

**AZIONI (MdG p.127, tabelle 8-1, 8-3, 8-4)**

\* provoca Attacchi di Opportunità; † può provocare AdO

**AZIONI STANDARD (UN'AZIONE E UN MOVIMENTO O AZIONE EQUIVALENTE)**

- Attacco singolo, accendere una torcia con un tizzone ardente\*, aiutare un altro, colpire un'arma\* o un oggetto†, difesa totale, fintare, guarire un amico morente\*, lanciare incantesimi da 1 azione\*, oltrepassare, preparare, scacciare non morti, spingere, usare un'abilità per cui si impiega 1 azione†, ecc.

**AZIONI DI ROUND COMPLETO (UN'AZIONE E UN PASSO DA 1,5 METRI)**

- Attacco completo, scalare (1/2 della velocità), usare un'abilità per cui si impiega 1 round†, colpo di grazia\*, accendere una torcia\*, riorganizzare (nessun movimento), liberarsi da un intralcio\*, caricare una balestra pesante/a ripetizione\*, lanciare incantesimi da 1 round\*, bardo/stregone che lancia un incantesimo da 1 azione metamagico\*, usare un incantesimo a contatto su fino a sei amici\*, delineare l'attacco ad un oggetto inanimato/immobile\*, spegnere fiamme, lanciare un'arma a due mani con una mano\*, cambiare forma (autometamorfofi)\*, ecc.

**AZIONI PARZIALI (UN'AZIONE STANDARD MENO IL MOVIMENTO STANDARD)**

- Attacco singolo, lanciare un incantesimo da 1 azione\*, azioni equivalenti al movimento, carica parziale (velocità normale), corsa parziale (velocità x2)\*, ecc.
- Se non è un'azione di movimento, si può fare un passo da 1,5m.

**AZIONI EQUIVALENTI AL MOVIMENTO**

- Scalare (1/4 della velocità), ringuainare un'arma\*, aprire una porta, raccogliere un oggetto\*, recuperare un oggetto conservato\*, spostare un oggetto pesante\*, alzarsi da proni, caricare una balestra leggera/a mano\*, ecc.
- Estrarre un'arma, preparare/lasciar cadere lo scudo possono essere combinate con un movimento regolare se si ha un bonus di attacco base di almeno +1, altrimenti sono azioni equivalenti al movimento.

**AZIONI GRATUITE**

- Lasciare cadere un oggetto, cadere a terra, parlare, lanciare incantesimi rapidi, ecc.

**AIUTARE UN ALTRO (MdG p.135)**

- Azione standard: attacco contro un avversario (CA 10), se hai successo un alleato in mischia con l'avversario ottiene un bonus di circostanza +2 al tiro per colpire o alla CA (a tua scelta). Si possono fare anche altre azioni (es. scuotere vittima di ipnosi o sonno).

**ATTACCARE DIFENSORI INDIFESI (MdG p.133)**

- Attacco in mischia con +4 bonus di circostanza al tiro per colpire; nessun bonus dalla distanza. Il difensore ha Des pari a 0 (penalità -5 Des alla CA, possibile attacco furtivo).

**ATTACCARE UN OGGETTO (MdG p.135, 8-11)**

- CA 5 (10 -5 Des) + mod taglia, bonus di +4 al tiro per colpire con un arma da mischia;
- Colpire un oggetto tenuto/indossato/trasportato da una creatura: l'attacco non ha il bonus di mischia +4, e provoca un AdO; la CA usa il mod di Des e bonus magici di deviazione della creatura, e un ulteriore bonus di +5 se l'oggetto è in mano/tentacolo/ecc.
- Colpire un oggetto inanimato/immobile: se impieghi un'azione di round completo per delineare l'attacco ottieni un colpo automatico in mischia o un +5 con armi a distanza.
- Dimezzare i danni da armi a distanza e da acido, fuoco e fulmine.

Taglia	Esempio	Mod	Taglia	Esempio	Mod
Colossale	Granaio, lato grande	-8	Piccola	Sedia	+1
Mastodontica	Granaio, lato stretto	-4	Minuscola	Tomo	+2
Enorme	Carro	-2	Minuta	Pergamena	+4
Grande	Porta	-1	Piccolissima	Fiala	+8

**ATTACCO COMPLETO (MdG p.124)**

- Azione di round completo. Puoi effettuare gli attacchi ulteriori al primo (se ne hai).
- Il passo di 1,5m può essere fatto prima, dopo o tra un attacco e l'altro.
- Puoi decidere di effettuare l'attacco completo dopo il primo attacco (rinunciando al movimento), e puoi scegliere il bersaglio di ogni attacco, entro l'area di minaccia.

**CARICA (MdG p.123)**

- Azione standard speciale: movimento di almeno 3m (fino due volte la propria velocità), in linea retta, prima dell'attacco; fornisce +2 all'attacco, -2 alla CA per 1 round.

**COLPIRE UN'ARMA (MdG p.136, 8-13)**

- L'avversario ottiene un AdO;
- Fai un tiro per colpire contrapposto a quello dell'avversario; se vinci, colpisci l'arma; l'arma con cui attacchi non può essere oltre una taglia più piccola dell'arma attaccata.

Arma	Durezza	PF	Arma	Durezza	PF
Lama minuscola	10	1	Grande con impugnatura	5	10
Lama piccola	10	2	Randello enorme	5	60
Lama media	10	5	Buckler (oggetto Piccolo)	10	5
Lama grande	10	10	Scudo piccolo, legno (Tg. M)	5	10
Piccola, impugnatura di metallo	10	10	Scudo piccolo, acciaio (Tg. Media)	10	10
Media, impugnatura di metallo	10	25	Scudo grande di legno (Tg. Grande)	5	15
Piccola con impugnatura	5	2	Scudo grande di acciaio (Tg. Grande)	10	20
Media con impugnatura	5	5	Scudo torre (Tg. Enorme)	5	20

**COLPO DI GRAZIA (MdG p.133)**

- Azione di round completo con un'arma da mischia (o arco/balestra se adiacenti al bersaglio). Provoca AdO. Colpo critico automatico, TS Temp CD 10 + danno o morte.

**COMBATTERE SULLA DIFENSIVA (MdG p.123)**

- -4 a tutti gli attacchi, bonus per schivare di +2 alla CA (+3 se hai 5 gradi in Acrobazia).

**DIFESA TOTALE (MdG p.127)**

- Azione standard: nessuna azione tranne un movimento standard; ottieni un bonus di +4 per schivare alla CA per 1 round (+6 se hai 5 gradi in Acrobazia).

**DISARMARE (MdG P.137)**

- Il difensore ottiene un AdO;
- Come attacco in mischia, fare tiri per colpire contrapposti, +4 per ogni Taglia di differenza per l'arma più grande, +4 al difensore se la sua arma è a due mani;
- Se il difensore perde, è disarmato; se perdi tu (attaccante), il difensore può provare a disarmarti (con un nuovo tiro per colpire contrapposto).

**FINTARE (Abilità Raggirare, MdG p.72)**

- Azione standard, non provoca AdO;
- Effettua una prova di Raggirare contrapposta a Percepire Inganni dell'avversario; penalità di -4 contro non umanoidi, -8 contro creature di Intelligenza animale (1 o 2), impossibile contro creature prive di Intelligenza;
- Se hai successo, al tuo successivo attacco l'avversario non godrà dell'eventuale bonus positivo di Des alla CA (colto alla sprovvista). Il fallimento non ha conseguenze.

**LOTTARE (MdG p.137)**

- Come attacco di mischia: Afferrare, attacco di contatto che provoca un AdO da parte del bersaglio; se l'AdO ti infligge danni, fallisci il tentativo di iniziare una lotta;
- Trattenere: se riesci ad afferrare, effettua una prova di lottare contrapposta per trattenere; se hai successo, hai iniziato la lotta e infliggi danni; essendo in lotta, perdi il bonus di Des alla CA verso chiunque non sia in lotta con te, e non minacci alcuna area;
- Puoi evitare di essere considerato in lotta prendendo -20 alle prove di lottare;
- Prova di lottare = 1d20 + bonus attacco base + mod For + mod taglia speciale;
- Mod taglia speciale: Colossale +16, Mastodontica +12, Enorme +8, Grande +4, Media +0, Piccola -4, Minuscola -8, Minuta -12, Piccolissima -16;
- Se trattiene, entri nello spazio dell'avversario (provocando AdO, ma non dal bersaglio);
- Chi è di 2 o più categorie di taglia più grande dell'avversario non può essere trattenuto, e se trattiene può attirare l'avversario nel proprio spazio (senza provocare AdO).
- Puoi unirti ad una lotta senza subire AdO dal bersaglio e afferrando automaticamente;
- Durante la lotta, puoi effettuare prove di lotta contrapposte come attacco di mischia per:
  - Infliggere danni debilitanti da attacco senz'armi (-4 alla prova per danni normali)
  - Immobilizzare il bersaglio, o interrompere l'immobilizzazione di un alleato
  - Se sei immobilizzato, non esserlo più (ma restare in lotta)
  - Sfuggire alla lotta (se non sei immobilizzato)
- Durante la lotta, puoi attaccare con un'arma leggera; puoi lanciare incantesimi immobili da 1 azione di cui tieni in mano le componenti materiali/focus (prova di Concentrazione CD 20 + liv. incantesimo, o perderlo).
- Divincolarsi: come azione standard, effettua una prova di Artista della fuga contrapposta a quella di lottare dell'avversario, per interrompere la propria immobilizzazione o sfuggire alla lotta e allontanarsi.

**OLTREPASSARE (MdG p.139)**

- Nella porzione di movimento di una carica, puoi tentare di superare l'avversario; l'avversario può evitarti o provare a bloccarti;
- Se l'avversario prova a bloccarti, fai un attacco per sbilanciare (prova di For contrapposta a For o Des dell'avversario): se hai successo, puoi continuare a muoverti;
- Se fallisci e sei sbilanciato (perché l'avversario ha vinto la successiva prova per sbilanciarti), sei prono nello spazio del difensore;
- Se fallisci ma non vinci sbilanciato, ti muovi indietro di 1,5m; se quello spazio è occupato, cadi prono in quello spazio.

**PREPARARE (MdG p.134)**

- Azione standard: puoi preparare un'azione parziale da effettuare dopo il tuo turno o prima del successivo; bisogna specificare le condizioni o l'azione scatenante;
- L'azione parziale preparata si risolve prima dell'azione scatenante;
- Modifica dell'iniziativa: per il resto del combattimento agisci subito prima del personaggio a cui azione ha scatenato l'azione preparata.

**REDITARE (MdG p.133)**

- Sposti la tua normale azione ad un successivo momento dell'ordine di iniziativa, che da quel momento in avanti segnerà l'inizio del tuo turno;
- Diversamente dall'azione preparata, l'azione ritardata non interrompe l'azione di qualcun altro, ma permette di compiere azioni di round completo;
- Puoi abbassare la tua iniziativa fino a -10 meno il bonus di iniziativa; a quel punto, o agisci o perdi il turno.

**SBILANCIARE (MdG p.139)**

- Puoi provare a sbilanciare solo un avversario che sia al massimo di una categoria di taglia più grande di te;
- Come attacco di mischia: compi un attacco di contatto;
- Se riesci a toccare, fai una prova di For contrapposta alla prova di For o Des (quella col modificatore più alto) dell'avversario. Ognuno ha un +/-4 per ogni categoria di taglia più grande/piccola rispetto alla media, il difensore ha un +4 se ha più di due gambe o è eccezionalmente stabile;
- Se vinci la prova contrapposta, l'avversario è sbilanciato (prono); se perdi, l'avversario può immediatamente provare a sbilanciarti (con una nuova prova contrapposta).

**SCACCIARE (MdG p.139)**

- Raggio di azione: 18 metri, in linea di visuale;
- Prova: 1d20 + mod Car; la tabella mostra i DV più alti influenzabili:

Prova	Max DV	Prova	Max DV	Prova	Max DV
fino a 0	Livello Chr - 4	7-9	Livello Chr - 1	16-18	Livello Chr + 2
1-3	Livello Chr - 3	10-12	Livello Chr	19-21	Livello Chr + 3
4-6	Livello Chr - 2	13-15	Livello Chr + 1	22+	Livello Chr + 4

- Danni: 2d6 + livello del chierico + mod Car, ottieni il numero di DV scacciati/intimoriti;
- Non morti con DV pari alla metà del livello del chierico sono distrutti/comandati;
- Non morti scacciati fuggono per 10 round; se non possono, si rannicchiano (+2 al tiro per colpirlti);
- Non morti intimoriti si rannicchiano in sottomissione per 10 round;
- Se il chierico si avvicina entro 3m, gli effetti cessano;
- Si possono impartire ordini ai non morti comandati come azione standard.

**SPINTA (MdG p.136)**

- Come azione di attacco o carica: ti muovi nello spazio del difensore, provocando AdO da ogni avversario che minaccia l'area in cui ti trovi; ogni AdO causato dal movimento durante la spinta ha il 25% di probabilità di colpire il bersaglio sbagliato;
- Fai una prova di forza contrapposta (+/-4 per ogni taglia sopra/sotto la media), bonus +2 se stai caricando; il difensore ha +4 se ha più di 2 gambe o se è particolarmente stabile;
- Se vinci la prova contrapposta, spingi il difensore indietro di 1,5m; puoi muoverti con il difensore spingendolo indietro di altri 30cm per ogni punto di differenza nella prova contrapposta (entro il tuo movimento massimo), ma questo può provocare AdO da altri.
- Se fallisci, ti muovi indietro di 1,5m (se lo spazio è occupato, cadi prono).

## Scheda di Riferimento

### COPERTURA (MdG p.132, 8-9)

Grado di Copertura	Bonus alla CA	Bonus TS Riflessi
1/4	+2	+1
1/2	+4	+2
3/4	+7	+3
9/10	+10	+4 (1/2 danni se fallisce, nessuno se riesce)

### OCCULTAMENTO (MdG p.133, 8-10)

Occultamento	Esempio	Probabilità di essere mancato
1/4	Nebbia leggera, oscurità moderata	10%
1/2	Nebbia fitta (a 1,5m di distanza)	20%
3/4	Fitto fogliame	30%
9/10	Oscurità quasi totale	40%
Totale	Cecità, oscurità totale, nebbia fitta (a 3m)	50%, indovinare posizione bersaglio

### MODIFICATORI AL TIRO PER COLPIRE (MdG p.132, 8-8)

Circostanza	Mischia	Distanza
Attaccante sul fianco del difensore	+2	-
Attaccante in posizione sopraelevata	+1	+0
Attaccante prono	-4	*
Attaccante invisibile	+2†	+2†
Difensore seduto o in ginocchio	+2	-2
Difensore prono	+4	-4
Difensore stordito, rannicchiato, sbilanciato, mentre scala	+2†	+2†
Difensore sorpreso, colto alla sprovvista	+0†	+2†
Difensore in corsa	+0†	-2†
Difensore (non Attaccante) in lotta	+0‡	+0‡
Difensore immobilizzato	+4†	-4†

\* Si può attaccare solo con balestre † Il Difensore perde il bonus di Des alla CA

‡ Tiro casuale per vedere chi viene colpito, quel Difensore perde il bonus di Des alla CA

### PENALITÀ DI GITTATA (MdG p.118)

-2 al tiro per colpire per ogni incremento di gittata; massimo 5 incrementi per armi da lancio, massimo 10 incrementi per proiettili.

### FONTI DI LUCE (MdG p.144)

Oggetto	Raggio di Luce	Durata	Costo	Peso
Candela	1,5m	1 ora	1 mr	-
Lampada comune	4,5m	6 ore/0,5 l*	1 ma	0,45 Kg
Torcia	6m	1 ora	1 mr	0,45 Kg
Lanterna schermabile	9m	6 ore/0,5 l*	7 mo	0,9 Kg
Verga del sole	9m	6 ore	2 mo	0,45 Kg
Lanterna a lente sporgente	18m (cono largo 6m)	6 ore/0,5 l*	12 mo	1,35 Kg
<b>Incantesimo</b>				
Luce	6m	10 min.	5 mo†	-
Luci danzanti	6m (ognuna)	1 min.	5 mo†	-
Fiamma perenne	6m	Permanente	70/80 mo†	-
Luce diurna	18m	30 min.	20/30 mo†	-

\* Olio (ampolla da 0,5 l): 1 ma (0,45Kg) † Moltiplicare per il livello dell'incantatore

Accendere un fuoco con acciarino e pietra focaia è almeno un'azione di round completo; accenderlo con un tizzone ardente è un'azione standard.

### PROVE DI ABILITÀ (MdG p.63-76)

#### ACROBAZIA (DES, SOLO CON ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

CD	Azione
15	Considera la caduta come se fosse 3m più corta per determinare i danni
15	Salto mortale fino a 6m, se hai successo non subisci AdO
25	Salto mortale fino a 6m attraverso zone occupate da nemici, se hai successo non subisci AdO

#### ARTISTA DELLA FUGA (DES, SENZA ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

1 round completo: Rete, incantesimi come intralciare (CD 20), calappio (CD 23).  
1 minuto: Corde (la CD è data dalla prova contrapposta di Utilizzare Corde a +10), manette (CD 30), manette superiori (CD 35).  
Almeno un minuto: Strisciare in uno spazio ristretto (CD 30).

#### CAMUFFARE (CAR, SENZA ADDESTRAMENTO)

Tempo: 1d3 x 10 minuti. Contrapposta a prove di Osservare.

Camuffamento	Mod Osservare	Familiarità	Mod Osservare
Solo dettagli minori	+5	Conoscenza di vista	+4
Sesso diverso	-2	Amico o associato	+6
Razza diversa	-2	Caro amico	+8
Età diversa (per categoria di età)	-2	Intimo	+10
Classe specifica	-2		

#### CAVALCARE (DES, SENZA ADDESTRAMENTO)

Azione	CD	Azione	CD
Guidare con le ginocchia	5	Caduta morbida	15
Rimanere in sella	5	Salto	15
Combattere con una cavalcatura da guerra	10	Controllare cavalcatura in battaglia	20
Copertura	15	Montare o smontare veloce	20*

\* Si applica la penalità di armatura alla prova

#### CERCARE (INT, SENZA ADDESTRAMENTO)

Azione	CD
Frugare in uno scrigno pieno di ciarpane per trovare un oggetto particolare	10
Notare una tipica porta segreta o una trappola semplice	20
Trovare una trappola non magica difficile (solo Ladro)	21+
Trovare una trappola magica (solo Ladro)	25 + Liv. Inc.

1 round completo per area con lato di 1,5m o volume di 3,4m<sup>3</sup>; raggio massimo: 3 metri.

#### DISATTIVARE CONGEGNI (INT, SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Congegno	Tempo	CD	Esempio
Semplice	1 round	10	Bloccare una serratura
Complicato	1d4 round	15	Sabotare la ruota di un carro
Difficile	2d4 round	20	Disarmare/riarmare una trappola
Ostico	2d4 round	25	Sabotare un meccanismo a orologeria
Magico (solo Ladro)	2d4 round	25 + Liv. Inc.	Disarmare un Glifo di Interdizione

## Modificatori di Combattimento, Luce, Prove

## Scheda del Giocatore 2

Il DM effettua la prova. Se fallisce di 4 o meno, puoi ritentare; se fallisce di 5 o più, se è una trappola la fai scattare, se è un sabotaggio non ti accorgi di aver fallito.

#### EQUILIBRIO (DES, SENZA ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

Azione equivalente al movimento. Se riesci ti muovi a velocità dimezzata, se fallisci stai fermo per 1 round, se fallisci di 5 o più cadi.

Superficie	CD	Superficie	CD
Larga 17-30 cm	10	discontinua	10
Larga 5-16 cm	15	ad angolo	+5
Larga meno di 5 cm	20	Scivolosa	+5

#### GUARIRE (SAG, SENZA ADDESTRAMENTO)

Pronto soccorso: azione standard, CD 15 per stabilizzare una creatura morente.

#### INTIMIDIRE (CAR, SENZA ADDESTRAMENTO)

CD è tipicamente 10 + i DV del bersaglio (+ bonus TS contro paura). Non si può ritentare.

#### NUOTARE (FOR, SENZA ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA SPECIALE)

Un successo ti permette di muoverti a 1/4 della velocità come az. equivalente al movimento (o a 1/2 della velocità come az. di round completo); se fallisci non avanzi per 1 round; se fallisci di 5 o più, affondi. Penalità di -1 ogni 2,25Kg di equipaggiamento. CD: 10 per acqua calma; 15 per acqua agitata; 20 per acqua tempestosa.

#### ORIENTAMENTO (SAG, SOLO CON ADDESTRAMENTO)

1 minuto, CD 15: stabilisci in che direzione si trova il Nord. Con un 1 naturale identifichi come Nord una direzione casuale. Il risultato della prova vale per un giorno.

#### RAGGIARE (CAR, SENZA ADDESTRAMENTO)

Azione di round completo (almeno). Tiro contrapposto di Percepire Inganni. Solitamente non si può ritentare.

Circostanza	CD
La vittima vuole crederci	-5
Credibile, non ha particolari effetti sulla vittima	+0
Un po' difficile da credere, espone la vittima a un certo rischio	+5
Difficile da credere, espone la vittima a un grave rischio	+10
Inversimile, quasi troppo assurdo per essere preso in considerazione	+20

#### SALTARE (FOR, SENZA ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

Tipo di Salto	Distanza†	Distanza Massima
In corsa, in lungo*	1,5m + 30cm ogni punto sopra 10	Altezza Personaggio x 6
Da fermo, in lungo	90cm + 30cm ogni 2 punti sopra 10	Altezza Personaggio x 2
In corsa, in alto*	60cm + 30cm ogni 4 punti sopra 10	Altezza Personaggio x 1,5
Da fermo, in alto	60cm + 30cm ogni 8 punti sopra 10	Altezza Personaggio
All'indietro	30cm + 30cm ogni 8 punti sopra 10	Altezza Personaggio

† Per PG con Velocità 9m. Se la Velocità è diversa, modificare la distanza in proporzione.

\* Bisogna muoversi di 6m prima di saltare; non si può saltare in corsa indossando un'armatura pesante; il talento Correre aumenta la distanza del 25%.

#### SCALARE (FOR, SENZA ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

Se hai successo puoi muoverti a mezza velocità come azione di round completo, se fallisci non fai progressi per 1 round, se fallisci di 5 o più cadi.

#### CD Esempio di Muro o Superficie

0	Una pendenza ripida. Una corda con nodi e un muro a cui appoggiarsi.
5	Una corda e un muro a cui appoggiarsi. Corda con nodi. Trucco della corda.
10	Superficie con sporgenze a cui tenersi o appoggiarsi, come un muro molto irregolare.
15	Superficie con appigli per mani e piedi. Roccia irregolare. Albero. Corda senza nodi.
20	Superficie ruvida con qualche stretto appiglio per mani e piedi, tipico muro di dungeon.
25	Superficie irregolare come un muro di roccia naturale o di mattoni.
25	Sporgenza o soffitto con appigli per le mani.
-10	Luogo in cui è possibile appoggiarsi a due muri opposti, come un camino.
-5	Un angolo dove appoggiarsi a muri perpendicolari fra loro.
+5	Superficie scivolosa.

#### SVUOTARE TASCHE (DES, SOLO CON ADDESTRAMENTO, PENALITÀ DI ARMATURA)

CD	Azione
10	Sgraffinare un oggetto grande come una moneta, far sparire una moneta
20	Sfilare un piccolo oggetto addosso ad una persona

Se sei osservato o provi a sfilare un oggetto, una prova contrapposta di Osservare determina se vieni scoperto. Ritentare: CD +10 contro la stessa vittima o uno stesso osservatore.

#### SINERGIA DI ABILITÀ (MdG p.63-76)

5 gradi in	bonus +2 a	5 gradi in	bonus +2 a
Acrobazia	Equilibrio, Saltare	Prof (erborista)	Guarire
Addestrare Animali	Cavalcare	Raggiare	Diplomazia, Intimidire, Svuotare Tasche
Percepire Inganni	Diplomazia	Saltare	Acrobazia

#### SINERGIA DI ABILITÀ IN CIRCOSTANZE SPECIALI (MdG p.63-76)

5 gradi in	bonus +2 a	Circostanza
Artista della Fuga	Utilizzare Corde	Legare qualcuno
Decifrare Scritture	Utilizzare Oggetti Magici	Prove legate alle pergamene
Empatia Animale	Addestrare Animali	Prova su Animali; per le Bestie occorrono 9 gradi
Orientamento	Conoscenza delle T. S.	Evitare di perdersi
Percepire Inganni	Comunicazione Segreta	Intercettare un messaggio
Raggiare	Camuffare	Sai di essere osservato e impersoni qualcuno
Raggiare	Comunicazione Segreta	Trasmetti un messaggio
Sapienza Magica	Utilizzare Oggetti Magici	Prove legate alle pergamene
Utilizzare Corde	Scalare	Utilizzi una corda per scalare
Utilizzare Corde	Artista della Fuga	Liberarsi dai legami di una corda

#### GUARIGIONE NATURALE (MdG p.129, p.135)

- 1 punto ferita per livello per giorno di riposo (x1,5 in caso di completo riposo a letto);
- Danni debilitanti: 1 punto ferita per livello ogni ora;
- Danni temporanei alle caratteristiche: 1 punto per giorno di riposo (2 punti se a letto).

Caratt.	Modificatore	Caratt.	Modificatore	Caratt.	Modificatore
0-1	-5	8-9	-1	16-17	+3
2-3	-4	10-11	0	18-19	+4
4-5	-3	12-13	+1	20-21	+5
6-7	-2	14-15	+2	22-23	+6