

**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. Può 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. - Destrezza a Difesa e 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:** no corsa, no carica, -2 TC, -2 alle prove di Destrezza. 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.

Mod.	Attaccante	Difensore
	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	Fiancheggiata, pos. Sopraelevata, Attacca al spalle, Arma Lunga	Copertura leggera
+4		Copertura media
+1d6	Invisibile, Carica	
+8		Copertura completa

<b>Punti Fato</b> (20-Livello)/5	<b>Rompere Oggetti - DC Forza</b> Corda 23   Porta semplice 14 Porta legno 14   Porta robusta 18 Porta di ferro 28   Catena 26	<b>Taglia e Portata standard</b> <table> <tr> <th>Taglia</th><th>Spazio</th><th>Portata</th></tr> <tr> <td>Minuscola</td><td>25 x 25 cm</td><td>0m</td></tr> <tr> <td>Piccola</td><td>0,5 x 0,5 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Media</td><td>1 x 1 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Grande</td><td>2 x 2 m</td><td>1m</td></tr> <tr> <td>Enorme</td><td>3 x 3 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Mastodontico</td><td>4 x 4 m</td><td>2m</td></tr> <tr> <td>Colossale</td><td>12 x 12 m</td><td>6m</td></tr> </table>	Taglia	Spazio	Portata	Minuscola	25 x 25 cm	0m	Piccola	0,5 x 0,5 m	1m	Media	1 x 1 m	1m	Grande	2 x 2 m	1m	Enorme	3 x 3 m	2m	Mastodontico	4 x 4 m	2m	Colossale	12 x 12 m	6m			
Taglia	Spazio	Portata																											
Minuscola	25 x 25 cm	0m																											
Piccola	0,5 x 0,5 m	1m																											
Media	1 x 1 m	1m																											
Grande	2 x 2 m	1m																											
Enorme	3 x 3 m	2m																											
Mastodontico	4 x 4 m	2m																											
Colossale	12 x 12 m	6m																											
<b>Morte</b> PF=-10-(COS*2)	<table> <tr> <th>Difficoltà</th><th>Descrizione</th><th>Competenza</th></tr> <tr> <td>5</td><td>Estremamente facile</td><td>Nulla</td></tr> <tr> <td>10</td><td>Facile</td><td>Scarsa</td></tr> <tr> <td>15</td><td>Normale</td><td>Normale</td></tr> <tr> <td>20</td><td>Difficile</td><td>Buono</td></tr> <tr> <td>25</td><td>Molto difficile</td><td>Ottimo</td></tr> <tr> <td>30</td><td>Eroica</td><td>Eccellente</td></tr> <tr> <td>35</td><td>Quasi impossibile</td><td>Stupefacente</td></tr> <tr> <td>40</td><td>Impossibile</td><td>Epica</td></tr> </table>	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	<b>Visione</b> 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 luminosita': -1 Tiro per Colpire <b>Riposare 8 ore</b> fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.
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																											
<b>Colpi Potenti</b> +1 al danno - 2 TC. MAX CA/4	<b>Azioni per Round</b> 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 <b>Immediata</b> - Azione <b>Reazione</b> 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	<b>Danni temporanei</b> Ogni ora si recupera, con un minimo di 1 PF, il proprio valore di Costituzione in PF non letali (danni da stordimento) persi.																											
<b>Maestria del combattimento</b> +2 Difesa -1d6 al Tiro per Colpire -2 Difesa +1 il Tiro per Colpire Non è possibile assegnare in questa maniera più di +2d6.	<b>Alzarsi da prono</b> 2 Azioni. -4 Difesa, Acrobatica DC 13 1 Azione alzarsi. Tre 1 perdi il round. Acrobatica (6p) 1 Azione, Acrobatica (8p) Azione Immediata.	<b>Difesa Sorpresi</b> -4 Difesa, -4 TS Riflessi																											
<b>Carica</b> 3 Azioni. +1d6 a Tiro per Colpire, -4 alla Difesa, -10 attacchi oltre	<b>Attacchi con armi a spargimento</b> 1 2 3 4 <b>X</b> 5 6 7 8 0 X bersaglio, 0 origine. gittata 6 metri. 1d8 per direzione, 2d6 per metri.	<b>Attacco a Tocco</b> +1d6 al TC																											
<b>Attacco di Opportunità</b> In movimento esce o attraversa la zona di mischia. Questo attacco è una Reazione che costa una Azione.	<b>Azione di Scatto</b> x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto	<b>Tiro Critico</b> 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.																											
<b>Attacchi Multipli</b> La prima azione di attacco non ha penalità mentre la seconda azione di attacco ha -5 al colpire cumulativo per attacco		<b>Esplosione del Danno</b> Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).																											
<b>Difesa totale</b> 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.		<b>Mettersi in difensiva</b> usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.																											
		<b>Disingaggiare</b> costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità																											

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

<b>Nome Proiettile</b>	<b>Num./MO</b>	<b>Danno/Tipo</b>	<b>Peso(kg)</b>	<b>Capacità di Carico e Armature</b>
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2	La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione.
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	



<b>Competenze</b> <b>Forza</b> Arrampicarsi Intimidire Nuotare Saltare <b>Destrezza</b> Acrobatica Artista della fuga Giocoliere Mani di fata Muoversi silenziosamente Nascondersi nelle ombre Usare corda <b>Intelligenza</b> Arcana Conoscenza* Dungeon Erboristeria Disattivare congegni Falsificare Lingue Natura magica Valutare <b>Saggezza</b> Cavalcare Consapevolezza Gestire animali Natura Orientamento Percepire Emozioni Pronto soccorso Religione Seguire tracce Sopravvivenza <b>Carisma</b> Diplomazia Intrattenere Ingannare Tradizioni locali
<b>Riconoscere un incantesimo</b> Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione
<b>Valutare 3 Azioni</b> : 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.

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

<div>Pronto Soccorso</div> <div>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</div>																						
<div>Intimidire</div> <div>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</div> <div>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</div> <div><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></div> <div>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 Mostri 1 Azione, DC=Sfida della creatura + 10 + rarita'</div> <div>Arcana: Giganti, Costrutti, Spiriti, Mostrosità, Aberrazioni, Draghi</div> <div>Piani: Elementali</div> <div>Occulto: Immondi, Spiriti, Non Morti</div> <div>Religione: Spiriti, Non Morti, Celestiali</div> <div>Dungeon: Aberrazioni, Mostrosità, Melme, e creature sotterranee</div> <div>Natura: Bestie, Piante, Fatati</div> <div>- entro 2: nome, tipo, la caratt. principale  - oltre 7: migliore Tiro Salvezza, 1 resistenza/immunità a Condizioni, 1 vulnerabilità a Condizioni, attacco tipico  - oltre 12: peggiore Tiro Salvezza, 1 resistenze/immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno  - oltre 15: 2 immunità a Condizioni, 1 immunità a Danni, 1 vulnerabilità a Condizioni, 1 vulnerabilità a tipo di Danno  - oltre 17: grado di sfida relativo   - oltre 20: attacco e difese speciali </div>																						

<b>Prove Contrapposte</b> Chi esegue la Prova deve fare almeno 10 + Competenza/Tiro Salvezza + Statistica + Abilità
<b>Identificare Pozioni</b> Erboristeria a DC 12 + fattore di rarità della pianta. 1 Azione ogni 10 DC, 6p ogni 15 DC, 12p ogni 20 DC
<b>Riconoscere oggetto magico</b> 1 minuto DC 30. Arcana 6p costa 5 min., 12p costa 1 min., 18p costa 1 Round.
<b>Saltare 1 Azione</b> <i>Si hanno penalità dovuta all'Armatura</i> <b>Distanza saltata in lungo:</b> 30cm per risultato <b>Distanza saltata in alto:</b> 10cm per risultato Rincorsa 3 metri altrimenti metà.
<b>Danno Caduta:</b> 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.
<b>Nuotare</b> <i>Penalità dovuta all'Armatura su Forza</i> Acqua calme DC 10. Acque mosse ha DC 15 Acque tempestose DC 20
<b>Sopravvivenza</b> 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
<b>Artista della Fuga</b> 1 Azione ogni 10 di DC. 6p 1 Azione 15 di DC, 12p 1 Azione 20 DC

<b>Prova di Magia</b> 3d6 + Aggiungi 1d6 ed ignori un dado per ogni Adepto della Magia nella lista dell'incantesimo Fallimento Critico: due volte 1, un 1 e due 2			
<b>Distratto</b> Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco.			
<b>Punti Magia</b> Mod. Caratteristica +			
<b>CM</b>	<b>P.M</b>	<b>CM</b>	<b>P.M</b>
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		
<b>Tiro Salvezza Incantesimo</b> DC = 10 + Competenza Magica/2 + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di Magia +1 x Critico nella Prova di Magia			
<b>Tiro Salvezza Magia da Oggetto</b> DC = 10 + 2 x livello incantesimo manifestato			
<b>Tiro Salvezza Incantesimo Mostro</b> DC è 10 + 2 x livello incantesimo + Intelligenza			
<b>Quando si hanno &lt; 50% Punti Magia</b> ogni incantesimo deve essere fatto con una Prova di Magia.			
<b>Successo Critico Automatico:</b> x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..			

<b>Seguace</b> 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.	
<b>Devoto</b> 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.	
<b>Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6</b>	
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
<b>Massimo Livello Incantesimo lanciabile</b> - Se Adepto della Magia è stato preso 1 volta il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+1)/2. Es. CM=6, (6+1)/2=3 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 2 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+3)/2. Es. CM=8, (8+3)/2=5 livello di incantesimi. - Se Adepto della Magia è stato preso 3 volte il massimo livello di incantesimo lanciabile è (CM+5)/2. Es. CM=11, (11+5)/2=8 livello di incantesimi.	
<b>Alterare la Magia</b> <b>Magia efficace:</b> l'Incantatore 1,2 tirato nella Prova di Magia pagando x2,x3,x4. Anche compagna <b>Magia eterea:</b> aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eteriche o incorporee <b>Magia pietosa:</b> aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. <b>Aumentare il tempo</b> di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia <b>Magie collaborative:</b> un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno. <b>Circolo del Potere:</b> 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	

<b>Leggere una Pergamena</b> <b>in caso di pergamene ISY SCROLL:</b> costo produzione livello*livello*160mo - Comprendere: Intelligenza od Arcana DC 10 - Lanciare: Intelligenza od Arcana DC 12. <b>in caso di pergamene normali:</b> costo produzione livello*livello*80mo - Comperderne: Arcana a difficoltà 15 - Lanciare: Arcana DC 20 ed avere accesso alla Lista di Magia	
--	--