considera che sia Indifeso. Non può muoversi e può parlare a fatica.

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

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
Arcana	Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità, Aberrazioni, Draghi	Piani	Elementali
Occulto	Immondi, Spiriti, Non Morti	Religione	Spirit, Non Morti, Celestiali
Dungeon	Aberrazioni, Mostrosità, Melme, e creature sotterranee	Natura	Bestie, Piante, Fatati

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza			Mod. al combattimento
Morte PF=-10-(COS*2)	Corda 23	Porta semplice 13		Attacco: +2: fiancheggiare
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%)	Porta legno 15	Porta robusta 18		+1d6: sei invisibile, carica
	Porta di ferro 28	Catena 26		-2: abbagliato, intralciato, afferrato
	Difficoltà	Descrizione	Competenza	-1d6: prono, ristretto, spaventato, scosso, armi da lancio/lunga in mischia, arma non conosciuta, creatura inv. ma individuata, arrampicando
	DC 5	Estremamente facile	Mediocre	Difesa: +2/4/8: copertura leggera(30%)/ media(50%)/ completa(80%)
	DC 10	Facile	Normale	-2: intralciato -4: accecato, intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo, arrampicando
Colpi Potenti +1 al danno - 1 TC. MAX CA/4	DC 15	Normale	Buona	
	DC 20	Difficile	Ottimo	
	DC 25	Molto difficile	Eccellente	
	DC 30	Estremamente difficile	Stupefacente	
	DC 35	Quasi impossibile	Leggendaria	
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.	DC 40	Leggendaria	Oltre l'umano	
	Azioni per Round			
	Eseguire un attacco		1	
	Eseguire due attacchi		2	
	Eseguire più di due attacchi		3	
Carica 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre	Lanciare un'Incantesimo		*	
	Eseguire una Azione di Movimento*		1	
	Scatto		1	
	Alzarsi da prono		2	
	Aiutare qualcuno		2	
Attacco di Opportunità In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.	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	
Attacchi Multipli La prima azione di attacco non ha malus mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco	Estrarre l'arma		1	
	Imbracciare lo scudo		1	
	Usare un oggetto magico		2	
	Eseguire prova su una competenza		1*	
	Nascondersi		1	
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.	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	
Taglia e Portata standard	Gettarsi a terra prono		R	
	Riconoscere un Incantesimo		R	
	Alzarsi da prono			
	2 Azioni. -4 Difesa, -4 Iniziativa. Acrobatica DC 13 1			
	Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p)			
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.	1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.			
	Taglia	Spazio	Portata	
	Minuscola	25 x 25 cm	0m	
	Piccola	0,5 x 0,5 m	0m	
	Media	1 x 1 m	1m	
Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	Grande	3 x 3 m	2m	
	Enorme	5 x 5 m	3m	
	Mastodontico	6 x 6 m	4m	
	Colossale	12 x 12 m	6m	
Disingaggiare costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità, fino a fine round hai un bonus di +2 alla Difesa.				

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

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

Scudi	Costo	Difesa	Malus TC	Prova magia	Tipo
Brocchiero	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

Ingombri Armature e Scudi

Una Armatura Leggera ha Ingombro 2, Media 4, Pesante 8.

Uno Scudo Leggero ha Ingombro 1, Media 2, Pesante 4.

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	

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

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

<div>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</div>	<div>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</div>																								
	<div>Pronto Soccorso 2 minuti/1 p6: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento</div>																								
	<div>Intimidire 2 Azioni. p12 1 Azione. Intimidire è contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, lavversario fino alla fine del round successivo ha -1 al Tiro per Colpire e -1 alla Difesa contro quellavversario soltanto. Se chi tenta la prova di Intimidire non riesce con un successo fallimento critico allora deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà con modificatore Carisma a DC 10+Grado di Sfida dell'avversario (o Livello) o subire le medesime penalità come se fosse stato intimidito. Se il tiro contrapposto riesce con un successo critico e l'avversario fallisce il Tiro Salvezza la durata dell'effetto permane fino a fine combattimento.</div>																								
	<div>Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i><table><tr><td>Esempio di Superficie</td><td>DC</td></tr><tr><td>Movimento solo dimezzato</td><td>-2d6</td></tr><tr><td>Superficie scivolosa</td><td>+5</td></tr><tr><td>Grezza con appigli, mattoni sporgenti</td><td>10</td></tr><tr><td>Albero, una corda senza nodi</td><td>15</td></tr><tr><td>Parete liscia con appigli</td><td>20</td></tr><tr><td>Muro perimetrale pochissimi appigli</td><td>25</td></tr><tr><td>Parete naturale senza appigli</td><td>30</td></tr><tr><td>Appoggiare a 2 pareti opposte</td><td>-10</td></tr><tr><td>Appoggiare a 2 parete angolari</td><td>-5</td></tr><tr><td>Puoi usare una corda</td><td>-8</td></tr></table>Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+ cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.</div>			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
	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																								
<div>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</div>																									
<div>Identificare Pozioni Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC</div>																									
<div>Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 25. Arcana 6p costa 3 round, 12p costa 1 round, 18p costa 1 Azione.</div>																									
<div>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.</div>																									
<div>Danno Caduta: H(m)/3xD6. Ogni 3 dadi oltre i 20 aggiungete 6 di danno (X/3)d6+(X/3-20)*6. Proni. Prova Acrobatica DC 15 1/2 danno entro 9m. Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) -1d6 danni.</div>																									
<div>Nuotare <i>Penalità dovuta all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20</div>																									
<table><tr><td>Fonti di Luce</td><td>Durata</td><td>Raggio</td></tr><tr><td>Torcia</td><td>1 ora</td><td>6m</td></tr><tr><td>Lanterna</td><td>6 ore</td><td>9m</td></tr></table>			Fonti di Luce	Durata	Raggio	Torcia	1 ora	6m	Lanterna	6 ore	9m														
Fonti di Luce	Durata	Raggio																							
Torcia	1 ora	6m																							
Lanterna	6 ore	9m																							
<div>Sopravvivenza<table><tr><td>Difficoltà base</td><td>DC 10</td></tr><tr><td>Se il terreno è molto morbido</td><td>DC +5</td></tr><tr><td>Se il terreno è morbido</td><td>DC +10</td></tr><tr><td>Se il terreno è stabile</td><td>DC +15</td></tr><tr><td>Se il terreno è duro</td><td>DC +20</td></tr><tr><td>Ogni 3 creature inseguite</td><td>DC -1</td></tr><tr><td>A seconda della taglia</td><td>DC +-8</td></tr><tr><td>Ogni 24 ore passate</td><td>DC +2</td></tr><tr><td>Ogni ora di pioggia</td><td>DC +4</td></tr><tr><td>Visibilità scarsa</td><td>DC +2</td></tr><tr><td>Cerca di occultare le tracce</td><td>DC +5</td></tr></table></div>			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	
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																								
<div>Artista della Fuga 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.</div>																									

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.

Prova di Magia 3d6 + 1d6*(1/4 Comp. Magica) Ignori un dado per ogni Adepto della Magia oltre il primo nella lista 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 o positivi.																																																			
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>5</td><td>2</td><td>8</td></tr> <tr><td>3</td><td>11</td><td>4</td><td>14</td></tr> <tr><td>5</td><td>17</td><td>6</td><td>21</td></tr> <tr><td>7</td><td>26</td><td>8</td><td>34</td></tr> <tr><td>9</td><td>42</td><td>10</td><td>51</td></tr> <tr><td>11</td><td>61</td><td>12</td><td>72</td></tr> <tr><td>13</td><td>84</td><td>14</td><td>97</td></tr> <tr><td>15</td><td>111</td><td>16</td><td>116</td></tr> <tr><td>17</td><td>132</td><td>18</td><td>149</td></tr> <tr><td>19</td><td>167</td><td>20</td><td>186</td></tr> <tr><td>20+</td><td>+19</td><td></td><td></td></tr> </table>				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		
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..																																																			

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 <ul style="list-style-type: none"> Adepto della Magia (Regola 1) <ul style="list-style-type: none"> - presa 1 volta puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 4 compreso - presa 2 volte puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 6 compreso - presa 3 volte puoi lanciare ogni livello di incantesimo Competenza Magica (Regola 2) <ul style="list-style-type: none"> - puoi lanciare incantesimi entro la metà +1 del valore di Competenza Magica, es CM 7 = (7/2)+1 = 3+1 = 4lv incantesimi 	
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	