

Tabella per le soglie delle Capacità

| | | | | | |
|--------------------|--|---|---|---|--|
| Arrampicarsi | 6 arrampicarsi sugli alberi o su pareti con diversi appigli | 8 arrampicarsi sugli alberi o su pareti con appigli, indossando Ppro 3 | 10 alpinismo di quarto grado | 12 alpinismo di quinto e sesto grado | 14 free climbing |
| Botanica | 6 riconoscere la pianta | 10 conoscere la pianta e quindi identificarne le proprietà | 12 utilizzo dei prodotti vegetali (erbe curative o velenose) | 14 sintesi di prodotti vegetali (preparazione di estratti vegetali) | 18 per Mago o Druido, preparare il magico inchiostro di Khik |
| Caccia & Pesca | 4 caccia piccola selvaggina (es. lepri), pesca con la lenza | 8 caccia la cinghiale, pesca con le reti | 12 battute di caccia e pesca d'altura | 14 caccia ad animali feroci (lupi, felini), pesca con l'arpione | |
| Cavalcare | 2/4 si regge su un cavallo condotto da un altro | 6 andatura al passo, può condurre i carri | 8 trotto, può difendersi combattendo a cavallo | 10 galoppo, combattimento a cavallo, può condurre carri da corsa | 12 salto, torneo, può condurre i carri da guerra 16 può cavalcare un cavallo selvaggio |
| Chimica | 6 riconoscimento delle sostanze | 10 conoscere le proprietà delle sostanze | 12 produzione di semplici preparati (reazioni naturali) | 14 produzione di preparati complessi (reazioni con catalizzatore) | 18 preparazione del balsamo dell'armaio, se Mago o Druido prepara anche il Khik |
| Conversione | <i>non ha senso parlare di soglie per questa Capacità</i> | | | | |
| Curare Ferite | 6 riconosce il tipo di ferita (ad esempio arma da taglio e che tipo di arma) | 8 ricomporre le fratture più semplici | 10 suturare le ferite più gravi | 12 amputazioni | 14 traumi interni |
| Curare Mal. & Vel. | 6 Diagnosi sommaria di malattie o avvelenamenti | 8 diagnosi accurata di malattie e veleni | 10 cura malattie fino al 5° grado, veleni fino alla tossicità 10 | 14 curare malattie fino al grado 9, veleni fino alla tossicità 19 | 18 curare le malattie di grado 10 e i veleni di tossicità 20 |
| Destrezza | 6 Gioco delle tre carte | 8 barare al gioco, semplici giochi di prestigio | 10 giochi di prestigio più complessi, esercizi da giocoliere | 12 borseggio | |
| Disegno | 6 Disegno a mano libera di base | 8 disegno tecnico | 10 cartografia | 12 pittura | 14 scultura, ma solo se possiede Abilità maggiore di 12 |
| Doti spettacolo | 6 Istrione e saltimbanco | 8 narratore di storie e leggende | 10 mimo | 12 commediante dell'arte | 14 attore drammatico |
| Esp. Armaio | 5 valutazione del Coefficiente di Rottura di un'arma | 8 valutare qualità schemistiche dell'arma (penalità su Patt e Ppar) | 10 riparazioni non da fucina (ad es. bilanciamento dell'arma, filo) | 12 riparazioni da fucina o di armi meccaniche (ad es. la balestra) | 16 riparare armi in adamantite (se Nano sono consentiti due tentativi) |
| Legg. & Scriv. | 2 leggere singole parole | 4 lettura semplice e firma | 8 lettura scorrevole e semplice scrittura | 10 buon leggere e scrivere | 14 lettura ad alto livello 16 scrittura ad alto livello |
| Lingue | 0 lessico molto povero, per la sola madrelingua | 1 lessico molto povero (solo per le altre lingue) | 2 lingua colloquiale | 4 espressione corretta | 6 linguaggio perfetto ed accurato (solo per la lingua madre) |
| Lotta | <i>non vi sono soglie, si usano le Tecniche di lotta</i> | | | | |
| Meccanica | 6 riparare semplici meccanismi (ad es. leve e paranchi) | 8 riparare meccanismi complessi, costruire meccanismi semplici | 10 riparare meccanismi di precisione, costruire quelli complessi | 14 realizzare sistemi a combinazione e di precisione | |
| Mineralogia | 5 riconoscere i minerali | 8 conoscere le proprietà dei minerali, distinguere le pietre preziose | 10 estrarre correttamente i metalli dai minerali | 12 tagliare le pietre preziose | 16 preparare l'adamantite per le armi |
| Nascondersi | 6 sfruttare bene i nascondigli esistenti | 10 creare nascondigli appositi | 14 nascondersi senza nascondigli, mimetizzazione | | |
| Navigare | 2 si sa muovere su una barca | 4 piccole imbarcazioni a remi e navigazione sotto costa | 8 navigazione a vela, su piccole imbarcazioni | 10 marinaio sulle navi | 12 timoniere sulle navi 16 capitano di lungo corso |
| Non farsi Notare | 6 dissimularsi tra la folla | 8 sfuggire ad inseguimenti anche senza folla, svincolare | 12 travestirsi | 14 mantenere un basso profilo senza ausili di sorta | |
| Nuotare | 4 rimanere a galla con 0 PPro | 6 buon nuotatore, rimane a galla con 1 PPro | 10 è capace di immergersi per brevi tratti | 13 buon subacqueo, nuota con 1 Ppro, sta a galla con 2 PPro | 16 è in grado di trarre in salvo una persona |
| Orientamento | 4 concetti di base | 8 sfruttare i punti di riferimento | 10 utilizzare ed individuare i punti cardinali | 14 memoria fotografica, ricorda le svolte | 16 orientamento a sensazione |
| Osservazione | 4 ricordare volutamente alcuni dettagli | 8 notare elementi bene in evidenza | 10 notare elementi poco visibili | 14 memoria fotografica | 16 riconoscere schemi od elementi nascosti |
| Seguire Tracce | 4 indicazioni e segnali | 8 tracce evidenti e continue (piste) | 12 tracce vecchie e discontinue | 14 tracce su terreni difficili, datare le tracce | 16 investigazione, ricostruzione delle tracce |
| Suon. & Cant. | 6 buon ascoltatore | 8 appena in grado di leggere la musica e strimpellare | 10 accordatore ed esecutore di uno strumento | 12 suonare più di uno strumento a livello accettabile | 14 virtuoso di uno strumento, accettabile con altri 16 virtuoso con più di uno strumento |
| Tiro | <i>non vi sono soglie, si usano le Tecniche d'Arma</i> | | | | |
| Trapp. & Serrature | 4 sa come è fatta una serratura non troppo complessa | 6 forzare o riparare serrature semplici, ma con 50% probabilità di renderle inservibili | 8 aprire serrature complesse, ma con il 10% di probabilità di renderle inservibili | 12 costruire trappole e meccanismi di buona fattura | 14 aprire chiusure a combinazione |
| Trovare Nascond. | 4 conosce i tipi di nascondiglio più semplici | 8 può trovare passaggi segreti ben nascosti | | | |
| Valutare | 6 conoscenza del mercato della propria città | 8 conoscenza del mercato del proprio regno | 12 conosce il mercato di un ulteriore regno, purché vi sia stato | 16 conoscenza di tutti i mercati visitati o studiati | |
| Zoologia | 4 riconosce gli animali della propria regione | 8 conosce gli animali della propria regione, riconosce quelli delle regioni visitate | 12 conosce gli animali delle zone visitate, utilizza gli animali della propria zona | 14 conoscenze di anatomia, addestrare e utilizzare gli animali di zone visitate | 16 addestrare gli animali feroci |