

Tabella riassuntiva incantesimi

Incantesimo	PE	Perdita SC	Arg.	Incantesimo	PE	Perdita SC	Arg.
ALCHIMIA				POTERI PARANORMALI			
Trasmut. dei metalli	5+	1	14+	Lettura del pensiero	3+	1d3+1	-
Produrre filtri e pozioni	var	var	10+	Trasmissione del pensiero	1 ogni 10 chilometri	1d6	-
Creare omuncoli	14+	1d3	18+	Levitazione	1+	1d3	-
ARTI DIVINATORIE				Proiezioni mentali	var	1d6+2	-
Interpretare elementi	3	0	14+	Telecinesi	1+	1d3	-
Cartomanzia	4	1	16+	Controllare proprie funzioni vitali	1 al giorno	0	-
Chiromanzia	6	1d3	18+	Vista raggi X	var	1d6	-
Lettura della sfera di cristallo	8, +1 al minuto	1d3	20	Memoria totale	var	1d6	-
KABBALA				Pranoterapia	var	1d3	-
Creare Golem	12+	1d6	18+	Precognizione	5	var	-
MAGIA NATURALE				SATANISMO			
Controllo degli elementi	8+, +2 per minuto	1d3, +1 per minuto	16+	Forgiare comp. rituali	4	1	6+
Animare oggetti	1d6+4, +1 ogni 3 rnd	1d3, +1 ogni 3 rnd.	16+	Forgiare simb. diavolo	6	2	7+
Creare bufera	18+	1d6+2	18+	Patto diabolico	10	1d6-2	7+
Controllo dei vegetali	8+	1d6, +1 ogni 5 rnd.	18+	Evocare demoni	15+/35+	1d6/1d6	8+
Controllo degli animali	1d6+4, +1 ogni 3 rnd.	1d3, +1 ogni 3 rnd.	20	Controllare demoni	var	1d6	10+
NECROMANZIA				Protezione diabolica	4, +1 per punto	1d6-2	12+
Fattura	8, +1 per penalità	1d3	8+	Maledizione diabolica	15, +5 al giorno	1d6, +1 al giorno	12+
Controfattura	9 o 12	1d6+1	9+	Esorcismo	18+/45+	1d6+4/1d6	14+
Fattura a morte	12	1d6+2	13+	Sciogliere patto diabolico	15	1d6	16+
Animare morti	10	1d6+2	15+	Porta infernale	15/80	1d6+2/1d6	18+
Controllare morti animati	8, +2 per creatura	1 per creatura	15+	Possessione diabolica	18/80	1d6+2/1d3	20
Controllo mentale	1d6+4, +1 per rnd.	1d3, +1 per rnd.	17+	SPIRITISMO			
Trasferimento psichico	16, 18 o 20	2d6+2	18+	Seduta spiritica	5+/10+	1d3/1	6+
Distruggere energia vitale	15+	1d3	20	Scrittura automatica	8+/12+	1d3/1	8+
				Trance medianica	14+/30+	1d6+1/1	14+
				Disinfestazione dagli spiriti	5, +1 per ogni 25 mq.	1d6+1	18+

DCN1

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5	Shock: Check sulla Cos o -1 SC
6	Shock: -1 SC
7	Shock: -1d3 SC
8	+1 PF
9	+2 PF
10	+3 PF
11	+4 PF
12	+4 PF e -1d3 SC
13-14	Emorragia: 1 PF a round
15-16	Emorragia: 2 PF a round
17	Emorragia: 3 PF a round
18	Emorragia: 4 PF a round
19	Emorragia: 4 PF a round; Check sulla Cos o svenuto per 1d6 minuti
20	Morto

DCS1

d20	Effetto
1-2	Tirare il dado sulla tabella DCN1
3-4	Nessun effetto
5	Shock: Check sulla Cos o -1 SC
6	Shock: -1 SC
7	Shock: -1d3 SC
8	+1 PF
9	+2 PF
10-11	+3 PF
12-13	Arti inferiori colpiti: la velocità del personaggio è dimezzata
14-15	Arti inferiori inutilizzabili: il personaggio non può muoversi
16-17	Arti superiori colpiti: Check sulla Cos o disarmato
18-19	Arti superiori colpiti: bersaglio disarmato
20	Morto

DCN2

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5	Shock: Check sulla Cos o -1 SC
6	Shock: -1 SC
7	Shock: -1d3 SC
8	+1 PF
9	+2 PF
10	+3 PF
11	+4 PF
12	+5 PF
13-14	Emorragia: 1 PF a round
15-16	Emorragia: 2 PF a round
17	Emorragia: 3 PF a round
18	Emorragia: 4 PF a round
19	Check sulla Cos o svenuto per 1d6 minuti; emorragia: 5 PF a round
20	Morto

DCS2

d20	Effetto
1-2	Tirare sulla tabella DCN2
3-4	Nessun effetto
5	+1 PF
6	+2 PF
7	+3 PF
8	+3 PF + Check su Cos o stordito per 1 rnd
9	+4 PF
10-11	+4 PF + Check su Cos o stordito per 1 rnd
12-13	+4 PF + Check sulla Cos o stordito per 1d6 rnd
14-15	+4 PF + Check sulla Cos/2 o svenuto per 1d6 minuti
16	Emorragia: +1 PF a round
17	Emorragia: +2 PF a round
18	Emorragia: +3 PF a round
19	Il personaggio sviene
20	Morto

DCN3

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5	Shock: Check sulla Cos o -1 SC
6	Shock: -1 SC
7	Shock: -1d3 SC
8	+1 PF
9	+2 PF
10	+3 PF
11	+4 PF
12-13	+4 PF + Check sulla Cos o stordimento per 1 round
14-16	+4 PF + Check sulla Cos o stordimento per 1d6 round
17	Emorragia: 2 PF a round
18	Emorragia: 3 PF a round
19	Emorragia: 4 PF a round; Check sulla Cos o svenuto
20	Morto

DCS3

d20	Effetto
1-2	Tirare sulla tabella DCN3
3-4	Nessun effetto
5	+1 PF
6	+2 PF
7	+3 PF
8	+3 PF + Check su Cos o stordito per 1 rnd
9	+4 PF
10-11	+4 PF + Check su Cos o stordito per 1 rnd
12-13	+4 PF + Check sulla Cos o stordito per 1d3 round
14-15	+4 PF + Check sulla Cos/2 o svenuto per 1d6 minuti
16	Emorragia: +1 PF a round
17	Emorragia: +2 PF a round
18	Emorragia: +3 PF a round
19	Il personaggio è svenuto
20	Morto

DCN4

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5	Shock: Check sulla Cos o -1 SC
6	-1 SC
7-9	+1 PF
10-11	+2 PF
12-13	+3 PF
14-16	Check su Cos o stordito per 1 round
17-18	Check su Cos o stordito per 1d6 round
19	Check su Cos o svenuto per 1d6 minuti
20	lanciare 1d6: con 6 il personaggio è morto; altrimenti uguale a 19

DCS4

d20	Effetto
1-2	Tirare sulla tabella DCN4
3-4	Nessun effetto
5-7	+1 PF
8-9	+2 PF
10-12	Check sulla Cos o stordito per 1 round
13-15	Check sulla Cos o stordito per 1d6 round
16-17	Stordito per 1d6 round
18-19	+3 PF e stordito per 1d6 round
20	Check sulla Cos: se fallito, svenuto per 1d6 minuti, se riesce, effetti uguali a 19

DCN5

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5-6	+1 PF e Check sulla Cos o -1 SC
7-8	+1d3 PF e -1 SC
9-11	+1d6 PF e -1d3 SC
12-15	+1d6+1 PF e -1d3 SC
16-17	+1d6+3 PF, -1d6 SC e check sulla Cos o stordito per 1d6 round
18-19	+2d6 PF, -1d6 SC e check sulla Cos o svenuto per 1d6 minuti
20	Morto

DCN6

d20	Effetto
1-4	Nessun effetto
5-8	+1d3 PF e stordito per 1d6 round
9-11	Frattura di un braccio: +2d6 PF e stordito per 1d6 round
12-14	Frattura di una gamba: +2d6 PF e stordito per 1d6+2 round
15-16	Frattura toracica: +3d6 PF e stordito per 3d6 round
17-18	Frattura degli arti: 1d4 arti fuori uso, +3d6 PF e stordito per 1d6 minuti
19	Frattura cranica: +4d6 PF, check sulla Cos: se riesce, stordito per 3d6 minuti; se fallisce, in coma per 1d6 mesi
20	Morte

Punti Esperienza per l'incremento delle abilità pratiche

Valore attuale	Valore da raggiungere						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20
0	4	NP	NP	NP	NP	NP	NP
1-6	3	3	4	NP	NP	NP	NP
7-12	-	-	2	3	4	NP	NP
13-16	-	-	-	-	4	5	NP
17-19	-	-	-	-	-	5	6

Punti Esperienza per l'incremento delle abilità teoriche

Valore attuale	Valore da raggiungere						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-20
0	5	NP	NP	NP	NP	NP	NP
1-6	4	4	5	NP	NP	NP	NP
7-12	-	-	3	4	5	NP	NP
13-16	-	-	-	-	6	6	NP
17-19	-	-	-	-	-	7	8