

# Furfante

Facendo segno ai suoi compagni di aspettare, il mezzuomo si muove lentamente nella sala sotterranea. Appoggia un orecchio alla porta, poi estrae una serie di attrezzi e scassinando la serratura in un battito di ciglia, per tornare subito a rintanarsi nell'ombra, mentre il suo amico guerriero spalanca la porta con un calcio. Un umano è in agguato tra le ombre di un vicolo mentre il suo complice si prepara alla sua parte nell'imboscata. Quando il loro bersaglio – un noto schiavista – attraversa il vicolo, il complice lancia un grido, lo schiavista si gira a vedere di cosa si tratti, e la lama dell'assassino gli taglia la gola prima che possa emettere un solo suono. Trattenendo un sorriso, la gnoma agita le dita e solleva magicamente il portachiavi dalla cinta della guardia. In un attimo, le chiavi sono in mano sua, la porta della cella è aperta, e lei e i suoi compagni sono liberi di tentare la fuga. I furfanti si affidano alle proprie qualifiche, furtività e la vulnerabilità dei loro avversari per trionfare. Hanno una predisposizione al trovare la soluzione a qualsiasi problema, dimostrando inventiva e versatilità, le fondamenta di qualsiasi compagnia di avventurieri di successo.

## Qualifica e Precisione

I furfanti si impegnano per apprendere un gran numero di qualifiche e nel perfezionamento delle loro capacità di combattimento, ottenendo un'ampia gamma di conoscenze con cui pochi altri personaggi possono competere. Molti furfanti si concentrano sulla furtività e i raggiri, mentre altri affinano quelle qualifiche che li aiutano a sopravvivere negli ambienti sotterranei, come l'arrampicarsi, trovare e disarmare trappole e scassinare serrature. Quando è il momento di combattere, il furfante preferisce agire d'astuzia che di forza bruta. Un furfante preferisce effettuare un colpo preciso, piazzandolo nel punto in cui il bersaglio subirebbe i danni peggiori, piuttosto che sopraffare l'avversario con una raffica di attacchi. I furfanti hanno una predisposizione quasi soprannaturale nell'evitare i pericoli, e alcuni di loro apprendono addirittura dei trucchi magici per potenziare le loro capacità.

## Una Vita tra le Ombre

Ogni paese e città ha la sua fetta di furfanti. Molti di loro corrispondono ai peggiori stereotipi di questa classe, vivendo come rapinatori, assassini, tagliaborse e truffatori. Spesso, queste canaglie sono organizzate in gilde di ladri o famiglie criminali. Molti furfanti operano in maniera indipendente, ma anche loro a volte reclutano apprendisti che li aiutino ad organizzare truffe e colpi. Alcuni furfanti conducono una vita onesta come fabbri, investigatori o disinfestatori, lavoro che può risultare pericoloso in un mondo in cui ratti duri – e ratti mannari – infestano le fogne. Come avventurieri, i furfanti si schierano da entrambe le parti della legge. Alcuni sono criminali incalliti che hanno scelto di cercare la fortuna in una caccia al tesoro, mentre altri hanno intrapreso una vita da avventuriero per sfuggire alla legge. Altri ancora hanno imparato e perfezionato le loro abilità con lo scopo specifico di infiltrarsi in antiche rovine e cripte nascoste alla ricerca di tesori.

## Creare un Furfante

Nella creazione del tuo personaggio furfante, tieni a mente il suo rapporto con la legge. Hai un passato – o un presente – criminale? Sei in fuga dalla legge o da un infuriato maestro della gilda dei ladri? Oppure hai abbandonato la tua gilda per cercare rischi e tesori più grandi? È l'avidità che ti spinge all'avventura, o qualche altro desiderio o ideale? Qual è stata la molla che ti ha fatto abbandonare la tua vecchia vita? È stata una truffa o un colpo andato terribilmente male a farti rivalutare la tua intera carriera? Oppure sei stato fortunato e il furto compiuto ti ha procurato il denaro sufficiente per fuggire dallo squallore della tua precedente esistenza. È stata la voglia di viaggiare a farti partire da casa? Magari ti sei trovato improvvisamente lontano dalla tua famiglia o il tuo mentore, e devi procurarti dei nuovi compagni. Oppure ti sei proprio fatto un nuovo amico – un altro membro della tua compagnia di avventurieri – che ti ha mostrato nuove possibilità per guadagnarti da vivere e mettere a frutto le due doti particolari.

## Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un furfante seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto. La tua seconda abilità più alta dovrebbe essere l'Intelligenza se vuoi eccellere nell'Investigazione. Scegli invece il Carisma se hai in mente di enfatizzare l'intrigo e l'interazione sociale. Seconda cosa, scegli la formazione da criminale.

## Privilegi di Classe

Come furfante, ottieni i seguenti privilegi di classe.

### Punti Ferita

**Dado Ferita:** 1d8 per livello da furfante

**Punti Ferita al 1° livello:** 8 + il tuo modificatore di Costituzione

**Punti Ferita ai Livelli Più Alti:** 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da furfante oltre il 1°

### Competenze

**Armature:** Armature leggere

**Armi:** Armi semplici, balestrini, spade lunghe, stocchi, spade corte

**Attrezzi:** Attrezzi da ladro

**Tiri Salvezza:** Destrezza, Intelligenza

**Qualifiche:** Scegli quattro qualifiche tra Acrobazia, Atletica, Furtività, Intimidazione, Intrattenimento, Intuizione, Investigazione, Percezione, Persuasione, Rapidità di Mano e Raggio

### Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) uno stocco o (b) una spada corta
- (a) un arco corto e una faretra con 20 frecce o (b) una spada corta
- (a) uno zaino da rapinatore, (b) uno zaino da speleologo o (c) uno zaino da esploratore
- Armatura di cuoio, due pugnali, e attrezzi da ladro

## Il Furfante

Livello	Bonus di Competenza	Attacco Furtivo	Privilegi
1°	+2	1d6	Attacco Furtivo, Gergo dei Ladri, Perizia
2°	+2	1d6	Azione Astuta
3°	+2	2d6	Archetipo Furfantesco
4°	+2	2d6	Incremento di Punteggio di Abilità
5°	+3	3d6	Schivata Prodigiosa
6°	+3	3d6	Perizia
7°	+3	4d6	Evasione
8°	+3	4d6	Incremento di Punteggio di Abilità
9°	+4	5d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
10°	+4	5d6	Incremento di Punteggio di Abilità
11°	+4	6d6	Talento Affidabile
12°	+4	6d6	Incremento di Punteggio di Abilità
13°	+5	7d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
14°	+5	7d6	Vista Cieca
15°	+5	8d6	Mente Sfuggente
16°	+5	8d6	Incremento di Punteggio di Abilità
17°	+6	9d6	Privilegio di Archetipo Furfantesco
18°	+6	9d6	Elusivo
19°	+6	10d6	Incremento di Punteggio di Abilità
20°	+6	10d6	Colpo di Fortuna

### Attacco Furtivo

A partire dal 1° livello, impari a colpire con precisione e sfruttare le distrazioni dell'avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 1d6 danni ad una creatura che colpisci con un attacco se godi di vantaggio sul tiro di attacco. L'attacco deve impiegare un'arma di precisione o a gittata.

Non hai bisogno di vantaggio sul tiro di attacco se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da lui, quel nemico non è inabile, e non hai svantaggio sul tiro di attacco.

L'ammontare di danno aggiuntivo aumenta con i tuoi livelli in questa classe come indicato nella colonna Attacco Furtivo della tabella Il Furfante.

### Gergo dei Ladri

Durante il tuo addestramento da furfante hai appreso il gergo dei ladri, una miscela segreta di dialetti, gergo e codici che ti permettono di nascondere dei messaggi in conversazioni apparentemente normali. Solo un'altra creatura che conosca il gergo dei ladri può comprendere questi messaggi. Ci vuole il quadruplo del tempo per trasmettere un simile messaggio rispetto alla normale conversazione.

Inoltre, comprendi una serie di segni e simboli segreti impiegati per inviare messaggi semplici e brevi, per identificare un'area come pericolosa o territorio della gilda dei ladri, se c'è del bottino nelle vicinanze, o se le persone del luogo sono facili prede o possano fornire un rifugio ad un ladro in fuga.

### Perizia

Al 1° livello, scegli due tue competenze nelle qualifiche, o una delle tue competenze nelle qualifiche e la tua competenza con gli attrezzi da ladro. Il tuo bonus di competenza è raddoppiato per qualsiasi prova di abilità che usi una delle competenze scelte.

Al 6° livello, puoi scegliere altre due competenze (in qualifiche o attrezzi da ladro) su cui applicare questo beneficio.

### Azione Astuta

A partire dal 2° livello, pensiero rapido e grande coordinazione ti permettono di muoverti e agire velocemente. Puoi effettuare un'azione bonus durante ciascun turno di combattimento. Quest'azione può essere usata solo per effettuare le azioni Disimpegnarsi, Nascondersi o Scattare.

### Archetipo Furfantesco

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare nell'esercizio delle tue capacità furfantesche.

L'archetipo del Ladro viene presentato al termine della descrizione della classe; vedi le regole avanzate per informazioni su altri archetipi furfanteschi. Il tuo archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 9°, 13° e 17° livello.

### Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 10°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di abilità di 2, o incrementare due punteggi di abilità di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di abilità oltre il 20.

### Schivata Prodigiosa

A partire dal 5° livello, quando un attaccante che sei in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

### Evasione

A partire dal 7° livello, puoi tirarti fuori rapidamente da certe aree di effetto, come il soffio infuocato di un drago rosso o l'incantesimo *tempesta di ghiaccio*. Quando sei vittima di un effetto che ti permette di compiere un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se riesci il tiro salvezza, e solo metà danni se lo fallisci.

## Talento Affidabile

Dall'11° livello, hai affinato le tue qualifiche prescelte quasi alla perfezione. Ogni volta che devi compiere una prova di abilità che ti permette di sommare il tuo bonus di competenza, puoi trattare il risultato di 9 o meno su un d20 come fosse 10.

## Vista Cieca

A partire dal 14° livello, se sei in grado di udirla, sei consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile o nascosta entro 3 metri da te.

## Mente Sfuggente

Per il 15° livello, la tua mente ha acquisito una grande forza. Ottieni la competenza nei tiri salvezza di Saggezza.

## Elusivo

A partire dal 18° livello, sei così elusivo che è difficile che gli avversari riescano a prenderti in fallo. Nessun tiro di attacco gode di vantaggio contro di te, a meno che tu non sia inabile.

## Colpo di Fortuna

Al 20° livello, hai una prodigiosa predisposizione per riuscire nel momento del bisogno. Se il tuo attacco manca un bersaglio a gittata, puoi trasformarlo in un attacco riuscito. In alternativa, se fallisci una prova di abilità, puoi trattare il risultato del d20 come se fosse 20.

Una volta usato questo privilegio, non lo puoi riusare fino a quando non termini un riposo breve o lungo.

## Archetipi Furfanteschi

I furfanti hanno molti privilegi in comune, tra cui il perfezionamento delle loro abilità, il loro approccio preciso e letale al combattimento, e i riflessi sempre più agili. Ognuno di essi però applica queste doti in direzioni diverse, rappresentate dagli archetipi furfanteschi. La tua scelta di archetipo è un riflesso della tua dedizione – non necessariamente un'indicazione della professione svolta, ma una descrizione delle tue tecniche preferite.

Gli archetipi furfanteschi sono:

- Assassino
- Cacciatore di Streghe (Opzionale)
- Ingannatore Arcano
- Ingannatore Stregato (Opzionale)
- Investigatore (Opzionale)
- Ladro
- Pianificatore
- Rodomonte

## Assassino

Hai studiato l'arte dell'omicidio, per profitto o per liberare il mondo dei malvagi. Usi un'attenta pianificazione, furtività e camuffamenti per eliminare i tuoi nemici con letale efficienza.

### Competenze Bonus

Quando scegli questo archetipo, al 3° livello, ottiene la competenza con il kit da truccatore e il kit da avvelenatore.

### Assassinio

A partire dal 3° livello, sei letale quando prendi alla sprovvista i tuoi nemici. Hai vantaggio sugli attacchi contro qualsiasi creatura che non abbia ancora svolto un turno durante il combattimento. Inoltre, se attacchi e colpisci una creatura sorpresa, ottieni automaticamente un colpo critico.

### Maestria nelle Infiltrazioni

A partire dal 9° livello, puoi creare delle false identità da usare per conto tuo. Devi spendere sette giorni e 25 mo per stabilire la storia, professione e affiliazione della tua identità. Tuttavia, non puoi stabilire un'identità che appartenga ad una persona già esistente.

Di conseguenza, se adotti come camuffamento una nuova identità, le creature ti penseranno essere quella persona finché non gli verrà dato un buon motivo di credere altrimenti.

### Impostore

A partire dal 13° livello, ottieni l'abilità di imitare la parlata, scrittura e comportamento di un'altra persona con estrema accuratezza. Devi trascorrere almeno tre ore a studiare questi tre elementi del comportamento di una persona: ascoltare la persona parlare, esaminare la scrittura della persona, e osservarne gli atteggiamenti.

La tua imitazione è indistinguibile per l'osservatore casuale. Se una creatura sospetta che ci sia qualcosa di storto, hai vantaggio alla prova di Carisma (Raggiro) per evitare di essere individuato.

### Colpo Mortale

Quando raggiungi il 17° livello, hai padroneggiato l'arte dell'uccisione istantanea. Quando attacchi e colpisci una creatura sorpresa, questa deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione (CD 8 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo bonus di competenza). Se lo fallisce, raddoppiare il danno dell'attacco contro quella creatura.

## Cacciatore di Streghe (Opzionale)

Sei pratico di metodi segreti per individuare e distruggere le streghe e le altre creature che si nascondono tra la popolazione civile. Sai come individuarle, come farle confessare i loro segreti, e rintracciarle quando sono in fuga. Oltre ai privilegi che migliorano la tua abilità di percepire queste creature e combatterle con armi a gittata, apprendrai anche utili rituali pensati per smascherare queste creature.

### Competenze Bonus

Quando prendi questo archetipo al 3° livello, ottieni la competenza con archi corti, archi lunghi e tutte le forme di balestre e le bolas.

### Colpo Immobilizzante

A partire dal 3° livello, sei in grado di impedire alle creature di sfuggirti. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma a gittata, puoi usare un'azione bonus per far sì che il colpo vada a segno sulle gambe o i piedi della creatura. La creatura subisce la condizione intralciato e l'attacco infligge la metà dei danni. Se si attacca con le bolas, la CD della prova di Forza (Atletica) per non cadere prono sale a 14 e inoltre la creatura è anche intralciata.

### Rituali di Interrogazione

A partire dal 9° livello, ottieni accesso a tre rituali di interrogazione. Si tratta di tecniche soprannaturali per raccogliere informazioni da creature che si camuffano da gente comune, come megere, streghe, doppelganger e altri mutaforma. Questi rituali devono essere eseguiti entro 1 ora dalla loro preparazione, o il loro potere viene sprecato:

- **Fuoco Purificatore.** Mentre la creatura è legata, impili ai suoi piedi del palissandro e gli dai fuoco, bruciandolo. Fuoco Purificatore richiede 1 ora di preparazione, e 50 mo di materiali consumabili. Il rituale è rischioso, giacché purifica una creatura maledetta, che deve essere salvata dalle fiamme prima di venire divorata. Questo rituale crea gli effetti dell'incantesimo *rimuovere maledizione*, con la creatura prigioniera che effettua il tiro salvezza di Saggezza con svantaggio per resistere agli effetti. La creatura prigioniera subisce 1d6 danni da fuoco ogni round finché le fiamme non vengono estinte.
- **Immersione in Sale e Ferro.** Mentre la creatura è prigioniera, gli spargi in faccia e sul corpo una miscela di acqua salata e raschiatura di ferro freddo. Un'Immersione in Sale e Ferro richiede 20 minuti di preparazione e 25 mo di materiali consumabili. Il completamento di questo rituale crea gli effetti dell'incantesimo *zona di verità*, con il prigioniero che deve compiere il tiro salvezza di Carisma con svantaggio.
- **Tintura Bollente.** Mentre la creatura è legata, riversi una miscela bollente di erbe e spezie sacre nella sua gola per bruciare il male che pervade la creatura. Una Tintura Bollente richiede 1 ora di preparazione, e 75 mo di materiali consumabili. Questo rituale obbliga la creatura ad effettuare con svantaggio le prove di Saggezza al fine di mantenere il proprio camuffamento, conteso dalla tua prova di Carisma (Intimidazione).

### Munizioni Argentate

Al 13° livello, avrai ormai affrontato un numero sufficiente di creature soprannaturali da capire l'impatto che possano avere le armi argentate contro di esse, e hai sviluppato un metodo per argentare le punte delle frecce e delle saette da balestra, rapido e relativamente economico.

Durante un riposo breve o lungo, puoi applicare questo processo ad un numero di proiettili pari al tuo livello. Ogni pezzo di munizione argentata richiede 4 mo in argento.

### Individuazione Suprema

Al 17° livello, sei ormai un esperto nell'individuare le creature a cui dai la caccia in tutte le loro molteplici forme. Con un'azione, puoi concentrare i sensi e tentare di individuarle, eseguendo *individuare bene e male*. Una volta usato questo privilegio, non potrai usarlo di nuovo fino a quando non avrai terminato un riposo breve o lungo.

## Nuovo Equipaggiamento

### Armi

Nome	Costo	Danno	Peso	Proprietà
<i>Armi Marziali</i>				
Bolas	1 mo	1d4 contundenti	1 kg	Da lancio (gittata 6/18), intralciante

**Bolas.** Una creatura bipede o quadrupede di taglia Grande o più piccola colpita dalle bolas deve effettuare una prova di Forza (Atletica) CD 10 o cadere prona.

## Archetipo Furfantesco: Indagatore

Come l'archetipo Indagatore, eccelli nello scoprire segreti e svelare misteri. Ti affidi al tuo occhio fino per i dettagli, ma anche la tua abilità nell'interpretare le parole e le azioni delle altre creature per determinarne i veri intenti. Eccelli nello sconfiggere le creature che si nascondono e aggrediscono la gente comune, e la tua conoscenza delle leggende e l'occhio fino ti rendono pronto a rivelare e porre termine a questi mali nascosti.

### Combattimento Intuitivo

Al 3° livello, ottiene l'abilità di decifrare le tattiche di un avversario e sviluppare un modo per contrastarle. Con un'azione (o un'azione bonus se usi Occhio per il Dettaglio), puoi effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) contro una creatura visibile e che non sia inabile, contesa dalla prova di Carisma (Raggiro) del bersaglio. Se riesci, puoi usare l'Attacco Furtivo contro quella creatura anche se non hai vantaggio contro di essa o nessun nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso. Puoi usare l'Attacco Furtivo a questo modo anche se hai svantaggio contro il bersaglio. Questo beneficio dura 1 minuto o finché non riesci ad usare con successo Combattimento Intuitivo contro un bersaglio diverso.

### Occhio per il Dettaglio

A partire dal 3° livello, puoi usare l'azione bonus conferita dal privilegio Azione Astuta per effettuare una prova di Saggezza (Percezione) per individuare una creatura o un oggetto nascosti, o effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione) per scoprire o decifrare degli indizi, o per usare Combattimento Intuitivo (vedi sopra).

### Orecchio per l'Inganno

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, sviluppi un udito affinato per riconoscere le menzogne. Ogni volta che effettui una prova di Saggezza (Intuizione) per determinare se una creatura sta mentendo, usa il risultato totale della prova o 8 + il tuo modificatore di Saggezza, quale sia il risultato più alto tra i due. Se sei competente in Intuizione, puoi sommare il bonus di competenza al risultato fisso. Se scegli Intuizione come qualifica potenziata dal tuo privilegio Maestria, sommi il doppio del bonus di competenza.

### Occhio Fisso

Al 9° livello, durante il tuo turno, qualora non ti muovi, ottieni vantaggio a qualsiasi prova di Saggezza (Percezione) effettuata per trovare una creatura o oggetto nascosti. Se usi questa abilità prima di muoverti, durante il tuo turno non potrai più muoverti o approntare un movimento.

### Occhio Infallibile

Al 13° livello, ottieni l'abilità di individuare i raggi magici. Con un'azione, percepisci la presenza entro 9 metri da te delle illusioni, le creature mutaforma che non siano nella loro vera forma, e altre magie progettate per ingannare i sensi. Sebbene tu riesca a determinare l'esistenza di un effetto che stia cercando di ingannarti, non ottieni alcuna conoscenza particolare di cosa nasconda o quale sia la sua vera natura.

### Occhio per le Debolezze

Al 17° livello, apprendi come sfruttare le debolezze di una creatura studiandone attentamente le tattiche e i movimenti. Mentre applichi il privilegio Combattimento Intuitivo ad una creatura, il tuo danno con l'Attacco Furtivo contro quella creatura aumenta di 2d6.

# Ingannatore Arcano

Hai migliorato la tua furtività e agilità con lo studio della magia, apprendendo i segreti dell'ammaliamento e dell'illusione.

## Incantesimi da Ingannatore Arcano

Livello	Trucchetti	Incantesimi	- Slot Incantesimo -			
	Conosciuti	Conosciuti	1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	-	-	-
4°	3	4	3	-	-	-
5°	3	4	3	-	-	-
6°	3	4	3	-	-	-
7°	3	5	4	2	-	-
8°	3	6	4	2	-	-
9°	3	6	4	2	-	-
10°	4	7	4	3	-	-
11°	4	8	4	3	-	-
12°	4	8	4	3	2	-
13°	4	9	4	3	2	-
14°	4	10	4	3	2	-
15°	4	10	4	3	3	-
16°	4	11	4	3	3	-
17°	4	11	4	3	3	-
18°	4	11	4	3	3	-
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

### Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, ottieni l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle Regole Base per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

**Trucchetti.** Apprendi tre trucchetti: *mano del mago* e due altri trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

**Slot Incantesimo.** La tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

#### Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di ammaliamento ed illusione della lista degli incantesimi da mago.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra quando apprenderai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di ammaliamento o illusione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo. Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di ammaliamento o illusione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

**Abilità da Incantatore.** L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore.

Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

### Prestidigitazione con la Mano del Magico

A partire dal 3° livello, quando esegui l'incantesimo *mano del magico*, puoi rendere invisibile la mano spettrale, e puoi svolgere uno dei seguenti compiti aggiuntivi:

- Puoi infilare un oggetto che la mano sta trasportando in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi recuperare un oggetto da un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi usare gli attrezzi da ladro per scassinare serrature e disarmare trappole a distanza.

Puoi svolgere uno di questi compiti senza essere notato da una creatura se riesci una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contesa dalla prova di Saggiezza (Percezione) della creatura. Inoltre, puoi usare l'azione bonus conferita dalla tua Azione Astuta per controllare la mano.

### Imboscata Magica

Al 9° livello, sei nascosto ad una creatura quando esegui un incantesimo su di essa, la creatura ha svantaggio a qualsiasi tiro salvezza effettuato contro l'incantesimo durante questo turno.

### Ingannatore Versatile

Al 13° livello, ottieni l'abilità di distrarre i bersagli con la tua *mano del mago*. Durante il tuo turno, come azione bonus, puoi indicare una creatura entro 1,5 metri dalla mano spettrale creata dall'incantesimo. Farlo ti conferisce vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura fino al termine del turno.

### Ladro di Incantesimi

Al 17° livello, ottieni l'abilità di sottrarre magicamente la conoscenza di come eseguire un incantesimo dalla mente di un altro incantatore.

Immediatamente dopo che una creatura ha eseguito un incantesimo che prende a bersaglio te o ti comprende nella sua area di effetto, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza con il suo modificatore dell'abilità da incantatore. La CD è pari alla CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se fallisce il tiro salvezza, neghi l'effetto dell'incantesimo per te, e sottrai la conoscenza dell'incantesimo se è almeno di 1° livello e di un livello di cui puoi eseguire gli incantesimi (non deve essere per forza un incantesimo da mago). Per le successive 8 ore, conosci l'incantesimo e puoi usarlo utilizzando i tuoi slot incantesimo. La creatura non potrà eseguire l'incantesimo finché le 8 ore non saranno trascorse. Una volta impiegato questo privilegio, non potrai riutilizzarlo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

## Ingannatore Stregato (Opzionale)

Sei un furfante che ha scoperto (o finalmente deciso di accettare) che la magia scorre nel suo sangue. Anziché studiarla come un mago, risvegli la magia che fluisce nella tua anima e nel tuo sangue allo stesso modo di uno stregone.

### Incantesimi da Ingannatore Arcano

Livello	Trucchetti	Incantesimi	- Slot Incantesimo -			
	Conosciuti	Conosciuti	1°	2°	3°	4°
3°	3	3	2	-	-	-
4°	3	4	3	-	-	-
5°	3	4	3	-	-	-
6°	3	4	3	-	-	-
7°	3	5	4	2	-	-
8°	3	6	4	2	-	-
9°	3	6	4	2	-	-
10°	4	7	4	3	-	-
11°	4	8	4	3	-	-
12°	4	8	4	3	2	-
13°	4	9	4	3	2	-
14°	4	10	4	3	2	-
15°	4	10	4	3	3	-
16°	4	11	4	3	3	-
17°	4	11	4	3	3	-
18°	4	11	4	3	3	-
19°	4	12	4	3	3	1
20°	4	13	4	3	3	1

### Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, ottieni l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle *Regole Base* per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da stregone.

**Trucchetti.** Apprendi tre trucchetti: *mano del mago* e due altri trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da stregone di tua scelta.

**Slot Incantesimo.** La tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

#### Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da stregone di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di ammalimento ed illusione della lista degli incantesimi da stregone.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Ingannatore Arcano mostra quando apprenderai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di ammalimento o illusione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo. Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da stregone conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di ammalimento o illusione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

**Abilità da Incantatore.** Il Carisma è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da stregone, dato che attingi al tuo spirito il potere per eseguirli. Usi il Carisma ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

### Prestidigitazione con la *Mano del Magio*

A partire dal 3° livello, quando esegui l'incantesimo *mano del magio*, puoi rendere invisibile la mano spettrale, e puoi svolgere uno dei seguenti compiti aggiuntivi:

- Puoi infilare un oggetto che la mano sta trasportando in un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi recuperare un oggetto da un contenitore indossato o trasportato da un'altra creatura.
- Puoi usare gli attrezzi da ladro per scassinare serrature e disarmare trappole a distanza.

Puoi svolgere uno di questi compiti senza essere notato da una creatura se riesci una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) contesa dalla prova di Saggezza (Percezione) della creatura. Inoltre, puoi usare l'azione bonus conferita dalla tua Azione Astuta per controllare la mano.

### Imboscata Magica

Al 9° livello, sei nascosto ad una creatura quando esegui un incantesimo su di essa, la creatura ha svantaggio a qualsiasi tiro salvezza effettuato contro l'incantesimo durante questo turno.

### Ingannatore Versatile

Al 13° livello, ottieni l'abilità di distrarre i bersagli con la tua *mano del mago*. Durante il tuo turno, come azione bonus, puoi indicare una creatura entro 1,5 metri dalla mano spettrale creata dall'incantesimo. Farlo ti conferisce vantaggio ai tiri di attacco contro quella creatura fino al termine del turno.

### Ladro di Incantesimi

Al 17° livello, ottieni l'abilità di sottrarre magicamente la conoscenza di come eseguire un incantesimo dalla mente di un altro incantatore.

Immediatamente dopo che una creatura ha eseguito un incantesimo che prende a bersaglio te o ti comprende nella sua area di effetto, puoi usare la tua reazione per obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza con il suo modificatore dell'abilità da incantatore. La CD è pari alla CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se fallisce il tiro salvezza, neghi l'effetto dell'incantesimo per te, e sottrai la conoscenza dell'incantesimo se è almeno di 1° livello e di un livello di cui puoi eseguire gli incantesimi (non deve essere per forza un incantesimo da stregone). Per le successive 8 ore, conosci l'incantesimo e puoi usarlo utilizzando i tuoi slot incantesimo. La creatura non potrà eseguire l'incantesimo finché le 8 ore non saranno trascorse. Una volta impiegato questo privilegio, non potrai riutilizzarlo fino a quando non avrai terminato un riposo lungo.

## Investigatore (Opzionale)

Dove certi usano i talenti e l'addestramento del furbante per guadagno personale, tu volgi quelle stesse abilità all'indagine dei misteri. Potresti comunque operare da entrambe le parti della legge, ma quando ci sono persone in pericolo o eccitanti misteri da scoprire, non riesci a trattenerli. Potresti essere quello a cui importa solo di risolvere enigmi e dimostrare la sua superiorità intellettuale, oppure potresti essere guidato da un profondo istinto di difendere la giustizia.

### Segugio

A partire dal 3° livello, ogni qualvolta inizi un'indagine su di un crimine o altro mistero, ottieni un Legame temporaneo con qualsiasi cosa ti abbia spinto ad indagare – che sia la morte di un alleato, o la tua attrazione per una femme fatale. Il Legame esisterà fino al termine dell'indagine. Se inizi una seconda indagine senza aver terminato la prima, reinterpreta il Legame della precedente indagine (o investigazioni) come Difetto, giacché sei tormentato dai casi lasciati aperti. Inoltre puoi valutare e individuare le debolezze di un avversario. Finché tieni in linea di visuale l'avversario, effettua con un'azione una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 15. Se l'avversario è consapevole del fatto che lo stai esaminando, la prova può diventare una contesa contro la sua prova di Carisma (Raggiro). Se superi la prova, esegui l'incantesimo *marchio del cacciatore* sull'avversario. L'incantesimo non richiede concentrazione, componenti degli incantesimi o nulla che indichi l'esecuzione di un incantesimo. Per potere usare di nuovo *marchio del cacciatore* a questo modo devi prima terminare un riposo breve o lungo, o spendere l'ispirazione.

### Indagatore

Al 3° livello, scegli una delle abilità seguenti:

**Duro.** Ogni volta che vieni ridotto a 0 punti ferita ottieni vantaggio sul tiro salvezza dalla morte e quando recuperi (ottieni 1 o più punti ferita) ottieni ispirazione. Se il nemico che ti ha fatto precipitare a 0 punti ferita fa direttamente parte del tuo Ideale, Legame o Difetto, quando recuperi ottieni punti ferita temporanei pari a  $1d8 +$  il tuo livello di personaggio. Questi punti ferita temporanei durano finché non vengono consumati. Non puoi ottenere ispirazione o punti ferita temporanei da questa abilità più di una volta per riposo lungo.

**Sapiente.** Ottieni la competenza in due delle seguenti qualifiche: Arcano, Investigazione, Medicina, Natura, Religione, Storia, qualsiasi oggetto dalla lista degli Attrezzi, o qualsiasi lingua. Raddoppia il tuo bonus di competenza con una qualifica o attrezzo di tua scelta. Inoltre, una volta al mese, puoi effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione) su qualsiasi caso lasciato aperto: se la passi ricordi un dettaglio che avevi ignorato o ricolleggi qualcosa che finora ti era sfuggito. La CD di questa prova di abilità è di solito 20 o 25.

### Casi Lasciati Aperti

Quando avrai raggiunto il 9° livello, avrai ormai accumulato una raccolta estesa di appunti sui casi passati. Attingendo a questo pozzo di conoscenze puoi:

- Usare il tuo livello da furbante al posto del tuo bonus di abilità e bonus di competenza su qualsiasi prova di abilità effettuata come parte dell'attività fuori servizio Ricercare. Non subisci la normale spesa aggiuntiva di 1 mo dell'attività fuori servizio Ricercare.
- Ogniqualvolta incontri un personaggio con cui sei stato precedentemente in conflitto, puoi effettuare una prova di Saggezza (Intuizione) CD 15. Se la riesci, apprendi uno dei Legami, Ideali o Difetti del bersaglio. Devi essere consapevole del fatto che il personaggio sia la stessa persona che hai già incontrato (ovverosia, questa abilità non permette di distinguere le persone camuffate).
- Ogniqualvolta incontri un tipo di creatura che hai già incontrato (e dopo che hai terminato almeno un riposo breve dal precedente incontro), puoi effettuare una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 5 + il GS della creatura. Se la passi, apprendi uno dei seguenti fatti: le immunità al danno della creatura, le resistenze al danno, le immunità alle condizioni, le vulnerabilità al danno, o un tratto speciale. Decidi cosa hai tentato di apprendere, dopo avere effettuato il tiro.

### Percezione Penetrante

A partire dal 13° livello, ottieni vantaggio a tutti i tiri salvezza contro illusioni, e alle prove di Intelligenza per sfuggire dall'incantesimo *labirinto*.

## Indagatore Leggendario

Al 17° livello, scegli una delle abilità seguenti:

**Agente della Giustizia.** Ti scateni contro la corruzione che ti circonda – nella legge, nella società, e anche nelle forze del cosmo. Diventi un agente della giustizia, e combatti con ardente ferocia. Mentre sei preda di questa furia, ottieni i seguenti benefici:

- Hai vantaggio alle prove di Destrezza e ai tiri salvezza di Destrezza.
- I tuoi attacchi con le armi ottengono un colpo critico con un risultato naturale di 19 o 20.
- Hai resistenza a tutti i tipi di danni.
- La tua velocità di movimento aumenta di 3 metri.

La tua furia dura per un minuto. Se cadi svenuto o termini un turno senza aver attaccato un nemico o aver subito danni dalla fine del tuo turno precedente, la furia termina prima. Puoi terminare la furia durante il tuo turno con un'azione bonus. Dopo aver usato questa abilità, devi terminare un riposo lungo prima di poterla impiegare di nuovo. Puoi impiegare un'altra volta per riposo lungo, spendendo l'Ispirazione.

**Trionfo della Ragione.** A partire dal 17° livello, puoi rievocare visioni del passato collegate ad un oggetto che tieni in mano o alle tue immediate vicinanze. Trascorri 1 minuto in meditazione, e poi riceverai una percezione adombrata e trasognante di eventi recenti. Puoi meditare in questo modo per un numero di minuti pari al tuo punteggio di Intelligenza e devi mantenere la concentrazione per tutto il tempo, come se stessi eseguendo un incantesimo, sebbene il potere non sia di natura magica.

Una volta che avrai usato questo privilegio, non lo potrai usare di nuovo prima di aver terminato un riposo breve o lungo.

**Lettura degli Oggetti.** Tenere in mano un oggetto mentre mediti, ti permette di avere visioni del precedente proprietario dell'oggetto. Dopo aver meditato per 1 minuto, apprendi come il proprietario abbia acquisito e perduto l'oggetto, oltre all'evento significativo più recente che abbia coinvolto l'oggetto e il proprietario. Se l'oggetto è stato di proprietà di un'altra creatura ancora nel recente passato (entro un numero di giorni pari al tuo punteggio di Intelligenza), puoi spendere 1 minuto aggiuntivo per ogni proprietario per apprendere le medesime informazioni a riguardo di quella creatura.

**Lettura dell'Area.** Mentre mediti, hai visioni di eventi recenti nelle tue immediate vicinanze (una stanza, strada, tunnel, radura o simile, fino ad un cubo di 15 metri di spigolo), andando a ritroso fino ad un numero di giorni pari al tuo punteggio di Intelligenza. Per ogni minuto di meditazione, apprendi un evento significativo, a partire dai più recenti. Gli eventi significativi di solito comprendono battaglie e tradimenti, matrimoni e omicidi, parti e funerali. Tuttavia, potrebbero comprendere anche eventi più mondani che risultino comunque importanti per la tua attuale situazione.

## Ladro

Applichi le tue abilità all'arte del furto. Rapinatori, banditi, tagliaborse e altri criminali di solito seguono questo archetipo, ma lo fanno anche furfanti che preferiscono considerarsi cercatori di tesori professionisti, esploratori, speleologi e investigatori. Oltre a migliorare la tua agilità e furtività, apprenderai anche qualifiche utili ad esplorare antiche rovine, leggere lingue sconosciute, e utilizzare oggetti magici che non potresti normalmente impiegare.

### Attività al Secondo Piano

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottiene la capacità di arrampicarti più rapidamente del normale; arrampicarsi non ti costa movimento aggiuntivo. Inoltre, quando effettui un salto con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Destrezza.

### Mani Leste

A partire dal 3° livello, puoi usare l'azione bonus conferita dall'Azione Astuta per effettuare una prova di Destrezza (Rapidità di Mano), utilizzare i tuoi attrezzi da ladro per disarmare una trappola o aprire una serratura, o effettuare l'azione Usare un Oggetto.

### Intrufolarsi Supremo

A partire dal 9° livello, hai vantaggio su di una prova di Destrezza (Furtività) se non ti sei mosso in quel turno di più di metà della tua velocità.

### Usare Congegno Magico

A partire dal 13° livello, hai appreso abbastanza nozioni sul funzionamento della magia che puoi improvvisare l'uso anche di oggetti magici che non sono stati pensati per te. Puoi ignorare tutti i requisiti di classe, razza e livello nell'uso degli oggetti magici.

### Riflessi da Ladro

Quando raggiungi il 17° livello, sei diventato un maestro nel tendere imboscate e sfuggire rapidamente dai pericoli. Durante il primo round di combattimento, puoi effettuare due turni. Effettui il tuo primo turno alla tua normale iniziativa e il tuo secondo turno alla tua iniziativa meno 10. Non puoi far uso di questo privilegio quando sei sorpreso.

## Pianificatore

Sei interessato principalmente alle persone e al potere e i segreti che queste detengono. Molte spie, cortigiani e cospiratori assumono questo archetipo, e vivono nel mondo del sotterfugio e del complotto. Le parole sono le tue armi quanto e più di coltelli e veleni, e segreti e tesori sono le ricompense a cui ambisci maggiormente.

## Maestro dell'Intrigo

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni le competenze nel kit da truccatore, il kit da falsario, e un set da gioco a tua scelta. Apprendi inoltre due lingue a tua scelta.

Inoltre, diventi in grado di imitare alla perfezione la parlata e l'accento di una creatura che hai ascoltato parlare per almeno 1 minuto, riuscendo così a far passare il tuo accento per quello di un nativo del luogo, purché tu conosca la lingua in questione.

## Maestro di Tattiche

Al 3° livello, puoi usare l'azione *Aiutare come azione bonus*. Inoltre, quando usi l'azione *Aiutare per sostenere* un tuo alleato nel combattere una creatura, il bersaglio dell'attacco può trovarsi entro 9 metri da te, anziché 1,5 metri, provvisto che il bersaglio possa vederti e udirti.

## Manipolatore Intuitivo

Al 9° livello, se trascorri almeno 1 minuto ad osservare o interagire con un'altra creatura al di fuori del combattimento, puoi apprendere determinate informazioni riguardo le sue capacità comparate alle tue. L'Arbitro ti comunicherà se la creatura ti è uguale, inferiore o superiore in due delle seguenti caratteristiche a tua scelta:

- Punteggio di Intelligenza
- Punteggio di Saggezza
- Punteggio di Carisma
- Livelli di classe (se ne possiede)

A discrezione dell'Arbitro, potresti anche scoprire di conoscere informazioni sulla storia della creatura o dei suoi tratti della personalità, se ne possiede.

## Fuorviare

A partire dal 13° livello, a volte puoi far sì che un'altra creatura subisca un attacco diretto contro di te. Quando sei preso a bersaglio da un attacco, mentre una creatura entro 1,5 metri da te ti fornisce copertura contro di esso, puoi usare la tua reazione per far sì che l'attacco prenda invece a bersaglio la creatura che ti fornisce la copertura.

## Natura Ingannevole

Al 17° livello, è impossibile leggere i tuoi pensieri tramite la telepatia o altri mezzi, a meno che non sia tu a permetterlo. Riuscendo una prova di *Carisma (Raggio)* contesa dalla prova di *Saggezza (Intuizione)* di chi compie la lettura del pensiero, puoi proiettare dei pensieri falsi.

Inoltre, non importa ciò che dici, ma la magia che determina se tu dica la verità o meno, indicherà sempre che sei onesto, se così desideri, e inoltre la magia non potrà forzarti a dire la verità.

## Rodomonte

Concentri il tuo addestramento sull'arte della spada, affidandoti in egual misura a velocità, eleganza e carisma. Mentre gli altri combattenti sono bruti che indossano armature pesanti, il tuo metodo di combattimento assomiglia di più ad un'esibizione d'arte. Questo archetipo è di solito assunto da libertini, duellanti e pirati.

Il rodomonte eccelle nel duello, ed è in grado di allontanarsi rapidamente da un avversario dopo averlo assalito con due armi. I rodomonti hanno un particolare talento nell'effettuare manovre difficili per sfuggire ai nemici o attaccarli da direzioni inaspettate.

### Gioco di Gambe

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, impari come sferrare un colpo e sottrarti al contrattacco. Durante il tuo turno, se effettui un attacco da mischia contro una creatura, quella creatura non può effettuare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

### Avanti gli Audaci

Al 3° livello, è la tua incrollabile sicumera a spingerti in battaglia. Puoi sommare il tuo modificatore di Carisma ai tuoi tiri di iniziativa.

Inoltre, non hai bisogno di vantaggio al tuo tiro di attacco per usare il tuo Attacco Furtivo qualora non vi sia alcuna altra creatura oltre il tuo bersaglio entro 1,5 metri da te. Tutte le altre regole del privilegio di classe Attacco Furtivo si applicano normalmente.

### Grazia

Al 9° livello, il tuo fascino diventa pericoloso e penetrante quanto una lama. Con un'azione, puoi effettuare una prova di Carisma (Persuasione) contesa dalla prova di Saggezza (Intuizione) di una creatura. La creatura deve essere in grado di udirti, e dovete avere almeno una lingua in comune.

Se riesci nella prova e la creatura ti è ostile, essa avrà svantaggio ai tiri di attacco effettuati contro bersagli diversi da te e non potrà effettuare attacchi di opportunità contro bersagli diversi da te. L'effetto durerà 1 minuto, fino a che uno dei tuoi compagni non attaccherà il bersaglio, o finché non ti allontanerai più di 18 metri dal bersaglio.

Se riesci nella prova e la creatura non ti è ostile, essa rimarrà affascinata da te per 1 minuto. Mentre è affascinata, la creatura ti considererà una conoscenza amichevole. Questo effetto terminerà immediatamente se tu o uno dei tuoi compagni effettuerà qualcosa di dannoso nei confronti della creatura.

### Manovra Elegante

Sei in grado di completare le manovre più difficili con grazia inusitata. A partire dal 13° livello, puoi usare un'azione bonus per ottenere vantaggio alla prossima prova di Destrezza (Acrobazia) o Forza (Atletica) che dovrai effettuare durante il turno.

### Maestro del Duello

Al 17° livello, la tua padronanza della lama ti permette di trasformare gli insuccessi in combattimento in successi. Se un tuo attacco manca, puoi decidere di ritirare l'attacco con vantaggio. Una volta usata questa abilità non la potrai usare di nuovo fino al termine di un riposo breve o lungo.