

MAL MONSTRES		SEGONS DC	
1	d4 (2)	6	d6 + d8 (7)
2	d6 (3)	7	2d8 (8)
3	2d4 (4)	8	3d6 (9)
4	d10 (5)	9	2d10 (10)
5	d12 (6)	10	d10 + d12 (11)

REACCIONS DE LES CRIATURES	
1	Fuig i torna a fer una tirada.
2	Evita completament els PJ.
3	Negocia amb els PJ.
4	Proporciona ajuda als PJ.
5	Confon els PJ amb amics.
6	Enganya els PJ (torna a tirar).
7	Crida reforços.
8	Captura / mata / devora els PJ.

FOR	DES	CON
Dany físic que no es pot esquivar.	Dany físic que es pot esquivar.	Verins, malalties o mort.

INT	SAV	CAR
Resistir màgia i conjurs.	Enganys i il·lusions.	Efectes encisadors.

ARMADURA	PA
Gipó	2
Cuir	4
Cota de malla	6
Plaques i malla	8
Escut petit	2
Escut gran	4

IMEDIAT	PROPER	LLUNYÀ
0 – 5 peus	5 – 60 peus	60 – 120 peus
0 – 1,5m	1,5 – 20 m	20 – 40 m

FORA DE COMBAT	
1	KO: sense sentit.
2	Enterbolit: desavantatge en totes les proves durant la propera hora.
3	Ossos trencats: <b>FOR</b> , <b>DES</b> i <b>CON</b> pateixen un -2 temporal durant un dia.
4	Esguerrat: <b>FOR</b> o <b>DES</b> reduïda en 2 de forma permanent.
5	Desfigurat: <b>CAR</b> reduït a 4.
6	Mort: ja no és viu.

Si sobreviu, recupera 1d4 PC.

## LLIBRE DE CONJURS

Els Clergues comencen amb un gran llibre de conjurs que conté un total d'1d4 conjurs de nivell 1 i nivell 2 de la llista de conjurs divins.

nivell personatge	nivell conjur						
	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-
7	2	2	2	1	-	-	-
8	2	2	2	2	1	-	-
9	3	3	2	2	2	1	-
10	3	3	3	2	2	2	1

## LLIBRE DE CONJURS

Els Conjuradors comencen amb un gran llibre de conjurs que conté un total de 1d4+2 conjurs de nivell 1 i nivell 2 de la llista de conjurs arcans.

nivell personatge	nivell conjur						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-
6	4	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	1	-	-
9	4	3	3	2	2	1	-
10	4	3	3	2	2	2	1