

Aumento Categoria di danno 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10 > 3d6 > 3d8 > 3d10

Accecato:. Non vedi. -2 Competenze basate su Forza e Destrezza. Tutti sono invisibili. Terreno sempre difficile (Acrobatica DC 12 per muoversi normalmente). -1d6 a colpire, +1d6 a essere colpito.

Affaticato: No Corsa, no Carica. Malus a TC, Difesa, TS

Condizioni	Pen./Mov/Comp.	Rec.
Affaticato	2/-/-	1h
Affaticato 2	4/2m/-4	1h
Affaticato 3	6/3m/-6	8h
Affaticato 4	8/6m/-8	12h
Affaticato 5	Svenuto	12h
Affaticato 6	Morte	–

Afferrato: No movimento. Puo’ Spingere. 2 Azioni TS Tempra contrapposto con bonus Forza +1d6 per Taglia di differenza per liberarsi. -2 Difesa. Si attacco armi piccole.

Annegare/Trattenere il fiato: Round 6 x Cos. 1 Azione = -1 Round. Dopo TS Tempra DC 12 ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la DC aumenta di 2. Vedi pag. 235

Assordato: Distratto nel lancio degli incantesimi con componenti almeno verbali.

Bloccato: vedi Afferrato. -4 a Difesa e TS Riflessi. Prova di Magia con successo critico per incantesimi. -1d6 TC

Colpo di Grazia:: 3 azioni, 3 critici. Bersaglio Indifeso.

Confuso: se attaccato attacca ultima creatura. Ogni round tira

d100 Comportamento:
01-25 Agisce normalmente
26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

51-75 Si infligge 1d8 + modificatore di Forza con l’arma che tiene in mano
76-100 Attacca la creatura più vicina

Distratto: distratto, impedito, disturbato, sanguinante, è sotto attacco, devi fare Prova di Magia

Fiancheggiare: +2 al Tiro per Colpire o alla Difesa.

Impreparato / Sorpreso -4 a Difesa ed TS Riflessi. No Azioni, Reazioni

Inabile: No azioni o reazioni. E’ Impreparata

In Lotta: vedi Afferrato

Indifeso addormentato, Privo di Sensi, Morente, alla mercé degli avversari. No Azioni o Reazioni, +2d6 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: non son specificato -1d6 TS, TC, Prove

Paralizzato: No Azioni o Reazioni. +2d6 al TC avversari. Fallimento TS Riflessi. NO destrezza alla Difesa. E’ terreno difficile.

Paura, Spaventato: -1d6 ai TC e TS contro chi la impaurisce.

Privo di sensi: vedi Indifeso

Prono: -4 TC, -4 Difesa. 2 Azioni o 1 AZ + Acrobatica 13

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.

Attaccante		Difensore
Mod.	Situazione	Situazione
-1	Luce fioca	
-2	Abbagliato, Intralcio	Afferrato, Lanci un incantesimo mentre sei sotto attacco
-4	Prono , Arma Lunga a corta distanza	Sorpreso, In ginocchio, Seduto, Ristretto, Stordito, Afferrato ad una parete, Bloccato
-1d6	Ristretto, Spaventato, Arma da Lancio contro avversario in mischia, Arma non conosciuta, Avversario invisibile ma Individuato, Afferrato ad una parete	
+1		
+2	Fiancheggi, pos. Sopraelevata, Attacca al spalle, Arma Lunga	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica	
+8		Copertura completa

Punti Fato (20-Livello)/5	Rompere Oggetti - DC Forza			Taglia e Portata standard		
Morte PF=-10-(COS*2)	Corda	23	Porta semplice	14	Taglia	Spazio
	Porta legno	14	Porta robusta	18	Minuscola	25 x 25 cm
	Porta di ferro	28	Catena	26	0m	
					Piccola	0,5 x 0,5 m
					1m	
Copertura - Difesa Leggera +2 (>50%) Media +4 (<50%) Completa +8 (5%) Meta' a TS Riflessi	Difficoltà	Descrizione	Competenza			
	5	Estremamente facile	Nulla			
	10	Facile	Scarsa			
	15	Normale	Normale			
	20	Difficile	Buono			
Colpi Potenti +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4	25	Molto difficile	Ottimo			
	30	Eroica	Eccellente			
	35	Quasi impossibile	Stupefacente			
	40	Impossibile	Epica			
Maestria del combattimento +1 Difesa -2 TC +1 TC -2 Difesa Max CA/4 1 Azione = +2 Difesa	Azioni per Round					
	Eseguire un attacco				1	
	Eseguire due attacchi				2	
	Eseguire più di due attacchi				3	
	Lanciare un'Incantesimo*				2	
Eseguire una Azione di Movimento*				1		
Scatto				1		
Alzarsi da prono				2		
Aiutare qualcuno				2		
Scambiare un dialogo con qualcuno*				3		
Scambiare poche battute con qualcuno*				0		
Cercare qualcosa nello zaino				2		
Prendere dalla cintura o di pronto				1		
Usare un oggetto tenuto in mano				1		
Bere una pozione tenuta alla cintura				1		
Estrarre/Rinfoderare l'arma				1		
Imbracciare lo scudo				1		
Usare un oggetto magico				2		
Eseguire prova su una competenza*				1		
Sfondare una porta a spallate/calci				1		
Forzare una porta con un piede di porco				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		
Esplosione del Danno Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).	Alzarsi da prono					
	2 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p) 1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.					
	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.						
	Azione di Scatto					
	x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto					

Arma	Costo	Taglia/Danno	Gittata, Lista, Speciale
Alabarda	10	G/1d10 P/T	Lance, Aste , Controcarica, Arma lunga, ED9
Arco Corto Composito	note*	M/Frecce	20 metri, Archi
Arco Corto	30	M/1d6 P	15 metri, Archi
Arco Lungo Composito	note*	G/Frecce	36 metri, Archi
Arco Lungo	75	G/Frecce	20 metri, Archi
Ascia Martello	16	M/1d6 T/B	Asce
Ascia ad una mano	6	M/1d6 T	6 metri, Asce, Armi da Lancio , Versatile
Ascia da battaglia	10	M/1d10 T	Asce
Balestra ad una mano	100	M/Dardi	6 metri, Balestre
Balestra leggera	35	P/Dardi	15 metri, Armi Semplici, Balestre
Balestra pesante	50	G/Dardi	30 metri Balestre
Bastone	3	M/1d6 B	Armi Semplici , Arma lunga, Versatile
Brandistocco	10	M/2d4 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga
Catena chiodata	25	G/2d4 P	3 metri, Palle rotanti , Arma lunga
Estoc	25	G/1d8 P	Aste , Arma lunga
Falce	18	G/2d4 P/T	Armi della Morte , Arma lunga
Falcetto	6	P/1d6 T	Armi della Morte
Falcione in asta	12	G/1d10 P/T	Lance , Controcarica, Arma lunga, ED9
Falcione	75	M/2d4 T	Armi Aggraziate , ED7
Fionda	-	P/1d4 B	10 metri, Archi
Flagello Doppio	90	M/1d10 B	Palle Rotanti, Armi doppie
Flagello Pesante	15	M/1d10 B	Palle Rotanti
Flagello	8	M/1d8 B	Palle Rotanti, Rompi Cranio
Frusta	1	M/1d3 T	Palle Rotanti , Arma lunga
Giavellotto	1	P/1d6P	12 metri, Armi Semplici, Aste, Armi da Lancio
Grande Ascia Doppia	25	G/1d12 T	Asce, Armi doppie , Arma lunga
Grosso randello	2	M/1d8 B	Rompi Cranio
Guanto chiodato	5	P/1d4 P	Armi da Stordimento
Katana	300	M/1d10 T	Spade, Armi letali , ED9
Lancia da fante	2	M/1d8 P	3 metri, Lance , Arma lunga, Controcarica
Lancia	10	G/1d8 P	Lance , Arma lunga, Controcarica
Machete	10	M/1d6 T	Armi letali
Maglio da guerra	7	G/1d10 B	Rompi Cranio
Manganello	1	P/1d6 B	Armi da stordimento , non letale
Martello da guerra	5	M/1d8 B/P	6 metri, Rompi Cranio
Mazza Leggera	3	P/1d6 B/T	Armi Semplici, Armi Leggere, Rompi Cranio
Mazza Pesante	5	M/1d8 B/T	Rompi Cranio
Mazza chiodata	6	M 1d8 B/P	Armi Semplici, Rompi Cranio
Naginata	8	G/1d12 T	Lance , Arma lunga, ED9
Picca Leggera	4	M/1d4 P	Armi della morte
Picca Pesante	8	G/1d6 P	Armi della morte , Arma lunga
Pugnale	2	P/1d4 P	6 metri, Armi Semplici, Armi leggere, Armi da Lancio
Pugno/Calcio nudo	note*	P/1d4 B	Versatile
Randello	1	P/1d6 B	Armi Semplici, Rompi Cranio
Scimitarra	15	M/1d6 T	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Spada Corta	10	P/1d6 P	Armi Leggere, Spade , Versatile
Spada Lunga	15	M/1d8 T	Spade
Spada a due lame	100	G/1d8 T	Armi doppie, Spade
Spada bastarda	35	M/1d8-1d10 T	Spade , 1d8 ad una mano, 1d10 a 2 mani
Spada larga	12	M/2d4 T	Spade
Spadone a due mani	50	G/2d6 T	Spade
Stocco	20	P/1d6 P	Armi Leggere, Armi Aggraziate , Versatile
Tridente	15	M/1d6 P/T	3 metri, Aste, Armi da Lancio , Arma Lunga, Controcarica
Urgrosh	18	M/1d6 T/P	Lance, Armi doppie

Nome Proiettile	Num./MO	Danno/Tipo	Peso(kg)
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2
Dardi da balestra, leggeri	10/1 mo	1d6 P	0.1
Dardi per balestra pesante	3/1 mo	1d10 P	0.3
Frecce da caccia	20/1 mo	1d6 P	0.1
Frecce da guerra	10/1 mo	1d8 P	0.2
Sasso (fionde)	-	1d2 B	0.2

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

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

Scudi	Costo	Difesa	Penalità TC	Prova magia	Ingombro (indossato)
Scudo leggero di legno	3 mo	1	0	SI	L
Scudo leggero di metallo	9 mo	1	0	SI	L
Scudo medio legno	5 mo	2	0	+2	M
Scudo medio metallo	12 mo	2	0	+2	M
Scudo pesante di legno	9 mo	3	1	+1,2	P
Scudo pesante di metallo	20 mo	3	1	+1,2	P

Tempi per indossare e togliere l'armatura

Tipo di Armatura	Indossare	in fretta	Togliere
Scudo	1 azione	-	1 azione
Imbottita, Cuoio, Cuoio rinforzata	1 minuto	3 round	-
Giacco di Maglia	1 minuto	5 round	5 round
Scaglie, Anelli, Pettorale, Bande	4 minuti	1 minuto*	1 minuto
Mezza armatura, da Campo, Completa	4 minuti**	4 minuti*	1d4+1 minuti

** è necessario qualcuno che aiuti ad indossarla

Cavalcatura	Costo (mo)	Mov.	Carico	Km/h
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

Fonte di Luce	Raggio in metri		Durata
	Luce	Luce Fioca	
Candela	-	1 metro	1 ora
Torcia	3 metri	6 metri	1 ora
Lanterna	6 metri	12 metri	3 ore
	Incantesimi		
Luce	3 metri	6 metri	30 min.
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora

Oggetto	Costo
Birra	
Boccale	5 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

Competenze Forza Arrampicarsi Intimidire Nuotare Saltare Destrezza Acrobatica Artista della fuga Giocoliere Mani di fata Furtività Usare corda Intelligenza Arcana Artigianato Conoscenza* Disattivare congegni Erboristeria Falsificare Lingue Valutare Saggezza Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento Percepire Emozioni Pronto soccorso Seguire tracce Sopravvivenza Carisma Diplomazia Intrattenere Ingannare Tradizioni locali	Golden Rules I 6 esplodono - se fai 6, sommi e ritiri Gli 1 portano male , se fai 1 con il dado vale zero Affidarsi alla sorte. -4 punti di competenza/caratteristica = +1d6																							
	Pronto Soccorso DC 12 + INT(-PF) per stabilizzare a 0 PF 2 minuti/1 p6: DC 15 recuperi 1d4 PF +2 TS Tempra Veleno DC 12+2xSanguinamento -1 Sanguinamento	Prove Contrapposte Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità																						
	Intimidire 2 Azioni. p12 1 Azione. Intimidire è contrapposta al TS Volontà (CAR). Se il Tiro Salvezza fallisce, 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.	Identificare Pozioni Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC																						
	Arrampicarsi - Scalare <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> Esempio di Superficie <table><tr><td></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.		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	Riconoscere oggetto magico 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.
		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																							
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione	Salutare 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.																							
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.	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 dovuta all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20																							
	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>	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																							
	Artista della Fuga 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC.																							

Prova di Magia 3d6 + Aggiungi 1d6 ogni 2 Liste di magia conosciuta, ignori un 1 per ogni Adepto della Magia nella lista dell'incantesimo Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco.			
Punti Magia Mod. Caratteristica +			
CM	P.M	CM	P.M
1	2	11	43
2	4	12	47
3	8	13	50
4	10	14	54
5	16	15	58
6	19	16	62
7	23	17	71
8	27	18	76
9	36	19	82
10	41	20	89
20+	prec.+ 4		
Tiro Salvezza Incantesimo DC = 10 + Competenza Magica + modificatore caratteristica per incantesimo + 1 x Adepto della Magia +1 x Critico nella Prova di Magia			
Tiro Salvezza Magia da Oggetto DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato			
Tiro Salvezza Incantesimo Mostro DC è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza			
Opzionale Successo Critico Auto matico: x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..			

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	Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia
2	Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi
3	Manifesti una modifica corporea minore
4	Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri centrato su di te, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello dell'incantesimo
5	Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione
6	Sei paralizzato per 3 round
7	Vieni teletrasportato di 3d10 metri in una direzione casuale
8	Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round
9	Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round
10	Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round
11	Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati
12	Tutte le creature nel raggio di 18 metri fanno esattamente dove sei e cosa tentavi di fare.
13	Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 36 metri
14	Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere
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	Le creature, te escluso, nel raggio di 6 metri da te subiscono 3d10 danni non resistibili
Massimo Livello Incantesimo lanciabile Sommate a CM le volte che avete preso Adepto della Magia e dividete il risultato per 2. Es. CM=8, Adepto della Magia preso 4 volte, (8+4)/2=6, oppure CM=13 e Adepto della Magia 1 volta, (13+1)/2=7 livello di incantesimi.	
Alterare la Magia	
- Magie Punitive: 2 volte costo magia, +1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magie efficaci: 3 volte costo magia, -1 dado nella Prova di Magia. Reazione - Magia eterea: +3 Punti Magia, colpisci creature eteree o incorporee. Azione Immediata.	
- Sacrificio Magico: -4 PF +1 Punto Magia. Non puoi sacrificare più di metà dei Punti Ferita attuali alla volta. Azione Immediata.	
- Magia pietosa: +3 Punti Magia e danni temporanei. 1 Azione.	
- Magia mirata: ogni due volte Adepto della Magia escludi 1 target da incantesimo. Costo 2 Punti Magia per creatura esclusa. 1 Azione.	
- Magia lontana: +1 Punti Magia aumenti fino a 9 metri la distanza di lancio. 1 Azione.	
- Aumentare il tempo +1 Azione, -1 Punto Magia	
- Circolo del Potere: vedi descrizione	

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	