

## 🌀 Tabelle degli Arcani: Psicoscienza 🌀

Tabella dei Poteri Psicoscientifici									
Potere	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti
<b>Dominio Cinetico</b>									
Assalto	16	38	6	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d10 PF / 1d6+B PR
Attacco	8	32	4	3	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d6 PF / 1d3+B PR
Barriera	12	34	5	4	0	Personale	Nessuna	Standard	Assorbe un totale di 2d6+B danni
Campo di Forza	16	38	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. Round	VP pari a 1d6+Bonus
Campo di Inerzia	6	28	3	2	0	Personale	Nessuna	Std. Round	VP pari al Bonus
Levitazione	16	38	4	6	0	Personale	Nessuna	Standard	Levita verticalmente; +10 a Saltare/Cadere
Telecinesi	10	30	3	3	Standard	Speciale	Speciale	Standard	Esercita una forza pari a 1d10+B
Telecinesi Maggiore	18	38	5	5	Standard	Speciale	Speciale	Standard	Esercita una forza pari a 3d10+B
Telecinesi Superiore	26	44	7	7	Standard	Speciale	Speciale	Standard	Esercita una forza pari a 5d10+B
Volo	24	42	10	10	0	Personale	Nessuna	Standard	Vola a velocità doppia
<b>Dominio Elementale</b>									
Alterazione Strutturale	24	42	8	10	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente	Cambia la struttura di un materiale
Disgregazione	18	38	6	5	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	R.F. DA	Permanente	1d6+B PF o 3d6+B PS e 1d6+B VP
Dislocazione	22	40	7	7	1 metro	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente	Teletrasporta un oggetto conosciuto
Fusione	12	32	5	4	Contatto	1d6 + B cm <sup>3</sup>	Nessuna	Permanente	+5 alle riparazioni
Intaglio	8	32	4	4	Contatto	1d6 + B cm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard	+5 ai lavori manuali
Manipolazione	16	38	6	6	Contatto	Int dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std. Round	+10 ai lavori manuali
Teletrasporto	28	46	12	24	Contatto	Uno	R.F. DA	Istantaneo	Trasporta istantaneamente altrove
<b>Dominio Energetico</b>									
Assorbimento	14	36	4	4	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	Speciale	Un Round	Assorbe 1d6+B punti energia; 1/3 diventano PM
Criocinesi	20	38	6	7	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	R.F. SD	Istantaneo	1d10+B PF danni da freddo; congela oggetti
Flusso	16	34	4	4	Standard	Due Disp.	Nessuna	Standard	Trasporta 1d6+B punti energia tra 2 dispositivi
Generazione	20	38	6	5	Contatto	Uno	Nessuna	Standard	Genera 1d10+B punti energia
Ignizione	8	30	4	4	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	Infligge 1d3 PF o incendia un oggetto
Impulso	18	40	7	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d10 PF/1d10+B PR danni da elettricità
Onda d'Urto	28	48	12	8	0	Standard	R.F. SD	Istantaneo	1d10 PF / 1d6+B PR a tutti i nemici nell'area
Pirocinesi	24	42	10	7	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo	2d6+B danni da calore. Incendia oggetti
Trasferimento	22	40	6	7	Std. x 2	Due Disp.	Nessuna	Standard	Trasporta 3d6+B punti energia tra 2 dispositivi
<b>Dominio Introspeettivo</b>									
Autocontrollo	16	34	7	9	0	Personale	Nessuna	Standard	Aumenta di B una Caratteristica
Autoipnosi	16	36	6	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	Aumenta di B un'Abilità (max 30)
Corpo Astrale	24	42	8	14	0	Personale	Nessuna	Standard	Permette di viaggiare con lo spirito
Metamorfosi	20	40	6	14	0	Personale	Nessuna	Standard	Altera aspetto; +10 Travestimento; +5 Raggiare
Rigenerazione	16	38	6	7	0	Personale	Nessuna	Standard	Guarisce 1 PR/Round e 1 PF/Minuto
Scudo Mentale	10	30	4	3	0	Personale	Nessuna	Standard	Riduce l'efficacia di attacchi mentali
<b>Dominio Psicichico</b>									
Alterazione Mnemonica	28	48	8	12	Standard	Uno	R.M. DA	Permanente	Modifica o aggiunge ricordi
Ascendente	10	34	5	4	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	+5 influenza mentale; -2 Resistenza Mentale
Dominazione	20	42	7	7	Standard	Uno	R.M. DR	Standard	Il bersaglio obbedisce, o come Ascendente
Frustra Psicichica	22	38	5	6	Speciale	Uno	R.M. DD	Istantaneo	1d6 PF/1d10+B PR; -2 a Test Mentali x 1 Round
Intrusione Mentale	24	42	6	6	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	Legge il pensiero
Ipnosi	24	42	8	8	Standard	Uno	R.M. DA	Std. x 10	Aumenta/diminuisce di B un'Abilità (max 30)
Magnificenza	24	42	8	6	Standard	Speciale	R.M. DA	Standard	Come Ascendente, ma su più bersagli
Metabolismo	14	34	5	5	Speciale	Uno	R.M. DA	Istantaneo	Cura come un giorno di riposo. +4 a Res. Fisica
Suggestione	24	42	9	10	Speciale	Uno	R.M. DA	Standard	Aumenta/diminuisce di B una Caratteristica
Telepatia	10	32	5	4	Standard	Uno	Speciale	Standard	Comunica mentalmente
<b>Dominio Sensoriale</b>									
Aumento Percettivo	4	30	5	5	0	Personale	Nessuna	Standard	Potenzia un senso: +5 ai Test relativi
Illusione	14	32	5	5	Standard	1 + B m <sup>3</sup>	R.M. DA	Standard	Illusione realistica
Occultamento	16	38	7	5	0	Personale	Nessuna	Standard	+10 a Furtività/Nascondersi
Psicometria	20	40	9	12	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	Rivive il passato di un oggetto
Rabdomanzia	12	32	6	5	0	Std. x 10	Nessuna	Standard	Individua la presenza di un elemento grezzo
Rilocalazione	18	38	6	8	Speciale	Speciale	Nessuna	Standard	Sposta la percezione di un senso altrove

RdE: Standard ⇒ INT metri; Contatto ⇒ A contatto; 0 ⇒ A partire da sé stessi

AdI: Standard ⇒ INT metri; Uno ⇒ Un bersaglio; Personale ⇒ Solo sé stessi; Bonus ⇒ (Poteri Psicoscientifici+Volontà)/10+Eventuali

Resistenza: ( Resistenza Mentale | Resistenza Fisica | Parare/Deflettere | Schivare | Individuare | Ispezionare)( Dinamico | Statico)( Annulla | Dimezza | Riduce | Speciale)

Durata: Standard ⇒ 1d6 + Bonus minuti; Istantaneo ⇒ Pari a 0, ma gli effetti sono permanenti

## ☯ Tabelle degli Arcani: Rituali ☯

Tabella dei Rituali Naga									
Rituale	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti
<b>Evocazioni Immedie</b>									
Armatura	14	34	7	4	Contatto	Uno	Nessuna	Std. Round	Assorbe un totale di 2d6+B danni
Baluardo	26	44	12	6	Contatto	Uno	Nessuna	Std. Round	Assorbe un totale di 4d6+B danni
Cascata d'Acqua	24	42	15	9	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d6 PF/2d10+B PR; 2d6+B litri d'acqua
Fantasma	6	28	3	3	Standard	Bonus m <sup>3</sup>	In./Is. SA	Standard	Apparizione silenziosa
Fiammata	16	38	8	6	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d10+B PF; 1d3 PF x 3 Round
Folata	4	26	3	2	Standard	Uno	Speciale	Un Round	-4 a tutte le azioni fisiche
Folgore	24	42	9	7	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo	1d10 PF/2d6+B PR
Getto d'Acqua	16	36	10	7	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1 PF/1d10+B PR; 1d6+B litri d'acqua
Guarigione	24	42	9	6	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente	Guarisce 2d6+B PF e tutti i PR
Illusione	14	34	6	9	Standard	1d6 + B m <sup>3</sup>	In./Is. SA	Standard	Apparizione realistica; -4 al Test di Resistenza
Impulso Elettrico	8	30	3	3	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo	1d3 PF/1d6+B PR
Invisibilità	18	40	9	8	0	Uno	Nessuna	Standard	+10 (+15) a Furtività/Nascondersi
Linimento	6	28	4	3	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente	Cura 1 PF; Pronto Soccorso automatico
Maglio	18	44	7	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	2d6 PF/1d6+B PR
Mano Invisibile	6	30	6	3	Standard	Uno	Nessuna	Std. Round	Come telecinesi; forza 1d10+B
Mano Poderosa	16	38	12	8	Standard	Uno	Nessuna	Std. Round	Come telecinesi; forza pari al totale dei PM
Martello	10	28	4	3	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d6 PF/1d3+B PR
Melodia del Sonno	22	40	8	8	0	Std/2	R.M. DR	Standard	Addormenta o penalizza di 2 tutti i Test
Nenia del Sonno	14	34	4	5	0	Std/2	R.M. DA	Standard	-2 a tutti Test, addormenta
Occhio	14	36	8	9	Std x 10	Standard	Nessuna	Standard	Crea un "plastico" di una zona
Occhio Cristallino	26	44	15	20	Std x 10	Standard	Nessuna	Standard	Come Occhio, ma include invisibili/inconsistenti
Pira	26	42	12	9	Standard	Uno	Sc. SA	Istantaneo	2d10+B PF; 1d6 PF x 3 Round
Rimedio	16	34	7	5	Contatto	Uno	Nessuna	Permanente	Cura 1d6+B PF/1d10 PR
Scarica Elettrica	16	36	6	5	Standard	Uno	R.F. SD	Istantaneo	1d6 PF/1d10+B PR
Scudo	4	26	3	3	0	Personale	Nessuna	Std. Round	Assorbe un totale di 1d6+B danni
Spruzzo d'Acqua	8	30	5	5	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d3+B PR; 1+B litri d'acqua
Tifone	24	42	12	6	0	Standard	Speciale	Un Round	Fa cadere o -8 ad azioni fisiche
Vampa	10	30	4	4	Standard	Uno	Sc./PD SA	Istantaneo	1d6+B PF
Vento	14	34	6	3	Standard	Uno	Speciale	Un Round	Fa cadere o -6 ad azioni fisiche
Volo	16	38	10	10	0	Personale	Nessuna	Standard	Vola a velocità doppia
<b>Ritual</b>									
Evocazione I	12*	32	15	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente	Evoca un Baco
Evocazione II	20*	38	20	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente	Evoca un Millepiedi
Evocazione III	24*	42	30	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente	Evoca un Serpente
Evocazione IV	28*	46	45	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente	Evoca una Volpe
Evocazione V	30*	50	60	Spec	Bonus metri	Uno	Nessuna	Permanente	Evoca un Dragone
Percezione I	6	28	3	3	0	Standard	Nessuna	Standard	Stabilisce la presenza di spiriti
Percezione II	14	32	4	5	0	Standard	Nessuna	Standard	Stabilisce numero e Mana degli spiriti
Percezione III	18	38	6	7	0	Standard	Nessuna	Standard	Stabilisce posizione di ogni spirito
Percezione IV	24	42	9	9	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	Esamina il tipo di uno spirito
Percezione V	28	48	13	12	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	Esamina umore e karma dello spirito
Scongioro I	8	28	4	4	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo	1d10+B PF a Bachi o meno, o forza confronto
Scongioro II	16	36	7	7	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo	2d10+B PF a Millepiedi, o 1d6+B ad area (Bachi)
Scongioro III	20	38	10	10	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo	3d10+B PF a Serpenti, o 2d6+B ad area (Millep.)
Scongioro IV	24	42	15	12	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo	5d10+B PF a Volpi, o 3d6+B ad area (Serpenti)
Scongioro V	28	46	20	16	Std o 0	Uno o Std	R.F. DD	Istantaneo	7d10+B PF a Dragoni, o 5d6+B ad area (Volpi)

RdE: Standard ⇒ CAR metri; Contatto ⇒ A contatto; 0 ⇒ A partire da sé stessi

AdI: Standard ⇒ CAR metri; Uno ⇒ Un bersaglio; Personale ⇒ Solo sé stessi; Bonus ⇒ (Ritual Naga+Volontà)/10+Eventuali

Resistenza: ( Resistenza Mentale | Resistenza Fisica | Parare/Deflettere | Schivare | Individuare | Ispezionare)( Dinamico | Statico)( Annulla | Dimezza | Riduce | Speciale)

Durata: Standard ⇒ 1d6 + Bonus minuti; Istantaneo ⇒ Pari a 0, ma gli effetti sono permanenti

## ☯ Tabelle degli Arcani: Poteri Naga ☯

Tabella dei Poteri Naga										
Potere	PP	Eff.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti
Abilità Migliorata	Spec	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Migliora un'Abilità di 1d3
Alterazione di Statura	10	P	34	14	12	0	Personale	Nessuna	Standard	Raddoppia o dimezza la statura
Arma Perenne	6	P	28	10	5	0	Personale	Nessuna	Permanente	L'arma ricompare sempre in pugno
Armatura	5	P, V	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Armatura naturale
Armoniche Extra	7	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Aggiunge una Armonica
Caratt. Migliorata	5	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Aggiunge 1d6 ad una Caratter. (non Mana)
Danno Extra	10	P, V	No	2	No	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	Aggiunge 1d6 al danno ad un tipo di attacco
Effusione Spirituale	13	P, V	34	3	2	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	Trasferisce 1d6+B PM al maestro
Equipaggiamento I	6	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Equipaggiamento reperibilità 20
Equipaggiamento II	8	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Equipaggiamento reperibilità 32
Equipaggiamento III	12	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Equipaggiamento reperibilità qualsiasi
Esodemone	15	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Il naga è un Esodemone
Evocazione Immediata	Spec	P, V	Spec	Spec	Spec	Speciale	Speciale	Speciale	Speciale	Il naga acquisisce un'Evocazione Immediata
Inconsistenza	16	P, V	42	10	5	0	Personale	Nessuna	Std. Round	Il naga diventa inconsistente
Manifestazione	8	P	No	No	No	Standard	Personale	Nessuna	Permanente	In certe condizioni il vincolo si apre
Mutazione	7	P	28	7	15	0	Personale	Nessuna	Permanente	Il naga può mutare forma
Possessione	6	V	No	No	No	Contatto	Speciale	Speciale	Permanente	-4 ai Test per il controllo
Punti Ferita	3	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Aggiunge 1d3+1 PF
Punti Magia	5	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Aggiunge 1d3+1 PM
Richiamo	6	V	No	3	No	Std x 10	Personale	Nessuna	Istantaneo	Il vincolo torna in mano al proprietario
Rigenerazione	6	P, V	No	1	No	0	Personale	Nessuna	Speciale	Rigenera 1PR/min; 1PF/ora; 1VP/giorno
Simbionte	12	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Il naga è un Simbionte
Simulacro	8	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Il naga è un Simulacro
Telepatia	5	P	34	5	5	Standard	Uno	R.M. DA	Standard	Comunica mentalmente
Tentacolo Retrattile	6	P, V	No	4	No	0	Personale	Nessuna	Standard	Il naga ha un tentacolo retrattile
Testa Addizionale	6	P	No	No	No	0	Personale	Nessuna	Permanente	Il naga ha più teste
Tocco Acido	10	P, V	No	3	No	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	1d3 PF (o VP) x 2 Round
Vampiro Spirituale	13	P, V	38	5	5	Contatto	Uno	R.M. DA	Istantaneo	Assorbe 1d6+B PM e ne prende la metà
Veleno	10	P, V	No	5	No	Contatto	Uno	Speciale	Istantaneo	1d3 PF da 2° a 4° Round, poi 1d3 PF per ora
Vincolo Reattivo	8	V	No	No	No	Contatto	Speciale	Speciale	Istantaneo	Confronto Spirituale al solo tocco del vincolo
Visione Cristallina	6	P	34	4	5	0	Standard	Nessuna	Standard	Il naga vede in ogni condizione

Eff.: P ⇒ Si applica al Naga; V ⇒ Si applica al Vincolo

RdE: Standard ⇒ MAN metri; Contatto ⇒ A contatto; 0 ⇒ A partire da sé stessi

AdI: Standard ⇒ MAN metri; Uno ⇒ Un bersaglio; Personale ⇒ Solo sé stessi; Bonus ⇒ (Potere Naga+Volontà)/10+Eventuali

Resistenza: (Resistenza Mentale | Resistenza Fisica | Parare/Deflettere | Schivare | Individuare | Ispezionare)(Dinamico | Statico)(Annulla | Dimezza |

Riduce | Speciale)

Durata: Standard ⇒ 1d6 + Bonus minuti; Istantaneo ⇒ Pari a 0, ma gli effetti sono permanenti

## ☯ Tabelle degli Arcani: Sciamanismo ☯

Tabella delle Invocazioni Sciamaniche - Base										
Rituale	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti	
Affinità Animale	4	28	5	4	Speciale	1d10 + B	Nessuna	Std ore	+4 ad Empatia Animale	
Bandisci il Male	10	28	5	3	0	Standard	Nessuna	Standard	A naga liv.1: -2 Test, 1 PF 1d3 PR x Round, fuga?	
Chiarore	8	30	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard	Raddoppia luminosità in una zona	
Colpo Deciso	8	32	3	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round	+3 al successivo attacco	
Con. dei Minerali	6	28	4	5	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+6 a Con. Geologiche; +4 a Test simili.	
Con. dei Vegetali	6	28	4	5	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+6 a Con. Botaniche; +4 a Test simili.	
Fascinazione	8	30	5	5	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard	+3 Raggiare, Mondanità; +1 ad altre	
Ferro in Acciaio	8	30	6	4	Contatto	Bonus dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard	Migliora ogg. metallo; Bonus +1, +10% gittata	
Fragilità	8	30	6	5	Standard	Bonus dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Standard	Solo oggetti: raddoppia possibilità di rottura	
Indebolimento	6	30	5	3	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo	1 PF e 1d6+B PR	
Indurisci Legno	4	28	5	4	Contatto	Bonus dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard	Migliora ogg. legno; Bonus +1, +10% gittata	
Intuizione	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+2 ad un'Abilità di Int o Ist	
Ispirazione	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+2 ad un'Abilità di Car o Man	
Libero Respiro	2	26	6	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. x 10	Permette di respirare filtrando tossine	
Malaugurio	8	30	4	3	Standard	Bonus	R.M. DA	Std. Round	-2 ai Test, Fall. Cri. con 3 o meno	
Medicamento	8	30	5	15	0	Personale	Nessuna	Standard	+6 a Con. Mediche	
Modifica Clima	10	34	7	15	0	Std x 100	Nessuna	Std. x 10	Altera leggermente condizioni meteorologiche	
Ombra	8	30	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard	Dimezza luminosità in una zona	
Orientamento	2	26	3	2	0	Personale	Nessuna	Standard	+6 per orientarsi; +3 a Sopravvivenza	
Pelle di Cuoio	6	30	4	3	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard	VP pari a Bonus (minimo 1)	
Praticità	6	30	6	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+2 ad un'Abilità di Agi o Cos	
Presagio	10	32	5	12	Contatto	Uno	R.M. DA	Std ore	+3 Individuare, Iniziativa, Senso del Pericolo.	
Rabdomanzia	4	28	5	4	0	Std. x 10	Nessuna	Std ore	Sa dov'è l'acqua	
Resistenza al Freddo	4	28	4	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore	-1 a danni e +4 a Res. Fisica contro freddo	
Resistenza al Fuoco	4	28	4	2	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore	-1 a danni e +4 a Res. Fisica contro fuoco	
Resistenza al Sonno	6	28	4	5	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni	½ necessità di sonno. Non usare di continuo	
Sisma	8	32	8	7	Std x 10	Standard	Speciale	Un Round	Piccola scossa. Test Acrobazia o si cade	
Sorte	8	32	10	15	Contatto	Uno	R.M. DA	Un giorno	Si può rilanciare un risultato insoddisfacente	

Tabella delle Invocazioni Sciamaniche - Affinità										
Rituale	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti	
Ammaliamento	16	36	6	7	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard	+6 Raggiare, Mondanità; +2 ad altre	
Buio	16	32	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard	Oscura. Può accecare: -8/-16 ai Test	
Cognizione	16	36	7	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+4 ad un'Abilità di Car o Man	
Colpo Sicuro	20	38	8	4	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round	+6 al successivo attacco	
Competenza	16	36	7	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+4 ad un'Abilità di Agi o Cos	
Conoscenza	16	34	7	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+4 ad un'Abilità di Int o Ist	
Controllo del Fuoco	14	36	7	4	Standard	Standard	Speciale	Std. Round	Altera intensità del fuoco +/-50%	
Cura	16	34	7	5	Contatto	Uno	R.F. DA	Istantaneo	Cura 1d6 + Bonus PF ed 1d10 PR	
Divinazione	16*	38	14	Spec	0	Personale	Nessuna	Istantaneo	Risposte criptiche a domande generiche	
Evoca Clima	16	40	9	20	0	Std x 200	Nessuna	Std ore	Altera clima. Vari effetti extra.	
Ferimento	16	34	7	4	Standard	Uno	R.F. DD	Istantaneo	Infligge 1d6 PF ed 1d6 + Bonus PR	
Flagella il Male	16	34	7	5	0	Standard	Nessuna	Istantaneo	Naga: 1d10+B PF, fuga?	
Fortuna	16	38	15	20	Contatto	Uno	R.M. DA	Un giorno	Talento "Fortunato" a sciamano o Sorte ad altri	
Immunità al Freddo	12	32	5	4	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std ore	-4 a danni e +8 a Res. Fisica contro freddo	
Legno in Pietra	14	34	7	5	Contatto	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std ore	Migliora ogg. legno; Bonus +2, +20% gittata	
Luce	16	32	5	3	Std. x 2	Standard	Sc. SA	Standard	Illumina. Può abbagliare: -4/-8 ai Test	
Maledizione	16	34	6	3	Contatto	Bonus	R.M. DA	Standard	-4 ai Test, Fall. Cri. con 5 o meno	
Pelle di Roccia	16	34	6	5	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard	VP pari a 1d6+Bonus	
Resistenza alla Fatica	16	34	5	5	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni	Raddoppia res. agli sforzi. Non usare di continuo	
Rottura	16	36	8	6	Standard	Bonus dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Speciale	Solo oggetti: infligge 1d6+B PS ed 1d3+B VP	
Sorgente Divina	12	32	7	16	Contatto	Speciale	Nessuna	Std ore	Crea fonte d'acqua	
Terremoto	16	38	10	12	Std x 50	Std. x 10	Speciale	Un Round	Piccolo terremoto. Test Acrobazia o si cade	
Vero Acciaio	16	36	7	6	Contatto	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std ore	Migliora ogg. metallo; Bonus +2, +20% gittata	
Vero Respiro	10	30	7	4	Contatto	1d6 + B	R.F. DA	Std x 20	Rallenta di 10 volte soffocamento	
Visione dei Minerali	16	34	5	6	0	Std. x 10	Nessuna	Standard	"Con. dei Minerali" + Sa dov'è un minerale	
Visione dei Vegetali	16	34	5	6	0	Std. x 10	Nessuna	Standard	"Con. dei Vegetali" + Sa dov'è un vegetale	
Visione della Via	12	34	6	20	0	Personale	Nessuna	Un giorno	Lo sciamano conosce la via migliore	
Voce Animale	12	32	7	4	Speciale	1d10 + B	R.M. DR	Std ore	+8 ad Empatia Animale	

RdE: Standard ⇒ IST metri; Contatto ⇒ A contatto; 0 ⇒ A partire da sé stessi

AdI: Standard ⇒ IST metri; Uno ⇒ Un bersaglio; Personale ⇒ Solo sé stessi; Bonus ⇒ (Invocazioni Sciamaniche+Volontà)/10+Eventuali

Resistenza: (Resistenza Mentale | Resistenza Fisica | Parare/Deflettere | Schivare | Individuare | Ispezionare)(Dinamico | Statico)(Annulla | Dimezza | Riduce | Speciale)

Durata: Standard ⇒ 1d6 + Bonus minuti; Istantaneo ⇒ Pari a 0, ma gli effetti sono permanenti

## ☯ Tabelle degli Arcani: Sciamanismo ☯

Tabella delle Invocazioni Sciamaniche - Focalizzazione										
Rituale	Req.	Test	PM	ARM	RdE	AdI	Resistenza	Durata	Effetti	
Acciaio degli Dei	24*	40	14	20	Contatto	1d10+B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std giorni	Migliora ogg. metallo; Bonus +3, +30% gittata	
Anatema	24	40	8	5	Contatto	Bonus	R.M. DA	Standard	-8 ai Test, Fall. Cri. con 7 o -, no Succ. Cri.	
Animare i Vegetali	24	40	8	8	Standard	1d10 + B	Nessuna	Standard	Anima vegetali che intralciano o lasciano passare	
Colpo Perfetto	26	42	12	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std. Round	+9 al successivo attacco	
Comanda Clima	24	44	15	35	0	Std x 400	Nessuna	2d6 + B ore	Stravolge clima. Vari effetti extra.	
Consapevolezza	24	40	8	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+8 ad un'Abilità di Car o Man	
Controllo	26	40	7	9	Standard	Bonus	R.M. DD	Standard	+9 Raggiare, Mondanità; +3 ad altre	
Controllo delle Acque	26	42	12	7	Standard	Bonus m <sup>3</sup>	Nessuna	Standard	Crea un golem d'acqua	
Distuggi il Male	24	40	9	7	0	Standard	Nessuna	Std. Round	Naga: 2d6+B PF, -4 Test, 1d3 PF x Rnd, fuga?	
Distruzione	22	38	9	6	Standard	1d6 + B dm <sup>3</sup>	Sc. SA	Standard	Solo oggetti: infligge 2d6+B PS ed 1d6+B VP	
Evoca Sentiero	18	42	12	40	0	Personale	Nessuna	Speciale	La via è agevole	
Fiamme Amiche	26	40	9	6	Standard	Standard	Speciale	Std. Round	Attacchi da 2d6+B PF; varia intens. fuoco ±100%	
Fulgore	22	38	7	5	Std x 3	Std x 2	Sc. SA	Std ore	Luce intensa. Può accecare: -8/-16 ai Test	
Ghiaccio Tiepido	18	38	6	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	2d6 + B ore	-9 a danni e +16 a Res. Fisica contro freddo	
Legno degli Dei	20*	40	12	20	Contatto	1d10+B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Std giorni	Migliora ogg. legno; Bonus +3, +30% gittata	
Maestria	24	40	8	7	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+8 ad un'Abilità di Agi o Cos	
Morte	26	44	12	10	Standard	Uno	R.F. DA	Istantaneo	Porta a 0 i PF. Non usabile arbitrariamente.	
Pelle di Acciaio	26	40	9	7	Contatto	Uno	R.F. DA	Standard	VP pari a 2d10+Bonus	
Plasmare i Minerali	24	40	9	9	Contatto	1 + B dm <sup>3</sup>	Nessuna	Standard	+10 per manipolarli. Può infliggere 1d10+B PS	
Profezia Divina	26*	44	16	Spec	0	Personale	Nessuna	Speciale	Risp. chiara di 1 parola a 3 dom. di max 12 parole	
Respiro dell'Anima	16	36	8	6	Contatto	1d6 + B	R.F. DA	Std x 30	Non è necessario respirare	
Richiamo	18	38	9	6	Std x 100	1d10 + B	R.M. DR	Std ore	Evoca creature, +10 Empatia Animale	
Ristorazione	20	40	7	6	Contatto	Bonus	R.F. DA	Std giorni	Annula fatica e dimezza necessità fisiologiche	
Sapere	22	40	8	6	0	Personale	Nessuna	Std. x 10	+8 ad una Abilità di Int o Ist	
Sconvolgimento	28	46	15	18	Std x 100	Std x 20	Speciale	Un Round	Terremoto potente. Vari effetti devastanti.	
Successo	22	42	18	25	Contatto	Uno	R.F. DA	Un giorno	Come "Fortuna", ma con 3 pt è succ. automatico	
Tenebra	22	38	7	5	Std x 3	Std x 2	Sc. SA	Std ore	Crea zona di buio. Può accecare: -16/-32	
Vita	26	44	12	10	Contatto	Uno	Nessuna	Istantaneo	Riporta in vita. Non usabile arbitrariamente.	

RdE: Standard ⇒ IST metri; Contatto ⇒ A contatto; 0 ⇒ A partire da sé stessi

AdI: Standard ⇒ IST metri; Uno ⇒ Un bersaglio; Personale ⇒ Solo sé stessi; Bonus ⇒ (Invocazioni Sciamaniche+Volontà)/10+Eventuali

Resistenza: ( Resistenza Mentale | Resistenza Fisica | Parare/Deflettere | Schivare | Individuare | Ispezionare)( Dinamico | Statico)( Annulla | Dimezza | Riduce | Speciale)

Durata: Standard ⇒ 1d6 + Bonus minuti; Istantaneo ⇒ Pari a 0, ma gli effetti sono permanenti