

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 -2d6 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 Costituzione e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa Esausto. Recuperi con 8 ore di riposo. Se non dormi almeno 6 ore alla mattina è affaticato.

Afferrato: Un personaggio afferrato non può muoversi, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Può attaccare con armi in mischia se adeguate (difficilmente potrà usare uno spadone, alabarda.. un pugnale o spada corta è più probabile).

Annegare/Trattenere il fiato: Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari 6 round per il suo punteggio di Costituzione, con un minimo di 3 round. Per ogni Azione compiuta la durata restante diminuisce di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Tempra con DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 1.

Assordato: Subisce penalità -2 alle prove di Iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Consapevolezza basate sul suono e si considera Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

Charmato: una creatura charmata tratta il giocatore con un fidato amico ed alleato. Se la creatura viene minacciata o attaccata può fare un nuovo Tiro Salvezza su Volontà con un +2.

Confuso: Tirate un dado sulla tabella seguente all'inizio di ogni round della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Balbetta

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

76-100 Attacca la creatura più vicina

Esausto: Un personaggio esausto 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.

Colpo di Grazia: Unica azione nel round. L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve superare un Tiro Salvezza su Tempra (DC 10 + danni inflitti) o muore.

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. 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 -2d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi od agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a -4, è Indifeso e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura può attraversare una zona occupata da una creatura 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. Alzarsi da prono costa 2 Azioni. Il personaggio può eseguire una prova di 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.

Paura: Incantesimi, Oggetti Magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un Tiro Salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso: I personaggi che sono scossi subiscono penalità -2 ai Tiri per Colpire, ai Tiri Salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

In Preda al Panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e spaventati, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione Accovacciato se non possono fuggire.

Trattenere il fiato: COS*6 round. Ogni Azione -1 round. Incantesimo -3 round. Poi Tiro salvezza su Tempra DC 12 +1 per round.

Sanguinante Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Pronto Soccorso con DC 15 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.

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza		
Morte PF=-10-(COS*2)	Corda (2,5 cm di diametro)	23	Porta di legno semplice 13
	Porta di legno buona	15	Porta di legno robusta 18
	Porta di ferro (spessa 5 cm)	28	Catena 26
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%)	Difficoltà (DC)	Descrizione Difficoltà	Competenza necessaria
	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
Colpi Potenti +2 al danno - 1 CA. MAX CA/4	DC 35	Quasi impossibile	Leggendaria
	DC 40	Leggendaria	Oltre l'umano
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.	Azioni per Round		Riposare 8 ore fa recuperare COS+CA PF, minimo 1.
	Eseguire un unico attacco con armi in mischia	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.
	Eseguire due con armi in mischia	2	
	Eseguire più di due attacchi con armi in mischia	3	
	Scoccare una freccia/dardo	1	
	Scoccare due frecce/dardo	2	
	Scoccare più di due frecce/dardo	3	
	Lanciare un'Incantesimo	2	
	Eseguire una Azione di Movimento*	1	
	Scatto	1	
	Alzarsi da prono	2	
	Aiutare qualcuno	2	
	Scambiare un discorso con qualcuno	2	
	Scambiare poche battute con qualcuno	0	
	Cercare qualcosa nello zaino di pronto	2	
	Usare qualcosa di appena preso dallo zaino/cintura	1	
	Bere una pozione tenuta alla cintura	1	
Estrarre l'arma (poi rimane estratta)	1		
Imbracciare lo scudo (poi rimane imbracciato)	1		
Usare un anello/bacchetta/verga/bastone magico	2		
Eseguire una prova su una competenza	2		
Nascondersi	2		
Mantenere la concentrazione su un Incantesimo	1		
Salire o scendere dalla cavalcatura	1		
Azione Immediata	*		
Azione Reazione	*		
Bere una pozione tenuta in mano	I		
Fare cadere l'arma o lo scudo	R		
Gettarsi a terra prono	R		
Riconoscere un Incantesimo	R		
Difesa totale 2 Azioni. No Attacco, NO Incantesimi, puoi fare solo una Azione e guadagni un +8 in Difesa. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario.	Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto		Difesa Sorpresi NO Scudo, NO Destrezza
	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		
Disingaggiare 2 Azioni. Sposti 3 metri. Non causi Attacchi di Opportunità se attraversi la zona di mischia di un avversario			Difesa Tocco NO Scudo, NO Armatura
			Tiro Critico Ogni qual volta hai colpito, tiri un dado arma aggiuntivo e non sommi altro per ogni due volte che hai tirato 6 nel Tiro per Colpire.
			Esplosione del Danno Ogni qual volta dal tiro del dado dell'arma ottieni il valore massimo (minimo sul d8) del dado, ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).

Arma	Costo	Taglia/Danno	Gittata, Lista, Speciale	Peso (kg)
Alabarda	10	G/1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9	4
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, Arco , da tiro	1
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, Arco , da tiro	1.5
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, Arco , da tiro	2
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, Arco , da tiro	2.5
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Asce, Armi da Tiro , Versatile	1
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	Asce	3
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	Asce	3
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, Balestre , da tiro	1
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, Balestre, Armi Semplici , da tiro	0.5
Balestra pesante	50	G/Dardi	20 metri Balestre , da tiro	3
Bastone	3	M/1d6 B	Armi Semplici , Arma lunga, Versatile	2
Bolas	4	P/1d3 B	6 metri, Bloccanti , intralciato	0.5
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga	3
Catena chiodata	25	G/2d4 P	Palle rotanti , Arma lunga	4
Falce	18	G/2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga	3
Falcetto	6	P/1d6 T	Armi della Morte	1
Falcione	75	M/2d4 T	Armi Aggraziate, Lance , ED7	2
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9	3
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, Archi , da tiro	0.5
Flagello	8	M/1d8 B	Palle Rotanti, Rompi Cranio	3
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	Palle Rotanti, Armi doppie	4
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	Palle Rotanti, Armi doppie	3
Frusta	1	M/1d3 T	Palle Rotanti , Arma lunga	2
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, Aste, Armi da tiro Armi Semplici	1.5
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	Asce, Armi doppie , Arma lunga	4
Grosso randello	2	M/1d8 B	Rompi Cranio	2
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	Armi da Stordimento	1
Katana	300	M/1d10 T	Spade, Armi letali , ED9, Versatile	1.5
Lancia	10	G/1d8 P	Lance , Arma lunga, Controcarica	3
Lancia corta da fante	1	M/1d6 P	6 metri, Armi da tiro, Armi Semplici, Aste	1.5
Lancia da fante	2	M/1d8 P	6 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica	2
Machete	10	M/1d6 T	Armi letali	1
Manganello	1	P/1d6 B	Armi da stordimento , non letale	0.5
Martello da guerra	5	M/1d8 B/P	6 metri, Rompi Cranio	1.5
Mazza Leggera	3	P/1d6 B/T	Armi Leggere, Rompi Cranio, Armi Semplici	1
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	Rompi Cranio	2
Morningstar	6	M 1d8 B/P	Rompi Cranio, Armi Semplici	1
Naginata	8	G/1d10 T	Lance , Arma lunga, ED9	2
Picca Leggera	4	M/1d4 P	Armi della morte	1
Picca Pesante	8	G/1d6 P	Armi della morte , Arma lunga	3
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, Armi leggere, Armi da tiro, Armi Semplici	0.5
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 B	Versatile	-
Randello	1	P/1d6 B	Rompi Cranio, Armi Semplici	0.5
Rete	8	M-	3 metri, Bloccanti , intralciato	1
Scimitarra	15	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile	1.5
Spada a due lame	100	G/1d8 T	Armi doppie, Spade	3
Spada bastarda	35	M/1d10 T	Spade	2
Spada Corta	10	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade , Versatile	1
Spada Lunga	15	M/1d8 T	Spade	1.5
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	Spade	3
Stocco	20	P/1d6 P	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile	1
Tridente	15	M/1d6 P/T	3 metri, Aste, Armi da tiro , Arma Lunga, Controcarica	2
Urgrosh	18	M/1d6 T/P	Lance, Armi doppie	3

Nome Proiettile	Numero/Costo (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

Armatura	Costo (mo)	Difesa	Prove DES	Tipo	Mov.	Prova Magia	Peso (kg)
Imbottita	5	1	0	L	0	No	4
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	5
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	6.5
Giacco di Maglia	15	4	-1	M	0	+1d6	10
Scaglie	50	5	-1	M	0	+1d6	22.5
Anelli	150	6	-1	M	0	+1d6	20
Pettorale	200	6	-2	M	0	+1d6	10
Bande	250	7	-2	P	0	+2d6	30
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+2d6	20
da Campo	1400	9	-3	P	2	+2d6	25
Completa	1500	10	-4	P	3	+2d6	32.5

Scudi	Costo	Bonus Difesa	Malus TC	Prova magia	Peso (kg)	Tipo
Brocciero	5 mo	0	1	SI	1	L
Scudo leggero di legno	3 mo	0	2	SI	2	L
Scudo leggero di metallo	9 mo	0	3	SI	3	L
Scudo medio legno	5 mo	-1	4	+1d6	3	M
Scudo medio metallo	12 mo	-1	5	+1d6	5	M
Scudo pesante di legno	7 mo	-2	6	+2d6	5	P
Scudo pesante di metallo	20 mo	-2	7	+2d6	7	P

Tempi per indossare e togliere l'armatura			
Tipo di Armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	1 minuto	3 round	-
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	Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h
Birra		Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km
Boccale	4 mr	Cammello	50	15 m	240 kg	8km
Caraffa (4 litri)	2 ma	Cavallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km
Pietanze		Cavallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km
Banchetto (a persona)	10 mo	Cavallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km
Carne, 1 pezzo	3 ma	Elefante	200	12 m	660 kg	6km
Formaggio, 1 pezzo	1 ma	Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km
Pane (a pagnotta)	2 mr	Pony	30	12 m	112,5 kg	6km
Locanda (al giorno)		Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km
Squallida	7 mr	Contenitore Capienza				
Povera	1 ma	Ampolla o Boccale	0,5 litri liquidi			
Modesta	5 ma	Barile	160 litri liquidi, 4 cubi di 30 cm			
Agiata	8 ma	Borsa	1 cubo di 10 cm/3 kg di oggetti			
Ricca	2 mo	Bottiglia	1 litro di liquido			
Aristocratica	4 mo	Brocca o Caraffa	4 litri liquidi			
Pasto (al giorno)		Canestro	2 cubi di 30 cm/20 kg di oggetti			
Squallido	3 mr	Fiala	120 ml di liquidi			
Povero	6 mr	Forziere	12 cubi di 30 cm/150 kg di oggetti			
Modesto	3 ma	Otre	2 litri liquidi			
Agiato	5 ma	Sacco	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti			
Ricco	8 ma	Secchio	12 litri liquidi, 1 cubo di 25 cm			
Aristocratico	2 mo	Vaso di Ferro	4 litri liquidi			
Vino		Zaino*	1 cubo di 30 cm/15 kg di oggetti			
Buono (bottiglia)	10 mo					
Comune (caraffa)	2 ma					

Competenze
Forza
Arrampicarsi
Intimidire
Nuotare
Saltare
Destrezza
Acrobatica
Artista della fuga
Giocoliere
Mani di fata
Muoversi silenziosamente
Nascondersi nelle ombre
Usare corda
Intelligenza
Arcana
Conoscenza*
Dungeon
Erboristeria
Disattivare congegni
Falsificare
Lingue
Natura magica
Valutare
Saggezza
Cavalcare
Consapevolezza
Gestire animali
Natura
Orientamento
Percepire Emozioni
Pronto soccorso
Religione
Seguire tracce
Sopravvivenza
Carisma
Diplomazia
Intrattenere
Ingannare
Suonare
Tradizioni locali

Riconoscere un incantesimo
Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo

Golen Rules
I 6 esplodono - se fai 6, sommi e ritiri
Gli 1 portano male , se fai 1 con il dado vale zero
Affidarsi alla sorte. -4 punti di competenza/caratteristica = +1d6

Pronto Soccorso
3 Azioni: DC 15 recuperi 1d4 PF
+2 TS Tempra Veleno
DC 15+3xSanguinamento -1 Sanguinamento

Intimidire
2 Azioni e fa la prova su Intimidire contrapposta al Tiro Salvezza su Volontà con bonus dato dal Carisma dell'avversario. 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 (l'avversario riesce di 10 o più il Tiro Salvezza 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
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 + 01

Identificare Pozioni
Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta

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

Saltare
<i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i>
Salto in Lungo (Distanza) DC
1.5 m 5
3 m 10
5 m 15
7 m 20
+1,5 m +5
Salto in Alto (Altezza) DC
0.02 m 4
0.5 m 8
1 m 12
1.5 m 16
+0.5 m +4
In un salto in lungo la punta più alta del salto è pari ad un 1/4 della lunghezza saltata. Se esegui un salto in lungo di 4 metri a metà salto sei in alto di 1 metro.

Nuotare
<i>Penalità dovuta 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

Arrampicarsi
<i>Si hanno penalità dovuta 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 parete angolari -5
Superficie scivolosa +5

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 tracce DC +5

Prova di Magia

3d6 + 1d6*(1/4 Comp. Magica)
Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2

Distratto

Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco (-4 Difesa)- Se fallimento perdi metà Punti Magia. No effetti negativi.

Punti Magia

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 + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia.

Tiro Salvezza Magia da Oggetto

DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato

Tiro Salvezza

Incantesimo Mostro

Se non indicato la DC di un incantesimo lanciato da un mostro è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza

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.

Effetti Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6

- 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 a chiedere 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
- Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia.
- Perdi tutti i capelli, per fortuna possono ricrescere
- Perdi 10 Punti Magia e 10 Punti Ferita
- 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 te
- Tutte le creature nel raggio di 3 metri, escluso te, subiscono 1d10 danni da Forza

Livello massimo incantesimi

Adepto della Magia →	0	1	2	3	Livello Incantesimo Massimo ↓
Competenza Magica ↓					
1 +	✓	✓	✓	✓	0
1-2		✓	✓	✓	1
3-4		✓	✓	✓	2
5-6		✓	✓	✓	3
7-8		✓	✓	✓	4
9-10			✓	✓	5
11-12			✓	✓	6
13-14			✓	✓	7
15-16				✓	8
17-18				✓	9

Alterare la Magia

Magia efficace: Incantatore o compagno Ignora un 1 tirato nella Prova di Magia ogni 4 punti ferita sacrificati.

Magia eterea: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteree o incorporee

Magia pietosa: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei.

Aumentare il tempo di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia

Magie collaborative: un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno.

Circolo del Potere: tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono Per mago costo la metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno +1d6 alla Prova di Magia del compagno, max +7d6. Tempo lancio almeno 1 turno

Modifiche lievi alla manifestazione dell'incantesimo possono essere concordati con il Narratore per un costo di Punti Magia aggiuntivi o con una Prova di Magia riuscita.