

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. -2 Competenze basate su Forza e Destrezza. Le prove o le attività basate sulla visione falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di invisibilità nei confronti del personaggio accecato. Chi attacca una creatura per lei invisibile ha un -1d6 al Tiro per Colpire, la creatura invisibile che attacca una creatura che non la vede ha +1d6 al Tiro per Colpire

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

Affaticato: Non può correre o Caricare e subisce una penalità -2 Tiro per Colpire, Difesa e Tiri Salvezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante aumenta il suo grado di Affaticato e prende penalità anche al movimento ed alle prove di competenza.

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: Un personaggio afferrato non può muoversi ma può provare a Spingere. Deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto su Forza +1d6 per Taglia). Può attaccare con armi in mischia se adeguate. -2 alla Difesa.

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

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

Bloccato: una creatura bloccata ha la braccia bloccate. Può spostarsi provando a Spingere, deve usare due Azioni per liberarsi (TS Tempra contrapposto). Perde il bonus della Destrezza alla Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. Un incantatore Bloccato deve effettuare una Prova di Magia con successo critico magico o non riesce a formulare magie. -1d6 al Tiro per Colpire.

Confuso:

d100 Comportamento:

01-25 Agisce normalmente

26-50 Non fa altro che balbettare in modo incoerente

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

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

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

Impreparato: una creatura Impreparata ha -4 Difesa e TS Riflessi. Non potrai reagire, non userai Azioni o Reazioni se non esplicitamente permesse.

Inabile: Una creatura inabile non può effettuare azioni o reazioni. Gli attacchi in mischia contro una creatura inabile hanno +1d6 di bonus. E' Impreparata (-4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi)

Indifeso: Un personaggio addormentato, Privo di Sensi, Morente o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato Indifeso. Una creatura Indifesa non può compiere Azioni o Reazioni né parlare, gli attacchi contro di lei hanno +2d6 di bonus. Non è consapevole di ciò che gli accade intorno. La creatura lascia cadere qualsiasi cosa impugni e cade prona. La creatura fallisce automaticamente i Tiri Salvezza su Tempra e Riflessi.

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

Paralizzato: Incapace di muoversi od agire, è **Indifeso** e può compiere azioni esclusivamente mentali.

Paura, Spaventato: Una creatura spaventata ha -1d6 ai Tiri per Colpire, Tiri Salvezza e Prove Competenza finché la sorgente della sua paura è visibile. Una creatura spaventata non può avvicinarsi volontariamente alla sorgente della sua paura.

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

Rallentato: viene sempre indicato con due valori, il primo indica quante Azioni in meno si fanno a round, il secondo la durata dell'effetto, se segnato con un - allora non ha una fine indicata. Es. Rallentato 1/3r, Rallentato 2/-.

Impreparato / Sorpreso: Una creatura sorpresa / impreparata ha una penalità di -4 a Difesa ed ai Tiri Salvezza su Riflessi. No Reazioni e Azioni per quel round.

Stordito/Svenuto: si considera che sia Indifeso. Non può muoversi

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

<p>Mod. al combattimento Attacco: +2: fiancheggiare +1d6: sei invisibile, carica -2: abbagliato, intralciato, luce fioca -1d6: prono, ristretto, spaventato, scosso, armi da lancio/lunga in mischia, arma non conosciuta, creatura inv. ma individuata, arrampicando Difesa: +2/4/8: copertura leggera(30%)/ media(50%)/ completa(80%) -2: afferrato -4: intrappolato, in ginocchio, seduto, prono, ristretto, stordito, lanci un incantesimo, arrampicando</p>
<p>Riposare 8 ore fa recuperare COS+2xCA+CM PF, minimo 1.</p>
<p>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.</p>
<p>Difesa Sorpresi -4 Difesa, -4 TS Riflessi</p>
<p>Attacco a Tocco +1d6 al TC</p>
<p>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.</p>
<p>Esplosione del Danno Se tiro dado e' massimo valore (min 8) ritiri il dado e sommi ancora il valore (del solo dado).</p>
<p>Mettersi in difensiva usi una azione, +1 Difesa fino a inizio round dopo.</p>
<p>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.</p>
<p>Azione di Scatto x2 Movimento. -1d6 nel Tiro per Colpire, -4 Difesa, Distratto</p>
<p>Disingaggiare costa 1 Azione, ti sposti di 1 metro e non causi attacchi di opportunità</p>

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)	Capacità di Carico e Armature
Biglie di Marmo (fionde)	15/1 mo	1d4 B	0.2	La CdC è pari a 9 (P), 16 (M), 25 (G) + Forza + Costituzione. Un Arma Leggera ha Ingombro 1, Media ha 2, Grande ha 4.
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	-Comp.	Tipo	Mov.	Prova Magia	Ingombro (indossato)
Imbottita	5	1	0	L	0	No	1
Cuoio	10	2	0	L	0	SI	1
Cuoio rinforzato	25	3	0	L	0	SI	1
Giacco di Maglia	15	4	-1	M	0	+1d6	2
Scaglie	50	5	-1	M	0	+1d6	2
Anelli	150	6	-1	M	0	+1d6	2
Pettorale	200	6	-2	M	0	+1d6	2
Bande	250	7	-2	P	0	+2d6	4
Mezza armatura	1200	8	-2	P	1	+2d6	4
da Campo	1400	9	-3	P	2	+2d6	4
Completa	1500	10	-4	P	3	+2d6	4
Scudi	Costo	Difesa	Penalità TC	Prova magia	Tipo	Ingombro (indossato)	
Brocchiero	5 mo	0	1	SI	L	1	
Scudo leggero di legno	3 mo	0	2	SI	L	1	
Scudo leggero di metallo	9 mo	0	3	SI	L	1	
Scudo medio legno	5 mo	-1	4	+1d6	M	2	
Scudo medio metallo	12 mo	-1	5	+1d6	M	2	
Scudo pesante di legno	7 mo	-2	+2d6	5	P	2	
Scudo pesante di metallo	20 mo	-2	+2d6	7	P	2	
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	Oggetto	Costo
Asino o Mulo	8	12 m	210 kg	6km	Birra	
Cammello	50	15 m	240 kg	8km	Boccale	5 mr
Cavallo da Galoppo	75	18 m	240 kg	12km	Caraffa (4 litri)	2 ma
Cavallo da Guerra	400	18 m	270 kg	9km	Pietanze	
Cavallo da Tiro	50	12 m	270 kg	6km	Banchetto (a persona)	10 mo
Elefante	200	12 m	660 kg	6km	Carne, 1 pezzo	3 ma
Mastino	25	12 m	97,5 kg	6km	Formaggio, 1 pezzo	1 ma
Pony	30	12 m	112,5 kg	6km	Pane (a pagnotta)	2 mr
Carretto/Carro	15/30 mo	9/12 m	150/600kg	3/6km	Locanda (al giorno)	
Contentitore	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	6 metri	3 ore			
	incantesimi					
Luce	3 metri	6 metri	30 min			
Luce Diurna	6 metri	12 metri	1 ora			

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 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 Tradizioni locali
Riconoscere un incantesimo Arcana DC 10 + livello dell'incantesimo. 1 Reazione
Valutare 3 Azioni : DC 12 + rarità dell'oggetto, + 2 comune, 4 non comune, 6 raro, 12 molto raro, 16 leggendario. Con punteggio 6 costa 2 Azioni, con 12 costa 1 Azione.

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

<div>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><div>Esempio di Superficie</div><div>DC</div><div>Movimento solo dimezzato-2d6</div><div>Superficie scivolosa+5</div><div>Grezza con appigli, mattoni sporgenti10</div><div>Albero, una corda senza nodi15</div><div>Parete liscia con appigli20</div><div>Muro perimetrale pochissimi appigli25</div><div>Parete naturale senza appigli30</div><div>Appoggiare a 2 pareti opposte-10</div><div>Appoggiare a 2 parete angolari-5</div><div>Puoi usare una corda-8</div><div>Terreno doppio difficile. Se fallimento 10+cadi, TS Riflessi stessa DC per afferrarsi.</div></div>
<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>

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

Prova di Magia 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																																																			
Distratto Sei Distratto se: occulti il lancio di incantesimo, Impedito, disturbato, sanguinante, sotto attacco.																																																			
Punti Magia Mod. Caratteristica + <table> <tr> <th>CM</th><th>P.M</th><th>CM</th><th>P.M</th></tr> <tr><td>1</td><td>2</td><td>11</td><td>43</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>12</td><td>47</td></tr> <tr><td>3</td><td>8</td><td>13</td><td>50</td></tr> <tr><td>4</td><td>10</td><td>14</td><td>54</td></tr> <tr><td>5</td><td>16</td><td>15</td><td>58</td></tr> <tr><td>6</td><td>19</td><td>16</td><td>62</td></tr> <tr><td>7</td><td>23</td><td>17</td><td>71</td></tr> <tr><td>8</td><td>27</td><td>18</td><td>76</td></tr> <tr><td>9</td><td>36</td><td>19</td><td>82</td></tr> <tr><td>10</td><td>41</td><td>20</td><td>89</td></tr> <tr><td>20+</td><td>prec.+ 4</td><td></td><td></td></tr> </table>				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		
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/2 + modificatore caratteristica per incantesimo + 2 x Abilità prese in quella Liste di 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																																																			
Quando si hanno < 50% Punti Magia ogni incantesimo deve essere fatto con una Prova di Magia.																																																			
Successo Critico Automatico: x2 costo Punti Magia cumulativo. Es. 4,8,16,32..																																																			

Seguace 2 Tratti comuni con Patrono. Se sei un Seguace ottieni +1d6 alle Prove di Magia nella scuola preferita dal Patrono. Puoi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
Devoto 3 Tratti in comune con Patrono. Un Devoto aggiunge +1d6 alla Prova di Magia nelle scuole preferite dal Patrono e ignora un dado tirato nella Prova di Magia. Devi usare l'energia preferita del Patrono nei tuoi incantesimi.	
Fallimento Critico Prova di Magia - 3d6 -1d6 x Fallimento Crit. Min. 1d6 1 Aumenti la condizione di Affaticato di 2 gradi 2 Per 1 giorno non sei più in grado di canalizzare energie magiche. Non puoi lanciare incantesimi se non facendo un successo magico critico nella Prova di Magia 3 Manifesti una modifica corporea minore 4 Vieni investito da una roboante colonna di Luce e Vuoto. In un raggio di 3 metri intorno a te compreso, chiunque deve fare un Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare o subire 1d6 di danni per livello di incantesimo 5 Per 3 round sei sotto l'influenza dell'incantesimo Confusione 6 Sei paralizzato per 3 round 7 Vieni teletrasportato entro 3d10 metri in una direzione casuale 8 Diventi Invisibile ed incapace di parlare per 6 round 9 Solo tu vieni avvolto da una cortina di oscurità magica impenetrabile per 6 round 10 Non riesci a parlare bene, sei balbuziente. Ogni lancio di incantesimi ti costringe a superare una Prova di Magia. Durata 3 round 11 Il prossimo incantesimo che lanci ha effetti se possibile minimizzati 12 Il battito del tuo cuore è come il battito di un tamburo, si può sentire entro 50 metri 13 Ti cadono tutti i peli del corpo, per fortuna possono ricrescere 14 Emetti una rumorosa e pestilenziale flatulenza. Una insegna luminosa di 1m x 50cm sopra la tua testa ti indica e ti sbeffeggia 15 Ogni oggetto che tieni in mano ti cade a terra 16 Guadagni 2d6 Punti Magia 17 Una incudine cade, 3d6 di danno Tiro Salvezza su Riflessi DC 15 per dimezzare, su una creatura a caso, escluso te, entro sei metri 18 Tutte le creature, escluso te, nel raggio di 6 metri da te subiscono 1d10 danni non resistibili	
Massimo Livello Incantesimo lanciabile <ul style="list-style-type: none"> • Adepto della Magia (Regola 1) <ul style="list-style-type: none"> - presa 1 volta puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 4 compreso - presa 2 volte puoi lanciare solo incantesimi entro il livello 6 compreso - presa 3 volte puoi lanciare ogni livello di incantesimo • Competenza Magica (Regola 2) <ul style="list-style-type: none"> - puoi lanciare incantesimi entro la metà +1 del valore di Competenza Magica, es CM 7 = (7/2)+1 = 3+1 = 4lv incantesimi 	
Alterare la Magia Magia efficace: l'Incantatore 1,2 tirato nella Prova di Magia pagando x2,x3,x4. Anche compagna Magia eterea: aumentando di 3 i Punti Magia spesi nell'incantesimo le proprie magie hanno pieno effetto su creature eterree o incorporee Magia pietosa: aumentando di 3 i Punti Magia spesi le magie infliggono danni temporanei. Aumentare il tempo di lancio da 2 Azioni a 1 round -1 in Punti Magia Magie collaborative: un altro mago costo metà Punti Magia concede +1d6 alla Prova di Magia del compagno. Circolo del Potere: tutti Devoti o Seguaci dello stesso Patrono Per mago costo la metà dei Punti Magia dell'incantesimo lanciato dal compagno +1d6 alla Prova di Magia del compagno, max +7d6. Tempo lancio almeno 1 turno	