

Condizioni - pagina 522

- **Aumento Categoria di danno:** $1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10/d12 > 2d6 - 2d8 > 2d10 > 3d6 > 3d8 > 3d10$
 - **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 e Prove
- | Condizioni | Penal./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. Può Spingere. 2 Azioni per liberarsi (TS Tempra + Forza contro prova Atletica, +1d6 per Taglia di differenza). -2 Difesa, Distratto. Solo armi piccole o naturali.
 - **Annegare/Trattenere il fiato:** Round 10+10 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. 243
 - **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

Condizioni

- **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. +1d6 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.

Punti Fato: (20-Livello)/5 - pagina 18

Morte: -10-(COS*2) - pagina 41

Preparare la Difesa - pagina 50

Usando **1 Azione** aumenti la **Difesa** di 1.
Se l'Arma ha il tratto **Parata** il bonus di Preparare la Difesa aumenta di 1

Copertura - pagina 54

Copertura	Bonus Difesa
Leggera (almeno il 50% visibile)	+2
Media (visibilità tra il 50% ed il >30%)	+4
Completa (tra il 30 ed il 10%)	+8

Meta' del bonus si applica a TS Riflessi.
Ogni creatura di taglia uguale all'avversario in linea, che *copre* l'obiettivo aumenta di un grado la copertura fornita.

Colpi Potenti: +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4 - pagina 49

Maestria del combattimento - pagina 50

Bonus	Penalità
+1 Difesa	ogni -2 Tiro per Colpire
+1 Tiro per Colpire	ogni -2 alla Difesa

Il bonus non può essere superiore a Competenza Armi/4

Carica - pagina 47

L'avversario deve essere entro 2 Azioni di movimento ed a non meno di 3 metri.
Si ottiene un +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa fino all'inizio del proprio round successivo, l'attacco successivo al primo prende un -10 al colpire ed un eventuale successivo -15, 20...
Il movimento ed attacco costa 2 Azioni. Non si considerano altre penalità per avere corso oltre quelli indicati.
L'Azione di Carica ti porta addosso, in mischia, con l'avversario. L'attacco se fatto con arma lunga viene portato a distanza di 2 metri per poi finire a contatto con l'avversario.

Attacco di Opportunità - pagina 80

Devi avere l'abilità **Opportunista**.
La creatura esce o attraversa la zona di mischia o lancia un incantesimo. Questo attacco è una Reazione.

Attacchi Multipli - pagina 45

La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco. Vale anche per il Tiro per Colpire con Incantesimi.

Esplosione del Danno - pagina 45

Se tiro di dado del danno dell'arma è massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).

Alzarsi da prono - pagina 49

1 Azione. -4 Difesa/Tiro per Colpire.
Acrobatica DC 13 1 Azione Immediata. Se tiri tre 1 perdi il round.

Azioni per Round - pagina 38

Cosa si fa	Azioni
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	1
Aiutare qualcuno	R
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	1
Fare bere una pozione ad un altro	2
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	1
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

Azione di Scatto - pagina 40

Costa 1 Azione. Fai doppio movimento, fino all'inizio del round successivo hai -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa e sei Distratto

Difesa da Sorpresi - pagina 43

Hai -4 alla Difesa e -4 TS Riflessi

Attacco a Tocco - pagina 43

Hai +1d6 al Tiro per Colpire

Tiro Critico - pagina 44

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. Oppure ogni 8 di margine (Variante Tiro Critico)

Difesa Totale - pagina 50

2 Azioni, NO Attacco, NO Incantesimi. Terreno Difficile. No attacchi d'opportunità. +4 in Difesa.

Disingaggiare - pagina 50

costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità

Armi a spargimento - pagina 47

In questo schema lo **0** è colui che lancia e **X** è l'obiettivo da colpire.

8	1	2
7	X	3
6	5	4
	0	

Se il Tiro per Colpire manca almeno di 5 tira 1d8 per stabilire la direzione e tira 2d6 per stabilire la distanza dall'obiettivo.

Visione - pagina 241

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 luminosità**: -1 Tiro per Colpire

Fonti di Luce - pagina 241

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			
Lacrime di Ljust	1	-	10 round
Luce	3 metri	6 metri	30 min.
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora

Riposare 8 ore - pagina 18

Ogni notte di riposo (almeno 8 ore) recuperi in Punti Ferita il valore di Costituzione*Livello, con un minimo di PF pari a Livello.

Danni non letali - pagina 42

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

Capacità di Carico - pagina 281

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

Golden Rules - pagina 30

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

Difficoltà e Competenza - pagina 30

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

Cavalcature/Costo/Movimento - pagina 232 - 280 - 278

Cavalcatura	Costo	CdC	Vel. ora	Km giorno
Cane da Galoppo	25	30	6km	36km
Saurov. Galoppo	75	60	8km	48km
Saurov. da Guerra	400	80	7km	42km
Saurov. Nano	30	50	5km	30km
Saurov. Tiro	50	70	6km	36km
Cammello	50	60	8km	48km
Elefante	160	320	6km	36km
Carretto/Carro	15/30			

Tipo di movimento	Movimento		
	6m	9m	12m
Movimento (Tattico)			
Camminare	6m	9m	12m
Correre (x2)	12m	18m	24m
Un minuto (Locale)			
Camminare	36m	54m	72m
Correre (x3)	108m	162m	216m
Un'ora (Via Terra)			
Camminare	3km	4km	6km
Correre (x3)	9km	12km	18km
Un giorno (Via Terra)			
Camminare	24km	32km	54km

Taglia e Portata standard - pagina 281

Taglia	Dimensione	Quadretti	Portata
Minuscola	25 x 25	cm 1/4	0m
Piccola	0,5 x 0,5 m	1/2	1m
Media	1 x 1 m	1	1m
Grande	2 x 2 m	2x2	1m
Enorme	3 x 3 m	3x3	2m
Mastodontico	4 x 4 m	4x4	2m
Colossale	12 x 12 m	6x6	6m

Riconoscere un incantesimo - pagina 34

Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione

Riconoscere un oggetto magico - pagina 33 - ??

Arcana DC 20. DC 25 per identificare. Critico per maledizioni

Valutare - pagina 24

DC 12 + fattore rarità oggetto. Comune +0, Non Comune +2, Raro +6, Molto Raro +10, Leggendaro +16. 3 Azioni

Competenze - pagina 22

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
Percepire Emozioni	Pronto soccorso
Seguire tracce	Sopravvivenza
Carisma	
Diplomazia	Intrattenere
Ingannare	Tradizioni locali

Acrobatica - pagina 33

Una prova di Acrobatica riuscita con DC 15 permette al personaggio di ridurre di 3 il danno quando cade entro 6 metri (**Reazione**).

Scendere o Salire entro 50 cm è terreno difficile, tra i 50 e 150 cm è terreno doppiamente difficile, oltre è cadere o arrampicarsi. Il danno da caduta è 1d6 danni ogni 3 metri in caduta.

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.

Arrampicarsi/Scalare - pagina 34

Usare una corda per arrampicarsi, scalare o arrampicarsi equivale a muoversi in un **terreno doppiamente difficile**.

In caso di fallimento della prova si consuma l'Azione senza spostarsi. Se si ottiene un fallimento critico perdi la presa e puoi fare un Tiro Salvezza su Riflessi alla stessa difficoltà per afferrarti a qualcosa, se fallisci anche il TS cadi fino in fondo.

Le difficoltà indicate si sommano.

Esempio di Superficie	DC
Movimento solo dimezzato	-2d6
Superficie scivolosa	+4
Parete grezza con appigli, mattoni sporgenti	+12
Un albero, una corda senza nodi	+15
Un muro con pochi mattoni sporgenti	+20
Un muro con pochissimi appigli	+25
Una parete naturale liscia senza appigli	+30
Ti puoi appoggiare a 2 pareti opposte	-8
Ti puoi appoggiare a 2 pareti angolari	-4
Puoi usare una corda	-8
Usare una corda per calarsi	12
Usare una corda per arrampicarsi	15
La corda ha nodi	-3

In caso di Successo Critico scali o ti arrampichi come fosse terreno difficile e non doppiamente difficile

Atletica - pagina 34

La **distanza saltata in lungo** è pari a 30cm per risultato ottenuto nella prova, arrotondando all'intero più vicino. Es. se nella prova di saltare faccio 11, il salto sarà lungo $30\text{cm} \times 11 = 330\text{cm} = 3\text{ metri}$, con 16 nella prova è $30\text{cm} \times 16 = 480\text{cm} = 5\text{m}$.

La **distanza saltata in alto** è pari a 10cm per risultato ottenuto nella prova.

In un **salto in lungo** la punta più alta del salto è pari ad un $\frac{1}{3}$ della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 3 metri a metà salto sei in alto di 1 metro.

Se non si ha almeno 3 metri di rincorsa si salta la metà. In lungo si salta al massimo il proprio movimento ed in alto la metà.

Effettuare un Salto da fermo costa 1 Azione. Un Salto effettuato entro metà del proprio movimento (quindi si salta entro 4 metri percorsi, per un umano) non costa Azione, altrimenti consumi una Azione per il Movimento ed una Azione per il Salto.

Identificare una pozione o veleno naturale - pagina 34

è possibile con una prova di **Erboristeria** a DC uguale al fattore di rarità della pianta, oppure il TS che questa concede in caso di Veleni.

Impiega 1 Azione ogni 10 di DC. Con 6 in Erboristeria il tempo è 1 Azione ogni 15 di DC, con 12 punti è 1 Azione ogni 20 DC eseguire la prova. Se si fallisce con un fallimento critico si è venuti a contatto/ingerito parte della pozione e se ne subiscono gli effetti.

Seguire Tracce - pagina 35

Alla **Difficoltà base di 15** si applicano i modificatori indicati.

Se il terreno è molto morbido	DC -4
Se il terreno è stabile	DC +5
Se il terreno è duro	DC +10
A seconda della taglia	DC ± 4
Ogni 3 creature inseguite	DC -2
Ogni 24 ore passate	DC +4
Ogni ora di pioggia	DC +4
Visibilità scarsa	DC +2
Cerca di occultare le tracce	DC +4

Riconoscere i mostri - pagina 34

Per **riconoscere un mostro** si effettua una prova di Conoscenza, **costa 1 Azione** su:

Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostruosità, Aberrazioni, Draghi

Piani: Elementali

Occulto: Immondi (Diavoli e Demoni), Spiriti, Non Morti

Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali

Dungeon: Aberrazioni, Mostruosità, Melme e creature sotterranee

Natura: Bestie, Piante, Fatati

La DC delle prova è pari 10 + grado di Sfida della creatura + fattore di rarità/notorietà (comune (0), non comune (+1), raro (+2), molto raro (+4), leggendario (+8)).

Le informazioni ottenibili dipendono dal margine di successo ottenuto.

- *entro 2:* nome, tipo, la Caratteristica principale
- *fino 7:* quale è il migliore Tiro Salvezza, una resistenza/immunità a Condizioni, una vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico
- *fino 12:* quale è il peggiore Tiro Salvezza, una resistenza/immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 15:* due immunità a Condizioni, una immunità a Danni, una vulnerabilità a Condizioni, una vulnerabilità a tipo di Danno
- *fino 17:* grado di sfida relativo ovvero se è una sconfitta facile, medio, alto, straordinario, mortale o epico
- *fino 20:* attacco e difese speciali

Le informazioni ottenute sono cumulative, ovvero se la prova riesce di 15 ottieni le informazioni entro 2, 7 e 12.

Intimidire - pagina 34

Il personaggio usa **1 Azione** ed esegue una Prova Contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus dato dal Carisma. Se il Tiro Salvezza fallisce, l'avversario fino alla fine del suo round successivo ha -1 al Tiro per Colpire contro colui che l'ha intimidito. L'avversario deve avere Intelligenza pari o maggiore di -3. Il Tiro Salvezza prende un modificatore di ± 2 per taglia di differenza. In caso di successo critico il modificatore diventa -2.

Se chi tenta la prova di Intimidire esegue un fallimento critico subisce le medesime penalità come se fosse stato intimidito.

Artista della Fuga - pagina 23

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

Furtività - pagina 34

Se vuoi muoverti silenziosamente il terreno si considera difficile. Muoversi a piena velocità cercando di non fare rumore impone alla prova di Furtività una penalità di 2d6. Usando **1 Azione** puoi cercare di nasconderti dalla vista degli avversari. Per nascondersi dietro una creatura questa deve essere almeno di 3 taglie superiori alla tua (altrimenti la creatura fornisce solo copertura).

Sopravvivenza - pagina 35

Sopravvivenza può essere usata al posto di **Disattivare Congegni** con un -1d6 per disattivare trappole o serrature. 1 Azione per DC.

Ogni tre punti ottenuti nella prova di Sopravvivenza oltre 13 il personaggio è in grado di **procacciare cibo** per se stesso ed un'altra persona purché si trovi in un ambiente capace di sostenere la vita.

Gestire Animali - Ammansire un animale - pagina 34

è una prova di **Gestire Animali** a DC $12 + 2 \times \text{GS dell'animale}$. Impiega 1 minuto ogni 3 di DC, con 6 punti il tempo è 1 minuto ogni 6 di DC, con 12 è 1 minuto ogni 10 DC eseguire la prova. La creatura deve avere Intelligenza -3 o superiore.

Nuotare - pagina 35 - 250

In acqua calme DC 10, in acque mosse ha DC 15, in acque molto mosse DC 20, tempestose DC 25. La prova è necessaria per stare a galla o nuotare. Nuotare in acqua si considera **terreno difficile**.

Pronto Soccorso - pagina 35

Se il personaggio ha **Punti Ferita negativi**, è morente, la prova di Pronto Soccorso, 3 Azioni, a difficoltà 12 più il valore dei Punti Ferita negativi porterà il personaggio a 0 Punti Ferita, ovvero svenuto. Ogni volta successiva che il personaggio torna sotto 0 Punti Ferita la difficoltà della prova di Pronto Soccorso aumenta di 2.

Una prova riuscita (DC 15) fa **recuperare 1d4 Punti Ferita dopo uno scontro** o concede un +2 ad un Tiro Salvezza su Tempra per resistere ad un veleno. Da fare entro 1 Turno dal termine del combattimento. Costo 2 minuti. Con punteggio 6 costa 1 minuto e recuperi 1d4+4 PF. Con punteggio 12 costa 3 round e recuperi 2d4+8 PF, con punteggio 18 costa 1 round e recuperi 3d4+12 PF.

Una prova riuscita (base DC 12) riduce di 1 i danni da **Sanguinamento**. Per ogni valore di Sanguinamento sopra 1 la difficoltà aumenta di 2. Costo **2 Azioni**. Un trattamento di 1 minuto garantisce 1 successo, senza prova. Ogni prova riuscita con successo critico riduce il sanguinamento di un punto ulteriore.

Una prova riuscita (base DC 13) per **prendersi cura per 8 ore** di un paziente fa recuperare a questo il doppio dei Punti Ferita 2, con un minimo di 4, e concede un nuovo Tiro Salvezza su Tempra per debellare a Malattie naturali o Veleni già in corso. Se effettuato durante le ore di riposo chi amministra la cura risulterà Affaticato.

Rompere Oggetti - DC Forzai

Corda	23	Porta semplice	14
Porta legno buono	18	Porta robusta	25
Porta di ferro	30	Catena	26

Sfondare le Porte - pagina 256

Tipo di porta	Spess. (cm)	Dur.	PF	DC Blocc.	DC a Chiave
Legno semplice	2.5	5	10	15	18
Legno buono	3.75	5	15	18	21
Legno robusto	5	5	20	25	28
Pietra	10	8	60	31	34
Ferro	5	10	60	30	33
Saracinesca di legno	7.5	5	30	27	30
Saracinesca di ferro	5	10	60	28	31
Serratura	-	15	30	-	-
Cardini	-	10	30	-	-

DC vs TS Tempra con modificatore Forza

Modificatori d'Attacco e Difesa - pagina 48

Mod.	Attaccante Situazione	Difensore Situazione
-1	Affaticato (1), Luce fioca	Affaticato (1)
-2	Affaticato (2), Intralciato	Affaticato (2), Afferrato, Intralciato, Sorpreso
-4	Affaticato (3), Prono, Arma Lunga a corta distanza, attacco non letale con arma letale	Affaticato (3), 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	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica, avversario Indifeso	
+8		Copertura completa

Spaccare - pagina 239

Materiale	Dur.	PF	DC	Oggetti di Esempio
Corda, Cuoio	2	4	19	Corda di canapa
Legno sottile	3	12	14	Sedia
Armatura di Cuoio	4	16	22	Armatura di cuoio, sella, corda di canapa grossa
Pietra sottile	4	16	20	Ardesia, piastrelle di ardesia, rivestimento in pietra
Acciaio o ferro sottile	5	20	23	Corda di seta, scudo d'acciaio, spada corta
Legno	5	20	18	Baule, tavolo
Pietra	7	28	35	Pietra per lastricato, statua
Acciaio o ferro	9	36	26	Catena, Armatura d'acciaio, ferro, spada lunga

La DC e' riferita ad un Tiro Salvezza Tempra con Forza.

Oggetti e Viveri - pagina 226

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

Armi - pagina 219

Arma	Dim/Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	G/1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco corto composito	M/Frecce	20 metri, Archi
Arco corto	M/1d6 P	15 metri, Archi
Arco lungo composito	G/Frecce	36 metri, Archi
Arco lungo	G/Frecce	20 metri, Archi
Ascia martello	M/1d6 T/C	Asce
Ascia ad una mano	M/1d6 T	6 metri, Scuri e Accette, Armi da Lancio , Versatile
Ascia da battaglia	G/1d10 T	Scuri e Accette
Balestra ad una mano	M/Dardi	6 metri, Balestre
Balestra leggera	P/Dardi	15 metri, Armi Semplici, Balestre
Balestra pesante	G/Dardi	30 metri, Balestre
Bastone	M/1d6 C	Armi Semplici , Arma lunga, Versatile
Brandistocco	M/2d4 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	G/2d4 P	3 metri, Palle rotanti , Arma lunga
Estoc	G/1d8 P	Spade , Arma lunga, Parata
Falce	G/2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga
Falcetto	P/1d6 T	Armi della Morte
Falcione in asta	G/1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9
Falcione	M/2d4 T	Armi Aggraziate , ED7
Fionda	P/1d4 B	10 metri, Armi da lancio
Flagello doppio	M/1d10 C	Palle Rotanti, Armi doppie
Flagello pesante	M/1d10 C	Palle Rotanti
Flagello	M/1d8 C	Palle Rotanti, Rompi Cranio
Frusta	M/1d3 T	Palle Rotanti , Arma lunga
Giavellotto	P/1d6 P	12 metri, Armi Semplici, Aste, Armi da Lancio
Grande ascia doppia	G/1d10 T	Scuri e Accette, Armi doppie
Grosso randello	M/1d8 C	Rompi Cranio
Guanto chiodato	P/1d4 P	Armi da Stordimento
Katana	M/1d10 T	Armi letali , ED9
Lancia da fante	M/1d8 P	3 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica
Lancia	G/1d10 P	Lance , Arma lunga, Controcarica
Machete	M/1d6 T	Armi letali
Maglio da guerra	G/1d10 C	Rompi Cranio
Manganello	P/1d6 C	Armi da stordimento , non letale
Martello da guerra	M/1d8 C/P	6 metri, Rompi Cranio
Mazza leggera	P/1d6 C/T	Armi Semplici, Armi Leggere, Rompi Cranio
Mazza pesante	M/1d8 C/T	Rompi Cranio
Mazza chiodata	M 1d8 C/P	Armi Semplici, Rompi Cranio
Naginata	G/1d10 T	Lance , Arma lunga, ED9
Picca leggera	M/1d4 P	Armi della morte
Picca pesante	G/1d6 P	Armi della morte , Arma lunga
Pugnale	P/1d4 P	6 metri, Armi Semplici, Armi leggere, Armi da Lancio
Pugno/Calcio	P/1d4 C	Versatile
Randello	P/1d6 C	Armi Semplici, Rompi Cranio
Scimitarra	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Spada corta	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade , Versatile, Parata
Spada lunga	M/1d8 T	Spade , Parata
Spada a due lame	G/1d8 T	Armi doppie, Spade , Parata
Spada bastarda	M/1d8 T	Spade , Parata, 1d8 ad una mano, 2d6 a 2 mani
Spada larga	M/2d4 T	Spade , Parata, 2d4 ad una mano, 1d10 a 2 mani
Spadone a due mani	G/2d6 T	Spade , Parata
Stocco	P/1d6 P	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Tridente	M/1d6 P/T	3 metri, Aste, Armi da Lancio , Arma Lunga, Controcarica
Urgrosh	M/1d6 T/P	Lance, Armi doppie

Proiettili - pagina 220

Nome Proiettile	Num./MO	Danno/Tipo	Peso(kg)
Biglie di Marmo (fonde)	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 (fonde)	-	1d2 B	0.2

Un **dardo pesante** per Balestra penetra più facilmente le armature di metallo causando +2 danni aggiuntivi.

Armature - pagina 223

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Malus Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ing.
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	1350	9	-3	P	2	+1,2	8
Completa	1500	10	-4	P	3	+1,1	8

Scudi - pagina 225

Scudi	Costo	Difesa	Malus 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

Prova di Magia - pagina 101

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 - pagina 101

Se l'incantatore è severamente distratto, impedito, disturbato, sanguinante, afferrato, cerca di nascondere il lancio della magia, è sotto attacco mentre cerca di lanciare un incantesimo deve effettuare una Prova di Magia.

Punti Magia - pagina 102

Mod. Caratteristica +

CM	PM	CM	PM	CM	PM
1	2	8	27	15	58
2	4	9	36	16	62
3	8	10	41	17	71
4	10	11	43	18	76
5	16	12	47	19	82
6	19	13	50	20	89
7	23	14	54	20+	prec.+ 4

Tiro Salvezza Incantesimo - pagina 104

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 - pagina 343

DC = 12 + 2 x livello incantesimo manifestato

Tiro Salvezza Incantesimo Mostro - pagina 104

DC è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza o modificatore indicato

Successo Critico Auto Magico - pagina 102

L'incantatore può decidere di spendere, in aggiunta ai **dei Punti Magia** dell'incantesimo, un uguale ammontare per avere in automatico un **Successo Critico Magico**.

Ogni volta che voglio applicare un Successo Critico Magico aggiuntivo oltre il primo il costo in Punti Magia aumenta di 1. La dichiarazione di volere usare il Successo Critico Auto Magico è da dichiarare prima di effettuare, e superare, la Prova di Magia.

Il tempo di lancio di un incantesimo potenziato in questa maniera aumenta di 1 Azione.

Leggere una Pergamena - pagina 348

Isy Scrool: Capire l'incantesimo contenuto: Intelligenza od Arcana DC 10
Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12.

Pergamene normali: Comprenderne: Arcana a difficoltà 15
Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia

Seguace - pagina 100

1 Trattati 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 - pagina 100

2 Trattati 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.

Massimo Livello Incantesimo lanciabile - pagina 101

Per stabilire il livello massimo lanciabile di incantesimi sommate il punteggio di Competenza Magica ed Adepto della Magia, dividendo per due arrotondando per eccesso. Confrontate il risultato con il (doppio del punteggio del modificatore di caratteristica per incantesimi)+1, prendendo il valore minore.

Fallimento Critico Prova di Magia - pagina 102

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, fino ad un massimo di Affaticato 5
- 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 Punti Magia usati nell'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 Diventi Invisibile e paralizzato 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 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 sfera 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

Alterare la Magia - pagina 105

- **Magie Punitive:** un compagno pagando due volte il costo dell'incantesimo in Punti Magia può farti tirare un dado in più nella Prova di Magia. La capacità è usabile fino a 3 dadi in più per incantesimo. Da parte del compagno è una Azione di Reazione da dichiararsi prima della Prova di Magia.
- **Magie efficaci:** un compagno pagando tre volte il costo dell'incantesimo in Punti Magia può farti ignorare un dado tirato nella Prova di Magia. Da parte del compagno è una Azione di Reazione da dichiararsi dopo la Prova di Magia.
- **Magia eterea:** aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eterree o incorporee. Azione Immediata da dichiararsi prima del lancio dell'incantesimo.
- **Sacrificio Magico:** l'incantatore riducendo i suoi Punti Ferita Massimi di 4 acquisisce 1 Punto Magia da usare contestualmente al lancio di una magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata.
- **Magia pietosa:** aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. Le magie che infliggono danni di un tipo particolare (come da fuoco) infliggono danni temporanei dello stesso tipo. 1 Azione.
- **Magia mirata:** ogni 2 Punti Magia che paghi in aggiunta al costo dell'incantesimo puoi escludere una persona dall'area di effetto dell'incantesimo. Non puoi escludere più persone di quante volte non abbia preso l'Abilità Adepto della Magia. 1 Azione.
- **Magia lontana:** aumentando di 1 i Punti Magia usati aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio dell'incantesimo. 1 Azione.
- **Aumentare il tempo** di lancio da 2 Azioni a 3 Azioni diminuisce di 1 i Punti Magia spesi per il lancio di incantesimo, con un minimo di costo di 1 Punto Magia.
- **Circolo del Potere:** più incantatori che siano tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono possono collaborare affinché uno di loro riesca meglio nel lancio di un incantesimo. Ogni incantatore sacrifica metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno e supera una Prova di Magia. Ogni due compagni che superano la Prova di Magia si genera un Successo critico magico, fino ad un massimo di 7 successi critici magici. Il tempo di lancio di un incantesimo tramite Circolo di Potere diviene almeno 1 Turno. Requisito Competenza Magica 5.

Tentare Incantesimi con impedimenti - pagina 106

x3 Punti Magia se non può gesticolare, x3 se non può parlare è necessario in ogni caso superare una Prova di Magia.
Componenti materiali entro 30 cm dall'incantatore.