

Locazioni nel CaC

1d20	Locazione
1-3	Testa
4-10	Torso
11-13	Braccio Destro
14-16	Braccio Sinistro
17-18	Gamba Destra
19-20	Gamba Sinistra

Locazioni negli AaD

1d20	Locazione
1	Testa
2-6	Torso
7-9	Braccio Destro
10-12	Braccio Sinistro
13-16	Gamba Destra
17-20	Gamba Sinistra

Modifiche agli Attacchi

Posizione	CaC	AaD
Attacc. sovrastante	+2	0
Attaccante prono	-6	0
Difensore prono	+4	-4
Difensore inerme	+4	+4
Movimento	CaC	AaD
Corsa a piedi	0	-2
Corsa a cavallo	-2	-4
Veicolo in corsa	-4	-6
Condizioni visuali	CaC	AaD
Buio, luce negli occhi	-2	-4
Buio totale, cecità	spec.	spec.
Penombra, polvere, vapore, fumo	0	-2
Buona illuminazione, bersaglio luminoso	0	+1
Eccellente illuminazione	+1	+2

Tabella delle Coperture

Copertura	Mod.
Minore (albero, cespugli)	-2
Normale (parete, muretto)	-4
Maggiore (feritoia)	-8
Mischia (fino a 4 uomini)	-4
Rissa (più di 4 uomini)	-6

Modifiche da Gittata

Gittata	Modifica
Corto	0
Normale	-2
Lungo	-4
Estremo	-8

Difendersi da AaD

Proiettile	Parare
Scagliato	-2
Arma elastica	-4
Arma da fuoco	-8
Proiettile	Deflettere
Scagliato	-4
Arma elastica	-6
Arma da fuoco	-10
Proiettile	Schivare
Scagliato	0
Arma elastica	-2
Arma da fuoco	-4

Danni Critici da Impatto

PF+1d20	Effetto
0-5	Brutta contusione: 2 PR Extra.
6-12	La zona colpita subisce una frattura semplice: 3 PR Extra. Guaribile in 20 giorni. La zona colpita subisce una frattura composita, molto dolorosa: 5 PR Extra.
13-20	Possibile perdita dei sensi. Guaribile in 30 giorni. La zona colpita subisce una grave frattura composita, con gravi danni alla struttura ossea e lesioni interne: 2 PF e 8 PR Extra. Possibile perdita dei sensi. Guaribile in 45 giorni. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica la frattura si salda in modo scomposto penalizzando permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto. Zona colpita irrisconoscibile ed inutilizzabile, danno esteso: 5 PF e 10 PR Extra.
21-30	Perdita dei sensi, morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 60 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica la guarigione risulta incompleta penalizzando permanentemente di -4 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
31 o +	

Danni Critici da Taglio

PF+1d20	Effetto
0-5	Taglio mediamente profondo: 1 PF Extra.
6-12	Taglio profondo: 2 PF Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso. Taglio molto profondo, tendine lacerato: 4 PF Extra. Media emorragia: 2 PF per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni.
13-20	Taglio molto profondo, tendine lacerato, ossa scheggiate: 6 PF Extra. Grave emorragia: 2 PF ed 1 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica la guarigione è parziale penalizzando permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
21-30	Zona colpita amputata: 8 PF Extra. Grave emorragia: 3 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso.
31 o +	

Danni Critici da Punta

PF+1d20	Effetto
0-5	Ferita mediamente profonda: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-12	Ferita molto profonda: 1 PF ed 2 PR Extra. Piccola emorragia: 1 PF per Round fino a Pronto Soccorso. Ferita molto profonda e dolorosa, muscolo ed arteria lacerati: 3 PF e 3 PR Extra. Media emorragia: 1 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -1 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
13-20	Muscolo e arteria gravemente lacerati: 4 PF e 6 PR Extra. Grave emorragia: 2 PF e 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Considerare l'arto come fratturato, guaribile non prima di 15 giorni. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica le lacerazioni al sistema nervoso penalizzano permanentemente di -2 tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto. Zona colpita trapassata, ossa e articolazioni gravemente danneggiate: 6 PF e 8 PR Extra. Grave emorragia: 3 PF e 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Morte se si tratta di Testa o Torso. Guaribile solo parzialmente non prima di 25 giorni. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica la guarigione è parziale procurando un -4 permanente a tutti i Test che implicano l'utilizzo dell'arto.
21-30	
31 o +	

Danni Critici da Fuoco, Ghiaccio o Acido

PF+1d20	Effetto
0-5	Danno di limitata estensione: 1 PF ed 1 PR Extra.
6-12	Danno esteso: 2 PF e 3 PR Extra. Se la vittima fallisce un Test Facile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -1 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici. Danno molto esteso, pelle lacerata: 3 PF e 4 PR Extra. Danno doloroso: 2 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Possibile perdita dei sensi. Se la vittima fallisce un Test Normale in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -2 a tutti i Test sociali per via delle vistose ed orribili cicatrici.
13-20	Danno molto esteso, perdita di tessuti: 5 PF e 6 PR Extra. Possibile perdita dei sensi. Danno doloroso: 3 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -2 a tutti i Test sociali per via delle vistose ed orribili cicatrici.
21-30	Zona colpita amputata o distrutta: 7 PF e 7 PR Extra. Perdita dei sensi, morte se si tratta di Testa o Torso. Danno molto doloroso: 4 PR per Round fino a Pronto Soccorso. Se la vittima fallisce un Test Molto Difficile in Resistenza Fisica verrà penalizzata permanentemente di -4 a tutti i Test sociali per via delle vistose cicatrici.
31 o +	

Manovre in Sella	
Velocità	Test
Fermo	M. Facile
Normale	Facile
Rapido	Normale
Corsa	Difficile
Scatto	M. Difficile
Manovra	Test/Mod.
Combattere in sella	-4
Dirigere l'attacco della cavalcatura	-2
Lanciarsi in Carica	32
Senza redini	-6

Carica	
Valore	Effetto
Test di attacco	+4
Danno	+2/+4
Azioni passive	-4

Combattimento CaC		
Attacchi diretti	PF	PR
Pugni	1d2	1d2
Calci (Test -1)	1d3	1d3
Testata	1d2	1d3
Tecniche di rissa	PF	PR
Presa	-	-
Immobilizzazione	-	-
Strangolamento	1d2	1d2
Atterramento	1d3	1d6
Morsa	1	1d5

Resistenza delle Armi	
Tipo	VP Eq.
Corta, legno	3
Corta, metallo	4
Media, legno	4
Media, metallo	5
Lunga, legno	4
Lunga, metallo	5

Cadute	
Test in Saltare ¹	Annulla
10 - 14	0
15 - 19	1 dado
20 - 25	2 dadi
26 - 31	3 dadi
32 - 37	4 dadi
38 - 44	5 dadi
45 o +	6 dadi

¹ Con 10 un dado si converte in PR.

Illuminazione	
Descrizione	Modifica
Luce accecante	-4 / -8
Luce abbagliante	-2 / -4
Luce normale	0
Penombra	-2 / -4
Crepuscolo	-4 / -8
Buio	-8 / -16
Buio pesto	-16 / -32

Modifiche dovute ai Danni		
PR Rimasti	Stato	Test
75% - 50%	Annebbiato	-2
50% - 25%	Intontito	-4
25% - 0%	Frastornato	-8
0% o meno	Stordito	-16

Difficoltà dei Test		
Difficoltà dell'azione	Test	Descrizione
Estremamente facile	10	Azione alla portata di (quasi) tutti
Molto facile	15	Azione che richiede il minimo impegno
Facile	20	Azione con qualche facilitazione
Normale	26	Azione normale, né facile né difficile
Difficile	32	Azione con qualche complicanza
Molto difficile	38	Azione difficile, con imprevisti fastidiosi
Estremamente difficile	45	Azione quasi impossibile, solo per esperti

Modifiche ai Test		
Tipo di modifica	Valore	Descrizione
Modifica minore	+/- 2	Condizioni leggermente favorevoli o avverse
Modifica significativa	+/- 4	Condizioni decisamente favorevoli o avverse
Modifica rilevante	+/- 6	Condizioni ampiamente favorevoli o avverse
Modifica eccezionale	+/- 8	Forte facilitazione o ostacolo
Modifica straordinaria	+/- 10	Estrema facilitazione o ostacolo

Colpi Mirati		
Zona	Penalità	Effetti Speciali
Testa	-5	Danni raddoppiati
Torso	-1	
Braccia	-3	
Gambe	-2	
Mano	-6	Test Normale in Resistenza Fisica (penalità pari al danno) o perde l'oggetto impugnato
Occhio	-10	Danno triplo; Test Molto Difficile in Resistenza Fisica o perde l'occhio
Organo	-5	2d6 PR extra; Test Difficile in Resistenza Fisica o i PF subiti aumentano del 50%
Arma Corta	-4	Possibile danneggiamento dell'arma
Arma Media	-3	Possibile danneggiamento dell'arma
Arma Lunga	-2	Possibile danneggiamento dell'arma

Colpi Critici e Rotture		
Successo	Successo	Effetto
Attaccante	Difensore	(Attaccante o difensore)
Normale	Normale	Nessuna rottura
Critico	26 o più ¹	Difensore: rottura arma e danno normale
Critico	meno di 26 ¹	Difensore con armatura: rottura, danno normale
Critico	Critico	Difensore senza armatura: Danno Critico
Critico	Critico	Rottura entrambe armi, nessun danno
Normale	Critico	Rottura arma attaccante, nessun danno

¹ In questo caso considerare il valore ottenuto nel Test e non il tipo di successo

Fratture ed Amputazioni	
Locazione	Effetti
Testa	-4 ad Intelligenza e Carisma
Torso	-6 a Costituzione ed Agilità
Braccio Primario ¹	-8 all'Agilità
Braccio Secondario	-4 all'Agilità
Gamba (DX o SX)	-2 all'Agilità, Movimento dimezzato
Gambe (Entrambe)	-10 all'Agilità, Movimento 0

Peso sollevabile									
Forza	Peso	Forza	Peso	Forza	Peso	Forza	Peso	Forza	Peso
1	15	13	42	25	83	37	145	49	217
2	17	14	45	26	87	38	151	50	223
3	19	15	48	27	91	39	157	51	229
4	21	16	51	28	95	40	163	52	235
5	23	17	54	29	99	41	169	53	241
6	25	18	57	30	103	42	175	54	247
7	27	19	60	31	109	43	181	55	253
8	29	20	63	32	115	44	187	56	259
9	31	21	67	33	121	45	193	57	265
10	33	22	71	34	127	46	199	58	271
11	36	23	75	35	133	47	205	59	277
12	39	24	79	36	139	48	211	+1	+6

Condizioni lancio Arcani

Situazione	Mod.
Ambiente rumoroso	-1
Ambiente silenzioso	+1
Armatura	Ing.
Impossibile gesticolare	-4
Impossibile parlare	-4
Sotto attacco	-PR / 2

Potenziamenti degli Arcani

Requisito	Test	PM	ARM
0-10	+1	0	0
11-15	+1	+1	0
16-20	+2	+1	+1
21-25	+2	+2	+1
26-29	+3	+2	+2
30 o più	+3	+3	+3

Stati meditativi

Test	Livello	Mod.
fino a 25	Rilassamento	0 (0)
26 - 31	Calma	1 (0)
32 - 37	Raccoglimento	2 (0)
38 - 44	Trascendenza	3 (1)
45 o più	Levitazione	5 (2)

Dimensioni del Totem

Invocazioni Sciamaniche	Divinità
0-9	1+0
10-17	1+1
18-24	1+2
25-27	1+3
28-29	1+4
30-31	1+5
32-33	1+6
34 o +	1+7

Costi degli Esperti

Abilità	Giorno	Settimana
0-10	100	500
11-16	400	2000
17-20	1000	5000
21-24	1800	9000
25-27	3000	15000
28-29	4500	22500
30	6000	30000

Punti Avanzamento

Azione	PA
Test riuscito ¹	5
Test fallito ¹	1
Successo Critico	10
Insuccesso Critico	-5

¹ Esclusi i passivi in combattimento.

Spesa dei Punti Avanzamento

Valore da aumentare	Costo ¹
Abilità	x6
Caratteristica	x18
Punti Ferita	x2
Punti Magia	x3
Armoniche	x20
Talento Speciale	x25 ²
Arcano	x2 ³

¹ Da moltiplicare al nuovo punteggio

² Da moltiplicare al costo in Punti Liberi

³ Da moltiplicare al requisito

Efficacia delle Tecniche

Punteggio di Arti Marziali	Classe della Tecnica				
	A	B	C	D	E
1-3	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
4-5	1 (0)	1 (0)	1 (0)	0 (0)	0 (0)
6-7	2 (0)	2 (0)	1 (0)	1 (0)	0 (0)
8-9	3 (1)	2 (0)	2 (0)	1 (0)	1 (0)
10-11	4 (1)	3 (1)	2 (0)	2 (0)	1 (0)
12-13	4 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)	1 (0)
14-15	5 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)	1 (0)
16-17	6 (2)	5 (1)	4 (1)	3 (1)	2 (0)
18-19	7 (2)	6 (2)	4 (1)	3 (1)	2 (0)
20-21	8 (2)	6 (2)	5 (1)	4 (1)	2 (0)
22-23	8 (2)	7 (2)	5 (1)	4 (1)	2 (0)
24-25	9 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)	3 (1)
26-27	10 (3)	8 (2)	6 (2)	5 (1)	3 (1)
28-29	11 (3)	9 (3)	7 (2)	5 (1)	3 (1)
30-31	12 (4)	10 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)
32-33	13 (4)	10 (3)	8 (2)	6 (2)	4 (1)
34-35	14 (4)	11 (3)	9 (3)	6 (2)	4 (1)
36 o più	15 (5)	12 (4)	9 (3)	7 (2)	5 (1)

Manovrabilità dei Giganti

Punteggio di Contr. Giganti	Livello di Risposta				
	A	B	C	D	E
1-3	-6	-7	-8	-10	-12
4-5	-5	-6	-7	-9	-11
6-7	-4	-6	-7	-9	-10
8-9	-4	-5	-6	-8	-10
10-11	-3	-4	-6	-7	-9
12-13	-2	-4	-5	-7	-8
14-15	-2	-3	-5	-6	-8
16-17	-1	-2	-4	-5	-7
18-19	0	-2	-4	-5	-6
20-21	0	-1	-3	-4	-6
22-23	1	0	-3	-3	-5
24-25	2	0	-2	-3	-4
26-27	2	1	-2	-2	-4
28-29	3	1	-1	-2	-3
30-31	4	2	0	-1	-2
32-33	4	2	0	-1	-1
34-35	5	3	1	0	-1
36 o più	6	3	1	0	0

Tabella delle Complicazioni

Punti Ferita rimanenti	Modifica
Dal 75% al 50% (3/4)	-2
Dal 50% al 25% (1/2)	-4
Dal 25% allo 0% (1/4)	-8
0% o meno	-16
Tipo di Ferita	Modifica
Amputazione	-4
Avvelenamento	-4
Emorragia	-2
Frattura	-1
Fuoco/Gelo/Acido	-2
Lesione interna	-3
Rianimazione	-6

Movimento e Ritardi

Passo	Difficoltà	Fallimento
Normale	Facile	Ritardo
Rapido	Normale	Ritardo Grave
Corsa	Difficile	Incidente
Scatto	Molto Diff.	Incidente Grave

Distanze Percorse

Tempo	Normale	Rapido
Round	x1	x2
Minuto	x6	x12
Ora	x330	x660
Giorno	x2,64 ²	x5,28 ¹²
Tempo	Corsa ¹	Scatto ¹
Round	x4	x6
Minuto	x24	x36
Ora	x1,32 ²	x1,98 ²
Giorno	x10,56 ²	x15,84 ²

¹ Solo con alcuni mezzi o cavalcature.

² Distanze in km.

Tabella delle Armi per il Corpo a Corpo

Nome	FMN	Ferite	Stordim.	Tipo	Rep.	Costo
Armi Corte						
Accetta	4	1d6+1	0	Taglio	12	120
Coltello	1	1d5	0	Taglio	12	75
Daga	2	1d6	0	Taglio	12	350
Guanti Metallici	4	1d3	1d3	Impatto	16	550
Katar	2	1d5	1	Punta	20	150
Katar a lame mobili	3	1d5+1	1d3	Punta	26	550
Kriss	2	1d6	0	Punta	18	200
Kukri	3	1d6	0	Taglio	20	175
Machete	6	1d6	1	Taglio	18	175
Manganello	1	2	1d5	Impatto	14	100
Martello	1	2	1d3	Impatto	10	150
Nunchaku	1	1d3	1d3	Impatto	12	200
Pugnale	2	1d6	0	Punta	14	150
Sai*	2	1d6	0	Punta	16	180
Scudo Allungato*	5	1d2	1d5	Impatto	32	1750
Scudo Grande*	6	1d3	1d6	Impatto	32	2100
Scudo Rotondo*	3	1	1d3	Impatto	26	1300
Spada Corta	4	1d6+1	0	Taglio	16	450
Stiletto	3	1d3+2	0	Punta	16	400
Stivali Chiodati	3	1d5	1d3	Punta	28	720
Tirapugni	1	1d2	1d3	Impatto	10	150
Tonfa*	1	1d3	1d5	Impatto	16	220
Wakizashi	5	1d5+2	0	Taglio	30	850
Armi Medie						
Arcanospada*	16	1d10+4	1d3	Taglio	40	7800
Ascia, Bipenne	24	1d10+2	1d3	Taglio	30	1910
Ascia, Normale	12	1d6+1	2	Taglio	24	950
Azza	18	1d10	1d3	Taglio	18	450
Bastone	2	1d3	1d6	Impatto	14	120
Katana	20	1d6+4	0	Taglio	30	1700
Martello da Guerra Leggero	14	1d5	1d5	Impatto	22	850
Martello da Guerra Pesante	20	1d6+1	1d6	Impatto	28	1300
Mazza	10	1d6	1d3	Impatto	16	520
Mazza Ferrata	12	1d6+1	1d3	Impatto	16	800
Morning Star	10	1d6	1d3	Impatto	22	750
Pata	6	1d6+1	1	Punta	26	850
Piccone*	22	1d6+4	2	Punta	16	220
Sciabola	18	1d10+1	0	Taglio	22	750
Spada	12	1d10	0	Taglio	20	900
Spadone a 2 Mani	30	2d6+2	1d3	Taglio	34	2795
Stocco	7	1d6+2	0	Punta	24	850
Armi Lunghe						
Alabarda	39	2d6+4	1d3	Punta	40	2995
Bo*	18	1d6	1d6	Impatto	24	115
Falce*	33	2d6+3	2	Taglio	28	1405
Forcone/Tridente	14	1d6	1d3	Punta	18	940
Frusta/Catena*	7	1d6	1d3	Impatto	20	215
Gancio*	14	1d6	0	Punta	34	1312
Giavellotto	12	1d6+2	0	Punta	22	120
Lancia, da Cavaliere*	36	2d6+4	2	Punta	36	2580
Lancia, da Fante*	30	2d6+3	0	Punta	30	1960
Naginata	18	1d6+2	2	Taglio	36	1830
Picca	30	2d6+3	0	Punta	30	2440

*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

Scudi

Nome	Bonus	VP	Ingombro	Rep.	Costo
Bracciale con Piastra	0	7	0	20	920
Scudo Rotondo	+2	7	1	26	1300
Scudo Allungato	+3	8	1	30	1750
Scudo Grande	+5	10	2	30	2100
Scudo Torre	+8	13	3	36	3000

Tabella delle Armi a Distanza

Nome	FMN	Ferite	Stordim.	Tipo	Rep.	Costo
Armi a Distanza, ad arco						
Arco Corto	16	1d6+2	0	Punta	26	2500
Arco Lungo	22	1d10	2	Punta	34	2850
Fionda*	3	1d3	1d3	Impatto	14	60
Armi a Distanza, ad una mano						
Balestra da Polso	2	1d3+2	1d3	Punta	36	2600
Balestrino	4	1d3+2	1d3	Punta	36	2400
Pistola*	4	2d6+4	1d6	Punta	40	21000
Armi a Distanza, a due mani						
Archibugio*	18	3d6	1d6	Punta	36	5300
Balestra Leggera	14	1d10	1d3	Punta	36	3150
Balestra Pesante	18	1d10+1	1d3	Punta	38	3500
Balestra Doppia	18	1d10	1	Punta	38	3550
Cerbottana*	1	0	1d3	-	14	45
Fucile*	22	4d6	1d6+2	Punta	46	43000
Armi da Scagliare						
Granata*	3	2d6+2	2d6	Fuoco	42	2320
Sasso	3	1	1d2	Impatto	10	0
Shuriken	2	1d3+1	0	Punta	12	50

*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

Tabella delle Gittate

Nome	Gittate				Colpi	Munizioni
	Corta	Media	Lunga	Estrema		
Accetta**	4	8	12	16	1	1
Archibugio	25	40	50	70	1	1
Arco Corto	20	40	60	90	1	0
Arco Lungo	25	50	75	110	1	0
Balestra Leggera	15	30	45	70	1	1
Balestra Pesante	20	40	60	90	1	1
Balestra da Polso	10	20	30	45	1	1
Balestra Doppia	15	30	45	70	2	2
Balestrino	12	24	36	54	1	1
Cerbottana	15	30	45	65	1	1
Coltello**	3	6	9	15	1	1
Fionda	10	20	30	50	1	0
Giavellotto**	6	12	20	30	1	1
Granata**	3	6	8	13	1	1
Shuriken**	4	8	12	18	1	1
Fucile*	50	100	150	220	10	30
Pistola*	35	70	105	150	2	10

*Vedi descrizione per maggiori dettagli.

**Arma scagliata a mano, gittata variabile.

Armature

Nome	Locazione	VP	Ingombro	Rep.	Costo
Armatura Arcana	Tutto	Vario	2	40	8470
Cuoio, Bracciali	Braccia	3	0	18	200
Cuoio, Cappuccio	Testa	3	0	18	200
Cuoio, Corpetto	Torso	4	0	18	400
Cuoio, Schinieri	Gambe	3	0	18	200
Cuoio Borchiato, Bracciali	Braccia	4	0	18	400
Cuoio Borchiato, Cappuccio	Testa	4	0	20	350
Cuoio Borchiato, Corpetto	Torso	5	1	22	800
Cuoio Borchiato, Schinieri	Gambe	5	0	20	400
Maglia, Bracciali	Braccia	5	1	20	900
Maglia, Cappuccio	Testa	6	0	28	800
Maglia, Corpetto	Torso	6	1	26	1500
Maglia, Schinieri	Gambe	6	0	20	850
Piastre, Bracciali	Braccia	7	1	20	900
Piastre, Corpetto	Torso	8	2	26	2200
Piastre, Elmetto	Testa	9	0	28	1200
Piastre, Schinieri	Gambe	8	1	20	850
Piastre Saldate	Tutto	12	6	34	5400

PNG Rapidi

Power	Car.	Mod	Principale	Buona	Media	Scarsa	Iniz.	Bonus	PF	PM				
J.D.	10	+5	11	16	9	14	6	10	4	7	7	+3,0	15	13
Murphy	12	+6	12	18	9	15	7	12	4	7	7	+3,3	18	15
Jones	14	+7	15	22	12	19	8	14	5	9	9	+4,1	21	18
Pitt	16	+8	18	26	14	22	10	17	6	11	11	+4,8	25	21
Rourke	18	+9	21	30	16	25	12	19	7	12	12	+5,5	29	23
Bruce	20	+10	24	34	19	29	13	21	8	14	14	+6,3	33	26
Swartz	22	+11	27	38	21	32	15	24	9	15	15	+7,0	37	28
Hulk	24	+12	30	42	23	35	17	27	10	17	17	+7,7	41	31

Potenza dei PNG

Potenza	Modificatore	Potenza	Modificatore
Inetto	-3	Abile	1
Debole	-1	Forte	3
Normale	0	Potente	5

Competenze dei PNG

Base	1d6	PL	Totale	Base	1d6	PL	Totale
16	4	8	28	8	3	3	14
15	4	7	26	7	3	2	12
14	4	6	24	6	3	1	10
13	4	5	22	5	3	0	8
12	4	4	20	4	3	0	7
11	4	3	18	3	3	0	6
10	3	3	16	2	3	0	5
9	3	3	15	1	3	0	4

Caratteristiche dei PNG

1d10+ Potenza	Valore	PF/PM	1d10 + Potenza	Valore	PF/PM
-2	11	16	7	17	25
-1	12	18	8	18	27
0	13	19	9	18	27
1	14	21	10	19	28
2	15	22	11	19	28
3	15	22	12	20	30
4	16	24	13	20	33
5	16	24	14	21	36
6	17	25	15	22	40

Equipaggiamento dei PNG

1d6+Pot	Arma	Armatura	Scudo	Averi
-2	Daga	Nessuna	Nessuno	2d6
-1	Sp. Corta	Nessuna	Nessuno	3d6
0	Stocco	Nessuna	Nessuno	2d10
1	Stocco	Nessuna	Bracciale	3d10
2	Stocco	Cuoio	Bracciale	2d10x10
3	Spada	Cuoio	Bracciale	3d10x10
4	Spada	Cuoio	Rotondo	2d10x50
5	Spada	Maglia	Rotondo	3d10x50
6	Spada	Maglia	Allungato	2d10x100
7	Sciabola	Maglia	Allungato	3d10x100
8	Sciabola	Piastre	Allungato	2d10x500
9	Sciabola	Piastre	Grande	3d10x500
10	Ascia Bi.	Piastre	Grande	2d6x1000
11	Ascia Bi.	P. Saldate	Torre	3d6x1000

Statistiche equipaggiamento dei PNG

Arma	Danno	Protezione	VP/Test
Daga	1d6	Cuoio	3
Spada Corta	1d6+1	Maglia	5
Stocco	1d6+2	Piastre	8
Spada	1d10	P. Saldate	12
Sciabola	1d10+1	Bracciale	7/+0
Ascia Bipenne	1d10+2/1d3	Rotondo	7/+1
		Allungato	8/+2
		Grande	10/+3
		Torre	13/+5

Abilità basate sull'Intelligenza

Conoscenze Biologiche	Conoscenze Storiche
Conoscenze Botaniche	Conoscenze (Altre)
Conoscenze Chimiche	Controllare Giganti
Conoscenze Elettroniche	Controllare Mezzi Aerei
Conoscenze Fisiche	Controllare Mezzi Marini
Conoscenze Generiche	Controllare Mezzi Terrestri
Conoscenze Geologiche	Ispezionare/Cercare
Conoscenze Giuridiche	Lingue
Conoscenze Meccaniche	Poteri Psicospirituali
Conoscenze Mediche	Valutare

Abilità basate sull'Istinto

Arte	Prontezza/Iniziativa
Empatia Animale	Senso del Pericolo
Invocazioni Sciamaniche	Sopravvivenza
Individuare	

Abilità basate sulla Costituzione

Forza	Resistenza Fisica
-------	-------------------

Abilità basate sull'Agilità

AaD, ad arco	Combattere CaC
AaD, ad una mano	Divincolarsi
AaD, a due mani	Furtività/Nascondersi
Acrobazia	Manualità
Armi Corte	Nuotare
Armi Lunghe	Parare/Deflettere
Armi Medie	Precisione
Arrampicarsi	Saltare/Cadere
Arti Marziali	Scagliare
Borseggiare	Schivare
Cavalcare	

Abilità basate sul Carisma

Contatti	Rituali Naga
Etichetta	Sedurre
Mondanità/Empatia	Travestimento
Raggirare/Convincere	

Abilità basate sul Mana

Affinità Arcanomacchine	Resistenza Mentale
Interrogare	Volontà
Intimidire	

Aspetto e Valori Derivati

Altezza	1,1 + (Costituzione / 20)
Peso	Altezza x Altezza x 22
Lingua	15 + 1d3
PF/PR	Costituzione + Bonus Costituzione
PM	Mana + Bonus Mana
Armoniche	(Intelligenza / 3) - 1
Movimento	(Agilità / 3) + Altezza + 5
Corsa	Movimento x 4

Equipaggiamento	
Oggetti comuni	Costo
Abito umile	100
Abito militare	450
Abito comune	500
Abito rituale	750
Abito nobiliare	1500
Abito regale	5000
Acciarino	50
Attr. riparaz. meccaniche	1500
Attr. riparaz. elettroniche	2000
Attrezzi per scassinare	1500
Batterie	200
Bestiame da soma	4000
Bestiame da traino	3000
Bevuta	10
Bisaccia	180
Borraccia	150
Borsa	200
Borsa medica	400
Carretto	7000
Cavallo da guerra	8000
Cavallo da sella	5000
Coperta	200
Corda	150
Cura in pronto soccorso	850
Faretra	150
Finimenti per cavalcatura	650
Frecce (20)	200
Dardi (20)	250
Dormita in stanza singola	150
Dormita in stanza comune	75
Dormita in un fienile	50
Lanterna	250
Mantello	300
Olio per lanterna	20
Pasto in locanda mediocre	25
Pasto in locanda decente	50
Pasto in locanda ottimo	150
Pasto in casa	15
Piede di porco	650
Rampino per corda	300
Ricarica borsa medica	150
Sacco a pelo	750
Specchio	250
Stoviglie & Pentole	200
Strumenti chirurgici	2000
Tenda Niduvese	750
Torcia	30
Torcia elettrica	1200
Trucco di scena	750
Zaino	300
Oggetti speciali	Costo
Arcanobatteria	2700
Arcanocchiali	4820
AMP-10	9300
Binocolo	1200
Cannocchiale	2000
Cavallo Meccanico	64200
Lanterna Arcana	2300
Occhiali a infrarossi	2100
Rilevatore di Magia	3200
Rilevatore di Movimento	2000
Veicolo Meccanico	54000
Veste da Traversata	7500

Tabella dei Talenti Speciali

Costo	Talenti di Background	Costo	Talenti di Inclinazione
6	Background Bilingue	15	Mago Prodigioso (2/2)
9	Corpo Esotico	12	Refrattario alla Magia
9	Infanzia Insolita	6	Sangue Freddo
6	Istruttore Straniero	6	Spirito Possente
3	Statura Eccezionale	9	Spirito Zen
Costo	Talenti di Inclinazione	9	Caratteristica Affinata
6	Artista della Fuga	12	Caratt. Perfezionata
6	Ambidestro	15	Oratore Impareggiabile
6	Elusività Eccezionale	6	Affarista
6	Flessuosità Eccezionale	6	Linguista Naturale
9	Fortunato	9	Memoria Ferrea
9	Corpo Zen	9	Mente Zen
9	Caratteristica Affinata	9	Caratteristica Affinata
12	Caratt. Perfezionata	12	Caratt. Perfezionata
9	Guarigione Rapida	6	Sangue Freddo
9	Reazione Rapida	9	Udito Acuto
12	Reazione Fulminea	6	Voce Modulabile
12	Atleta Innato	6	Voce Fantasma
6	Ambidestro	6	Osservatore Attento
3	Andatura Celere	6	Affarista
6	Elusività Eccezionale	6	Esploratore
6	Infaticabile	9	Fortunato
9	Corpo Zen	6	Sangue Freddo
9	Caratteristica Affinata	9	Spirito Zen
12	Caratt. Perfezionata	9	Caratteristica Affinata
6	Flessuosità Eccezionale	12	Caratt. Perfezionata
9	Guarigione Rapida	6	Spirito Possente
9	Reazione Rapida	9	Udito Acuto
15	Combattente Eccelso	9	Vista Eccezionale
6	Ambidestro	9	Visione Notturna
6	Controllo del Colpo	15	Saggio Assennato
6	Armigero	9	Memoria Ferrea
9	Corazzato	9	Mente Zen
9	Attacco Potente	9	Caratteristica Affinata
9	Corpo Zen	12	Caratt. Perfezionata
9	Caratteristica Affinata	12	Refrattario alla Magia
12	Caratt. Perfezionata	6	Sangue Freddo
9	Guarigione Rapida	9	Spirito Zen
12	Pelle Coriacea	9	Caratteristica Affinata
18	Pelle Adamantina	12	Caratt. Perfezionata
6	Fibra Robusta	6	Spirito Possente
6	Infaticabile	15	Tecnico Provetto
9	Reazione Rapida	9	Manualità
12	Maestro della Dissimulazione	9	Mente Zen
6	Ambidestro	9	Caratteristica Affinata
3	Andatura Celere	12	Caratt. Perfezionata
6	Esploratore	6	Spirito Possente
9	Fortunato	9	Reazione Rapida
9	Mente Zen	9	Vista Eccezionale
9	Caratteristica Affinata	12	Tiratore Scelto
12	Caratt. Perfezionata	9	Fortunato
9	Reazione Rapida	9	Corpo Zen
12	Reazione Fulminea	9	Caratteristica Affinata
9	Vista Eccezionale	12	Caratt. Perfezionata
15	Mago Prodigioso (1/2)	9	Reazione Rapida
9	Magia Efficiente	12	Reazione Fulminea
6	Magia Ampia	9	Vista Eccezionale
6	Magia Estesa	12	Mira Precisa
9	Magia Potente		
9	Magia Prolungata		
9	Magia Rapida		

Arbrone
Caratt. Costituzione +2; Carisma -1; Mana -1
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-45 Neri; 46-85 Grigi; 86-00 Cenere
Occhi 01-45 Neri; 46-85 Grigi; 86-00 Cenere
Incarnato 01-85 Grigio-olivastra; 86-00 Grigia
Taglia Altezza +0; Peso +1
Lingua Sutra Arboreano
Archetipi Cacciatore; Combattente; Furfante; Mercante; Sciamano
Speciale Nessuno

Auran
Caratt. Intelligenza +2; Costituzione -2; Agilità -2; Mana +2
Età Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Vecchio 2d10+38
Capelli 01-40 Neri; 41-60 Castani; 61-80 Rossi; 81-00 Biondi
Occhi 01-15 Neri; 16-25 Castani; 26-75 Verdi; 76-90 Azzurri; 91-00 Viola
Incarnato 01-70 Pallida; 71-00 Rosea
Taglia Altezza -1; Peso -3
Lingua Karmis Moderno
Archetipi Custode; Mercante; Nobile Decaduto; Psicoscienziato; Studioso
Speciale Nessuno

Brone
Caratt. Agilità +1; Istinto -1; Costituzione +2; Carisma -2
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-30 Neri; 31-60 Grigi; 61-85 Cenere; 86-00 Bianchi
Occhi 01-30 Neri; 31-60 Grigi; 61-85 Cenere; 86-00 Bianchi
Incarnato 01-70 Grigio scuro; 71-00 Plumbea
Taglia Altezza +1; Peso +1
Lingua Sutra
Archetipi Cacciatore; Combattente; Custode; Furfante; Guardiano Errante; Mercante; Nobile Decaduto; Novizio; Psicoscienziato; Studioso
Speciale Nessuno

Froster
Caratt. Intelligenza -1; Istinto +1; Costituzione +2; Agilità -1; Mana -1
Età Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Vecchio 2d10+38
Capelli 01-15 Bianchi; 16-60 Biondi; 61-75 Azzurri; 76-85 Blu; 86-00 Neri
Occhi 01-35 Neri; 36-65 Blu; 66-00 Azzurri
Incarnato 01-85 Azzurro, chiara; 36-00 Azzurro
Taglia Altezza +7; Peso +7
Lingua Kuk
Archetipi Cacciatore; Guerriero Tribale; Sciamano
Speciale Ottiene +4 a tutti i Test per la resistenza al freddo; Penalità del 10% ai PA necessari a migliorare le Abilità Poteri Psicoscienziati e Rituali Naga

Llud
Caratt. Intelligenza +1; Istinto -1; Carisma +1
Età Giovane 2d6+10; Adulto 2d10+20; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-35 Neri; 36-70 Castani; 71-85 Rossi; 86-00 Biondi
Occhi 01-15 Neri; 16-60 Castani; 61-75 Verdi; 76-85 Azzurri; 86-00 Cerulei
Incarnato Rosea
Taglia Altezza +0; Peso +0
Lingua Labeno
Archetipi Cacciatore; Combattente; Custode; Furfante; Guardiano Errante; Mercante; Nobile Decaduto; Novizio; Psicoscienziato; Studioso
Speciale Bonus di +5 Punti Liberi in fase di Creazione del Personaggio

Nordan
Caratt. Intelligenza -1; Istinto +1; Costituzione +1; Mana -1
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Ruggine
Occhi 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Azzurri
Incarnato 01-70 Abbronzata; 71-00 Bruna
Taglia Altezza +1; Peso -1
Lingua Watha
Archetipi Custode; Furfante; Guerriero delle Dune; Mercante; Sciamano
Speciale Talento Esploratore

Older
Caratt. Intelligenza -1; Istinto +3; Costituzione -1; Agilità +2; Carisma -1; Mana -2
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-30 Biondi; 31-60 Verdi; 61-80 Rame; 81-00 Azzurri
Occhi Pupille feline. 01-35 Oliva; 36-65 Smeraldo; 66-00 Turchese
Incarnato 01-85 Olivastra, chiara; 86-00 Olivastra, marcata
Taglia Altezza +7; Peso +3
Lingua Terok
Archetipi Cacciatore; Guerriero Tribale; Sciamano
Speciale Talento Visione Notturna; Intolleranza ai cibi animali; Penalità del 10% ai PA necessari a migliorare Poteri Psicoscienziati e Rituali Naga

Westan
Caratt. Istinto -2; Costituzione +3; Agilità +1; Mana -2
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-50 Neri; 51-80 Castani; 81-00 Ruggine
Occhi 01-50 Neri; 51-90 Castani; 91-00 Ruggine
Incarnato 01-70 Abbronzata; 71-00 Bruna
Taglia Altezza -3; Peso 0
Lingua Talag
Archetipi Combattente; Custode; Mercante; Psicoscienziato; Sciamano; Studioso
Speciale Talento Visione Notturna

Whirn
Caratt. Istinto +2; Costituzione -2; Agilità +2; Mana -2
Età Giovane 2d6+12; Adulto 2d10+22; Vecchio 2d10+40
Capelli 01-65 Biondi; 66-00 Bianchi
Occhi 01-50 Azzurri; 51-70 Zaffiro; 71-85 Rossi; 86-00 Bianchi
Incarnato 01-70 Pallida; 71-00 Alabastro
Taglia Altezza -7; Peso -7
Lingua Csandt
Archetipi Combattente; Custode; Difensore Ombra; Furfante; Mercante; Psicoscienziato; Studioso
Speciale Nessuno

Cacciatore

Caratt. Consigliate: Agilità 16, Istinto 14, Intelligenza 14.

Competenze: Armi a Distanza (a scelta tra AaD ad Arco e AaD a Due Mani): +7; Armi Corte: +6; Conoscenze Botaniche: +2; Conoscenze Meccaniche: +1; Empatia Animale: +7; Individuare: +8; Ispezionare/Cercare: +9; Manualità: +2; Precisione: +6; Resistenza Fisica: +6; Saltare/Cadere: +4; Sopravvivenza: +4.

Equipaggiamento: Abito comune, Zaino, Borraccia, Pugnale (85%), Arco Lungo o Balestra, Armatura completa di pelle, 3d6 x 850 Drog.

Speciale: Tiratore Scelto ed Osservatore Attento.

Combattente

Caratteristiche Consigliate: Agilità 16, Costituzione 14.

Competenze: Armi (quattro diverse a scelta tra Armi Corte, Armi Lunghe, Armi Medie, AaD ad Arco, AaD ad Una Mano, AaD a Due Mani o Scagliare): +9, +8, +7, +6 (uno diverso per ognuna); Combattere CaC: +6; Forza: +6; Intimidire: +3; Parare/Deflettere: +7; Resistenza Fisica: +6; Schivare: +5.

Equipaggiamento: Abito militare, Cappuccio e corpetto di maglia, Schinieri e bracciali in cuoio, Spada Corta o Spada o Picca o Arco Lungo (una a scelta), 3d6 x 1000 Drog/Crediti.

Speciale: Combattente Eccelso.

Custode

Caratt. Consigliate: Carisma 16, Mana 14, Intelligenza 14.

Competenze: Affinità Arcanomacchine: +3; Conoscenze Fisiche: +2; Conoscenze Mediche: +6; Conoscenze Storiche: +7; Ispezionare/Cercare: +5; Mondanità/Empatia: +5; Resistenza Mentale: +7; Rituali: +9; Senso del Pericolo: +3; Volontà: +6.

Equipaggiamento: Abito rituale, Talismano di Metabolismo, Talismano Scudo (3), 3d6 x 1000 Drog/Crediti.

Speciale: Mago Prodigioso o Saggio Assennato.

Difensore Ombra (Majoshu)

Caratteristiche Consigliate: Agilità 16, Istinto 14.

Competenze: Acrobazia: +7; Armi Corte: +7; Armi Medie: +6; Arrampicarsi: +3; Arti Marziali: +6; Borseggiare: +5; Cavalcare: +3; Combattere CaC: +6; Conoscenze Meccaniche: +2; Controllare (a scelta tra Controllare Mezzi Marini e Controllare Mezzi Terrestri): +2; Forza: +4; Furtività/Nascondersi: +9; Individuare: +4; Parare/Deflettere: +3; Prontezza: +4; Raggiare/Convincere: +2; Saltare/Cadere: +3; Schivare: +3; Senso del Pericolo: +7; Travestimento: +2.

Equipaggiamento: Abito militare, Katana, Nunhaku o Tonfa, Sai (due), Corda con rampino, 3d6 x 900 Drog/Crediti.

Speciale: Punti Liberi dimezzati; Atleta Innato ed Artista della Fuga oppure Maestro della Dissimulazione e Reazione Rapida.

Furfante

Caratt. Consigliate: Carisma 16, Agilità 14, Intelligenza 14.

Competenze: Armi Corte: +7; Arrampicarsi: +2; Borseggiare: +7; Conoscenze Meccaniche: +3; Contatti: +5; Divincolarsi: +2; Furtività/Nascondersi: +9; Individuare: +4; Ispezionare/Cercare: +4; Manualità: +5; Prontezza: +6; Raggiare/Convincere: +7; Schivare: +4; Senso del Pericolo: +2; Travestimento: +4.

Equipaggiamento: Abito umile, Abito comune, Manganello, Coltello, Attrezzi per scassinare, 3d6 x 900 Drog/Crediti.

Speciale: Osservatore Attento ed Artista della Fuga oppure Atleta Innato ed Elusività Eccezionale oppure Maestro della Dissimulazione.

Guardiano Errante

Caratt. Consigliate: Agilità 16, Carisma 14, Intelligenza 14.

Competenze: Armi Lunghe: +7; Armi Medie: +8; Arti Marziali (una che faccia uso di armi): +6; Cavalcare: +7; Conoscenze Giuridiche: +9; Conoscenze Storiche: +3; Interrogare: +7; Intimidire: +6; Ispezionare/Cercare: +4; Parare/Deflettere: +6; Resistenza Fisica: +6.

Equipaggiamento: Abito militare, Abito comune, Cavallo, Spada, Lancia da cavaliere, Corpetto di maglia (55%) o di cuoio.

Speciale: Medaglione identificativo dei Guardiani Erranti; Atleta Innato ed Osservatore Attento.

Guerriero delle Dune (Shanka'Dee)

Caratt. Consigliate: Agilità 16, Costituzione 14, Istinto 14.

Competenze: Acrobazia: +3; Armi Medie: +8; Cavalcare: +7; Combattere CaC: +5; Forza: +6; Parare/Deflettere: +6; Resistenza Fisica: +7; Schivare: +5; Senso del Pericolo: +5; Sopravvivenza: +7.

Equipaggiamento: Abito militare, Cavallo, Spada, Corpetto e schinieri di cuoio, Scudo rotondo, 3d6 x 800 Drog/Crediti.

Speciale: Combattente Eccelso ed Infaticabile.

Guerriero Tribale (Nambutu)

Caratteristiche Consigliate: Agilità 16, Istinto 16.

Competenze: AaD, ad arco: +7; Armi Lunghe: +4; Arrampicarsi: +8; Combattere CaC: +7; Conoscenze Botaniche: +3; Conoscenze Meccaniche: +4; Furtività/Nascondersi: +5; Prontezza: +6; Resistenza Fisica: +4; Saltare/Cadere: +6; Senso del Pericolo: +7; Sopravvivenza: +9.

Equipaggiamento: Abito umile, Picca o Lancia da fante, Arco lungo (60%) o corto, Corpetto di pelli (come cuoio), 3d6 x 750 Drog/Crediti.

Speciale: Tiratore Scelto oppure Atleta Innato ed Osservatore Attento.

Mercante

Caratteristiche Consigliate: Carisma 16, Intelligenza 16.

Competenze: Armi Corte: +4; Arte: +5; Cavalcare: +4; Conoscenze Generiche: +5; Contatti: +8; Controllare (a scelta tra Controllare Mezzi Marini e Controllare Mezzi Terrestri): +5; Etichetta: +3; Individuare: +5; Manualità: +2; Mondanità/Empatia: +8; Raggiare/Convincere: +9; Sedurre: +6; Valutare: +10.

Equipaggiamento: Abito comune, Abito nobile, Carro con 2 muli o piccola imbarcazione nel porto più vicino, 3d6 x 1200 Drog/Crediti.

Speciale: Oratore Impareggiabile.

Nobile Decaduto

Caratt. Consigliate: Agilità 14, Carisma 14, Intelligenza 14.

Competenze: Armi a Distanza (una a scelta tra AaD ad Arco, AaD ad Una Mano e AaD a Due Mani): +5; Armi Medie: +7; Arte: +4; Arti Marziali: +3; Cavalcare: +4; Conoscenze Generiche: +3; Conoscenze Giuridiche: +4; Conoscenze Storiche: +4; Contatti: +4; Etichetta: +8; Ispezionare/Cercare: +5; Lingua (una a scelta): +4; Mondanità/Empatia: +5; Nuotare: +2; Parare/Deflettere: +4; Raggiare/Convincere: +5; Resistenza Fisica: +4; Valutare: +2.

Equipaggiamento: Abito nobile, Cavallo (45%), Spada (30%) o Stocco, 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

Speciale: Blasono di riconoscimento con il simbolo della famiglia; Punti Liberi dimezzati; Oratore Impareggiabile o Saggio Assennato.

Novizio

Caratt. Consigliate: Agilità 16, Carisma 14, Mana 14, Costituzione 14.

Competenze: Affinità Arcanomacchine: +3; Armi Lunghe: +8; Armi Medie: +7; Arti Marziali (una che faccia uso di armi): +3; Cavalcare: +7; Conoscenze Giuridiche: +5; Conoscenze Storiche: +4; Controllare Giganti: +4; Etichetta: +5; Forza: +3; Intimidire: +2; Lingua (una a scelta): +5; Parare/Deflettere: +5; Resistenza Fisica: +4; Rituali: +4; Senso del Pericolo: +4; Volontà: +3.

Equipaggiamento: Abito militare, Abito nobile, Spada, Lancia da cavaliere, Cavallo, Armatura completa di maglia metallica, 3d6 x 500 Drog/Crediti.

Speciale: Blasono dell'ordine di appartenenza; Punti Liberi dimezzati; Combattente Eccelso e Controllo del Colpo.

Psicoscientziato

Caratteristiche Consigliate: Intelligenza 16, Mana 14.

Competenze: Affinità Arcanomacchine: +5; Conoscenza Elettroniche: +4; Conoscenze Fisiche: +5; Conoscenze Generiche: +6; Conoscenze Mediche: +3; Intimidire: +3; Ispezionare/Cercare: +4; Poteri Psicoscientifici: +9; Resistenza mentale: +7; Volontà: +6.

Equipaggiamento: Abito comune, Divisa della Corporazione, 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

Speciale: Medaglione di riconoscimento della Corporazione delle Scienze (gerarchia 15+1d3); Mago Prodigioso oppure Tecnico Provetto.

Sciamano (Kebukte)

Caratteristiche Consigliate: Istinto 16, Mana 14.

Competenze: Conoscenze Botaniche: +7; Conoscenze Generiche: +5; Conoscenze Mediche: +5; Empatia Animale: +3; Invocazioni Sciamaniche: +9; Individuare: +3; Resistenza mentale: +6; Senso del Pericolo: +3; Sopravvivenza: +5; Volontà: +6.

Equipaggiamento: Abito umile, Abito rituale, Casacca di pelli grezze (è come un corpetto di cuoio), 3d6 x 900 Drog/Crediti.

Speciale: Mago Prodigioso.

Studioso della Corporazione

Caratteristiche Consigliate: Intelligenza 16, Mana 14.

Competenze: Affinità Arcanomacchine: +6; Conoscenze Generiche: +4; Conoscenze (quattro diverse a scelta tra Conoscenze Biologiche, Conoscenze Botaniche, Conoscenze Chimiche, Conoscenze Elettroniche, Conoscenze Fisiche, Conoscenze Geologiche, Conoscenze Meccaniche o Conoscenze Mediche): +10, +9, +7, +5 (uno diverso per ognuna); Controllare (due diversi tra Controllare Giganti, Controllare Mezzi Aerei, Controllare Mezzi Marini o Controllare Mezzi Terrestri): +7, +3 (uno diverso per ognuna); Individuare: +2; Ispezionare/Cercare: +5; Lingua (una a scelta): +6; Manualità: +2; Poteri Psicoscientifici: +4; Resistenza Mentale: +2; Volontà: +2.

Equipaggiamento: Abito comune, Divisa della Corporazione, Cannocchiale o Rilevatore di Magia o Rilevatore di Movimento, Zaino, Borsa Medica, Attrezzi per Riparare o Strumenti Chirurgici (a scelta), 3d6 x 1100 Drog/Crediti.

Speciale: Medaglione di riconoscimento della Corporazione delle Scienze (gerarchia 15+1d3); Saggio Assennato oppure Tecnico Provetto.