

Viaggio Spaziale Arcano, Teletrasporto	Scaglie Subitane Arcano	Forma Nebbiosa Arcano
Stregone2Utilità PersonaleMovimento Bersaglio: vs Ef Il Pg si Teletrasporta di metà Velocità	Stregone6Utilità PersonaleInter. Imm Bersaglio: vs At Il Pg viene colpito da un attacco Ef Il Pg prende un +4 a tutte le Difese contro l'attacco di Attivazione Sp Magia dei Draghi: Il bonus è 3 +For del Pg	Stregone10Utilità PersonaleInter. Imm Bersaglio: vs At Il Pg è colpito da un attacco Ef Il Pg diventa Evanescente fino a Fine T.succ
Bersaglio: vs	Bersaglio: vs	Bersaglio: vs
Bersaglio: vs	Bersaglio: vs	Bersaglio: vs
Amuleto del Vigore +2 Guarigione OggettoGiornaliero PersonaleGratuita Bersaglio: vs Pr Potenzimento a Tem, Rif, Vol Pr Il Valore degli Impulsi incrementa di un numero pari al Potenzimento -1 At Il Pg spende un Impulso per riprendere PF Ef Il Pg riprende PF come se avesse speso un altro Impulso	Cintura del Nutrimento 7 Oggetto Personale Bersaglio: vs Pr +3 a Tenacia Pr Il Pg non ha bisogno di mangiare. Deve indossare quest'oggetto per 24 ore consecutive prima che inizi a funzionare	Lanterna Fluttuante 3 OggettoVolontà PersonaleMinore Bersaglio: vs Pr Non necessita di olio. Rimane sospesa a meno che non si faccia una forza superiore A 0,5 Kg sopra di lei Ef Il Pg può regolare la luce in modo che sia raggio 10, raggio 5 o spenta. L'ultima Creatura che ha tenuto la Lanterna può comandarla mentalmente per muoverla fino a 10 quadretti di distanza come A.Movimento. Non è possibile muoverla mentalmente a più di 10 da chi la comanda

Co = Colpito
Ma = Mancato
Ef = Effetto
Sp = Speciale
At = Attivazione
Pr = Proprietà
M = Mantenere

Colori:
Volontà: Verde 
Chiaro
Incontro: Rosso 4 
Giornaliero: Grigio Chiaro 
Oggetto: Giallo 3 

ESEMPIO

Raffica Fanatica

Arma, Divino

Campione Ardimentoso 11 Incontro

Em. Ravv 2 Standard

Bersaglio: Il Giurato e Nemici entro area

Sag vs CA

Co 2[A] + Sag danni

Ef -2 alle Difese al Pg fino a Fine T.succ