

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

Questa sezione descrive ogni abilità, compresi gli usi più comuni e i modificatori tipici. I personaggi, qualche volta, possono utilizzare le abilità per scopi diversi da quelli indicati.

Quello che segue è il formato delle descrizioni delle abilità.

NOME DELL'ABILITÀ

Il nome dell'abilità include (oltre al nome dell'abilità) le seguenti informazioni:

Caratteristica chiave: La caratteristica il cui modificatore si applica alla prova di abilità. *Eccezione:* Parlare Linguaggi ha indicato "Nessuna" come caratteristica chiave siccome l'utilizzo di questa abilità non richiede alcuna prova.

Solo con addestramento: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, è necessario avere almeno 1 grado nell'abilità per utilizzarla. Se l'annotazione è assente, l'abilità può essere utilizzata senza addestramento (con grado 0). Se qualche notazione particolare si applica in riferimento all'uso con o senza addestramento, è inserita nella sezione "Senza addestramento" (vedi sotto).

Penalità di armatura alla prova: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, questa si applica alle prove che riguardano questa abilità. Se l'annotazione è assente, la penalità di armatura alla prova non si applica.

Il nome dell'abilità è seguito da una descrizione generale di ciò che accade quando si utilizza quella abilità. Dopo la descrizione sono elencati altri tipi di informazione:

Prova: Cosa si può fare con una prova di abilità effettuata con successo e la CD della prova.

Azione: Il tipo di azione che richiede l'uso dell'abilità o l'ammontare di tempo necessario per effettuare la prova.

Ritentare: Qualsiasi condizione che si applica ai tentativi successivi per utilizzare in modo efficace l'abilità. Se l'abilità non permette di tentare la stessa impresa più di una volta, o se il fallimento comporta una penalità intrinseca (come con l'abilità Scalare), non si può prendere 20. Se questo paragrafo è assente, l'abilità può essere ritentata senza alcuna penalità intrinseca, a parte l'ulteriore tempo richiesto.

Speciale: Qualsiasi notazione particolare che deve essere applicata, come in presenza di effetti speciali riguardanti l'uso oppure bonus che certi personaggi ricevono grazie alla classe, scelta di talenti o razza.

Sinergia: Alcune abilità conferiscono un bonus all'uso di una o più abilità grazie ad un effetto sinergico. Questa voce, quando presente, indica quali bonus quest'abilità possa conferire o ricevere grazie alle sinergie.

Restrizioni: Il pieno utilizzo di certe abilità è ristretto ai personaggi di certe classi o ai personaggi che possiedono certi talenti. Questa voce indica se esistono delle restrizioni simili per l'abilità.

Senza addestramento: Questa voce indica cosa possa fare un personaggio senza almeno 1 grado nell'abilità. Se la voce non compare, significa che l'abilità funziona normalmente per i personaggi senza addestramento (se può essere usata senza addestramento) o che i personaggi senza addestramento non possono compiere prove su questa abilità (per le abilità che sono indicate "Solo con addestramento").

ACROBAZIA (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Non si può utilizzare questa abilità se la velocità è stata ridotta dall'armatura, dall'eccesso di equipaggiamento o dal bottino.

Prova: È possibile atterrare dolcemente cadendo o superando con un salto gli avversari. Si possono sfruttare le doti acrobatiche anche per intrattenere un pubblico (come con l'abilità Intrattenere). La CD per le varie azioni che coinvolgono l'abilità Acrobazia sono riportate nella tabella seguente.

CD di Acrobazia	Azione
15	Considerare una caduta come se fosse 3 metri più corta al momento della determinazione dei danni.
15	Effettuare un salto mortale a metà velocità come parte del movimento normale, senza provocare attacchi di opportunità mentre lo si esegue. Un fallimento significa che il personaggio provoca i normali attacchi di opportunità. Effettuare una prova separata per ogni avversario che si vuole superare, nell'ordine in cui li si supera (scelta dell'ordine effettuata dal giocatore in caso di parità). Ogni nemico oltre il primo aggiunge +2 alla CD della prova di Acrobazia.
25	Effettuare un salto mortale a metà velocità attraverso un'area occupata da un nemico (sopra, sotto, o intorno all'avversario), come parte del normale movimento, senza provocare attacchi di opportunità mentre lo si esegue. Un fallimento significa che il personaggio si ferma prima di entrare nell'area occupata dal nemico e provoca un attacco di opportunità da parte sua. Effettuare una prova separata per ogni avversario. Ogni nemico oltre il primo aggiunge +2 alla CD della prova di Acrobazia.

Le superfici ostruite o in qualche modo pericolose, come i pavimenti delle caverne naturali o la bassa vegetazione, sono difficili da attraversare acrobaticamente. La CD per qualsiasi prova di Acrobazia effettuata per attraversare un quadrato del genere è modificata come indicato di seguito:

La superficie è...	Modificatore CD
Leggermente ostruita (sassolini, macerie sparse, acquitrino poco profondo ¹ , bassa vegetazione)	+2
Pesantemente ostruita (pavimento di caverna naturale, abbondanti macerie, densa vegetazione)	+5
Leggermente scivolosa (pavimento bagnato)	+2
Molto scivolosa (patina di ghiaccio)	+5
Pendente o angolata	+2

¹ È impossibile compiere acrobazie in un acquitrino profondo.

Acrobazia accelerata: Si può provare a passare oltre o attraverso un'area occupata da nemici più velocemente del normale. Accettando una penalità di -10 alle prove di Acrobazia, ci si può muovere a piena velocità invece che alla metà.

Azione: Non applicabile. L'acrobazia fa parte del movimento, quindi una prova di Acrobazia fa parte di un'azione di movimento.

Ritentare: Generalmente no. Un pubblico, una volta che ha giudicato non interessante un acrobata, non è ricettivo alla ripetizione dello spettacolo. È possibile tentare di ridurre i danni da una caduta come reazione istantanea solo una volta per caduta.

Speciale: Un personaggio con 5 o più gradi in Acrobazia guadagna un bonus di schivare +3 alla CA quando combatte sulla difensiva invece del solito bonus di schivare +2 alla CA.

Un personaggio con 5 o più gradi in Acrobazia guadagna un bonus di schivare +6 alla CA, quando esegue l'azione standard di difesa totale invece del solito bonus di schivare +4 alla CA.

Se il personaggio possiede il talento Acrobatico, riceve un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Equilibrio e Saltare.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Saltare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

ADDESTRARE ANIMALI

(CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Prova: La CD dipende da ciò che il personaggio sta cercando di fare.

Azione	CD di Addestrare Animali
Gestire un animale	10
“Spingere” un animale	25
Insegnare comandi a un animale	15 o 20 ¹
Addestrare un animale per un compito generico	15 o 20 ¹
Allevare un animale selvatico	15 + DV dell'animale

¹ Vedere di seguito lo specifico comando o compito.

Compito generico	CD	Compito generico	CD
Cacciare	20	Combattere	20
Cavalcare	15	Intrattenere	15
Cavalcare in combattimento	20	Lavori pesanti	15
		Proteggere	20

Gestire un animale: Questa azione riguarda il dare ordini ad un animale di eseguire un'azione o comando che conosce. Per esempio, ordinare ad un cane addestrato al combattimento di attaccare un avversario, richiede una prova di Addestrare Animali con CD 10. Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o comando con la sua prossima azione.

“Spingere” un animale: Spingere un animale significa fargli svolgere un'impresa o comando che non conosce ma che è fisicamente in grado di compiere. Questa categoria comprende anche il fare svolgere ad un animale una marcia forzata od obbligarlo ad andare veloce per più di 1 ora tra un turno di riposo e un altro. Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o comando con la sua prossima azione.

Insegnare comandi a un animale: Si può insegnare ad un animale un comando specifico con una settimana di lavoro e una prova riuscita di Addestrare Animali alla CD indicata. Un animale con un punteggio di Intelligenza di 1 (come un serpente o uno squalo) può apprendere un massimo di tre comandi, mentre un animale con un punteggio di Intelligenza pari a 2 (come un cane o un cavallo) può apprendere un massimo di sei comandi. Possibili comandi (e le CD associate) comprendono, ma non sono necessariamente limitati ai seguenti.

“Annusa” (CD 20): L'animale segue le tracce dell'odore che gli viene fatto annusare.

“Attacca” (CD 20): L'animale attacca i nemici. Si può indicare una particolare creatura che si desidera l'animale attacchi e questi, se in grado, eseguirà il compito. Normalmente, un animale attaccherà solo umanoidi, umanoidi mostruosi, giganti o altri animali. Insegnare ad un animale ad attaccare tutte le creature (comprese quelle creature innaturali come non morti e aberrazioni) conta come due comandi.

“Cerca” (CD 15): L'animale si muove in un'area alla ricerca di qualsiasi cosa palesemente vivente o animata.

“Difendi” (CD 20): L'animale difende il personaggio (o è pronto a difenderlo se non c'è nessuna minaccia evidente), anche senza ricevere alcun ordine. In alternativa, si può comandare all'animale di difendere un altro personaggio specifico.

“Fermo” (CD 15): L'animale resta sul posto, aspettando il ritorno del personaggio. Non si mette ad aggredire le creature di passaggio, ma si difende se viene attaccato.

“Indietro” (CD 15): L'animale interrompe l'attacco o si ritira in qualche modo. Un animale che non conosce questo comando continua a combattere finché non deve fuggire (a causa delle ferite, un effetto di paura o simile) o il suo avversario non viene sconfitto.

“Intrattieni” (CD 15): L'animale esegue diversi semplici comandi, come mettersi seduto, rotolarsi, ruggire o abbaiare e così via.

“Lavora” (CD 15): L'animale tira o spinge un carico medio o pesante.

“Proteggi” (CD 20): L'animale resta sul posto e impedisce ad altri di avvicinarsi.

“Recupera” (CD 15): L'animale si reca a recuperare una cosa. Se non gli viene indicato un oggetto specifico, l'animale recupera un oggetto a caso.

“Segui” (CD 15): L'animale segue il personaggio da vicino, anche in luoghi dove normalmente non si recherebbe.

“Vieni” (CD 15): L'animale torna dal padrone, anche se normalmente non lo farebbe (seguendolo su un'imbarcazione, per esempio).

Addestrare un animale per un compito generico: Piuttosto che insegnare ad un animale singoli comandi, lo si può semplicemente addestrare ad un compito generico. Essenzialmente, il compito dell'animale rappresenta una serie selezionata di comandi conosciuti che rientrano in uno schema comune, come fare la guardia o lavori di fatica. L'animale deve soddisfare tutti i normali prerequisiti per tutti i comandi compresi nel pacchetto di addestramento. Se il pacchetto comprende più di tre comandi, l'animale deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 2.

Un animale può essere addestrato per un solo compito generico, e se la creatura è in grado di apprendere ulteriori comandi (oltre quelli inclusi nel suo compito generico) può farlo. Addestrare un animale per un compito richiede meno prove dell'insegnare singoli comandi, ma non meno tempo. Si può addestrare un animale anche per un compito non riportato qui.

Cacciare (CD 20): Un animale addestrato a cacciare conosce i comandi annusa, attacca, cerca, indietro, recupera, segui. Addestrare un animale a cacciare richiede sei settimane.

Cavalcare (CD 15): Un animale addestrato a portare un cavaliere conosce i comandi fermo, segui, vieni. Addestrare un animale ad essere cavalcato richiede tre settimane.

Cavalcare in combattimento (CD 20): Un animale addestrato a portare un cavaliere in combattimento, conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi, segui, vieni. Addestrare un animale a cavalcare in combattimento richiede sei settimane. Si può anche "migliorare" un animale addestrato a cavalcare in uno addestrato a cavalcare in combattimento impiegando tre settimane e superando una prova di Addestrare Animali con CD 20. Il nuovo compito generico e comando rimpiazzano completamente il precedente compito dell'animale e qualsiasi comando conoscesse già. I cavalli da guerra e i cani da galoppo sono già addestrati a portare un cavaliere in combattimento, e non richiedono ulteriore addestramento per essere utilizzati a questo fine.

Combattere (CD 20): Un animale addestrato ad entrare in combattimento conosce i comandi attacca, fermo e indietro. Addestrare un animale a combattere richiede tre settimane.

Intrattenere (CD 15): Un animale addestrato ad intrattenere conosce i comandi fermo, intrattieni, recupera, segui, vieni. Addestrare un animale ad intrattenere richiede cinque settimane.

Lavori pesanti (CD 15): Un animale addestrato a svolgere lavori pesanti conosce i comandi lavora e vieni. Addestrare un animale a svolgere lavori pesanti richiede due settimane.

Proteggere (CD 20): Un animale addestrato a proteggere conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi. Addestrare un animale a proteggere richiede quattro settimane.

Allevare un animale selvatico: Allevare un animale significa crescere una creatura selvatica fin da piccola per farla diventare addomesticata. Un allevatore può crescere fino a tre creature della stessa specie alla volta. Un animale addomesticato con successo può apprendere dei comandi mentre viene cresciuto, oppure può apprendersi più tardi come un animale addomesticato.

Azione: Varie. Gestire un animale è un'azione di movimento, mentre spingere un animale è un'azione di round completo. (Un druido o ranger può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita o spingerlo con un'azione di movimento). Per azioni che richiedono dei prolungati periodi di tempo, bisogna spendere metà del tempo (alla velocità di 3 ore al giorno per animale addestrato) al lavoro sul completamento dell'azione prima di poter tentare una prova di Addestrare Animali. Se la prova fallisce, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce e non c'è bisogno di completare il periodo di insegnamento, allevamento o addestramento. Se il periodo viene interrotto o l'azione non è portata termine, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce automaticamente.

Ritentare: Sì, tranne per allevare un animale.

Speciale: Si può utilizzare questa abilità su di una creatura con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 che non sia un animale, ma la CD di qualsiasi prova aumenta di 5. Le creature hanno lo stesso limite sui comandi apprendibili di un animale. Il Manuale dei Mostri fornisce informazioni sull'insegnamento o addestramento di altre creature, come appropriato.

Un ranger o druido riceve un bonus di circostanza +4 alle prove di Addestrare Animali con il suo compagno animale. In aggiunta, il compagno animale di un ranger o druido conosce uno o più comandi bonus, che non vengono contati per il normale limite di comandi conosciuti e non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali per essere appresi.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Animale, riceve un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Addestrare Animali ha un bonus di +2 alle prove di Cavalcare ed empatia selvatica.

Senza addestramento: Un personaggio non addestrato può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere animali domestici, ma non può insegnare, allevare o addestrare animali. Un druido o ranger senza gradi in Addestrare Animali può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere il suo compagno animale, ma non può insegnare, allevare o addestrare animali non domestici.

ARTIGIANATO (INT)

Come Conoscenze, Intrattenere e Professione, Artigianato è in realtà un certo numero di abilità separate. Ad esempio, i gradi nell'abilità Artigianato (carpenteria) non hanno effetto sulle prove di Artigianato (ceramica) o Artigianato (lavorare pellami). Infatti, il personaggio può avere diverse abilità di Artigianato, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquisita come abilità separata.

Un'abilità Artigianato è specializzata nella creazione di qualcosa; se non è così, allora è una Professione.

Prova: È possibile praticare il mestiere con un buon stipendio, guadagnando circa la metà del risultato della prova in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Il personaggio sa come utilizzare gli strumenti del mestiere, come eseguire le mansioni giornaliere del lavoro, come supervisionare aiutanti inesperti e come risolvere i problemi più comuni. (I lavoratori inesperti e gli assistenti guadagnano una media di 1 moneta d'argento al giorno).

Tuttavia, la funzione base dell'abilità Artigianato è di permettere di realizzare un oggetto del tipo appropriato. La CD dipende dalla difficoltà dell'oggetto creato. La CD, i risultati della prova e il prezzo dell'oggetto determinano quanto tempo occorre per realizzarlo. Il prezzo finito dell'oggetto determina anche il costo delle materie prime. (Nel mondo di gioco, è il livello di abilità, il tempo e le materie prime richieste che determinano il prezzo di un oggetto. Per questo, il prezzo dell'oggetto e la CD determinano quanto tempo ci vuole per realizzare l'oggetto e il costo delle materie prime).

In alcuni casi, l'incantesimo fabbricare può essere utilizzato per ottenere i risultati di una prova di Artigianato senza dover effettuare alcun tiro. Tuttavia, è necessario effettuare una prova di Artigianato appropriata quando si utilizza l'incantesimo per realizzare oggetti che richiedono un elevato grado di abilità manifatturiera (gioielli, spade, vetri, cristalli ecc.).

Una prova di Artigianato in relazione a oggetti lavorati in legno, in congiunzione con l'incantesimo legno di ferro, permette di realizzare oggetti in legno della consistenza dell'acciaio.

Quando si lancia l'incantesimo creazione minore, è necessario superare una prova appropriata di Artigianato per costruire un oggetto complesso, come ad esempio una prova di Artigianato (costruire archi) per ottenere delle frecce perfettamente dritte.

Sono richiesti gli arnesi da artigiano per avere le migliori possibilità di successo; se vengono invece utilizzati degli attrezzi improvvisati, la prova deve essere effettuata con una penalità di circostanza -2. Viceversa, utilizzando degli attrezzi perfetti si ottiene un bonus di circostanza +2.

Per determinare quanto tempo e denaro sono necessari per realizzare un oggetto, occorre seguire questi passi:

1. Trovare il prezzo dell'oggetto, oppure stabilire il prezzo per un oggetto non elencato. Mettere il prezzo in monete d'argento (1 mo = 10 ma).
2. Trovare la CD elencata di seguito oppure stabilirne una.
3. Pagare un terzo del prezzo dell'oggetto in materie prime.
4. Effettuare una prova di Artigianato che rappresenti una settimana di lavoro.

Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Se il risultato x la CD è pari al prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato. (Se il risultato x la CD è pari al doppio o al triplo del prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato in metà o in un terzo del tempo. Altri multipli della CD riducono il tempo di conseguenza). Se il risultato x la CD è inferiore al prezzo, allora rappresenta i progressi fatti durante la settimana. Occorre trascrivere il risultato ed effettuare un'altra prova di Artigianato per la settimana successiva. Ogni settimana si ottengono dei progressi fino a quando il totale raggiunge il prezzo dell'oggetto in monete d'argento.

Se la prova è fallita di 4 o meno, per quella settimana non si ottengono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime vengono sprecate ed è necessario pagare di nuovo metà del costo originario delle materie prime.

Progressi al giorno: Si possono effettuare prove giorno per giorno invece che una volta per settimana, e in questo caso il prodotto (risultato x la CD) è in monete di rame invece che in monete d'argento.

Creare oggetti perfetti: È possibile creare oggetti perfetti (armi, armature, scudi o attrezzi che comportano un bonus per il loro utilizzo per l'eccezionale maestria con cui sono stati realizzati, non perché magici). Per creare una versione perfetta di un oggetto, si deve creare la componente perfetta come se si trattasse di un oggetto distinto in aggiunta all'oggetto standard. La componente perfetta ha il suo prezzo (300 mo per un'arma e 150 mo per un'armatura o uno scudo) e la CD di Artigianato è 20. Una volta completate sia la componente standard che la componente perfetta, l'oggetto perfetto è realizzato. *Nota:* Il costo per la componente perfetta è un terzo dell'ammontare indicato, proprio come il costo delle materie prime.

Riparare oggetti: Generalmente è possibile riparare un oggetto alla stessa CD necessaria per realizzarlo la prima volta. Il prezzo per riparare un oggetto è un quinto del prezzo dell'oggetto.

Quando si usa l'abilità Artigianato per creare un tipo particolare di oggetto, la CD delle prove che riguardano la creazione dell'oggetto viene di solito riportata nella tabella seguente.

Oggetto	Abilità di Artigianato	CD di Artigianato
Acido	Alchimia ¹	15
Bastone di fumo, fuoco dell'alchimista o tizzone ardente	Alchimia ¹	20
Antitossina, borsa dell'impedimento, pietra del tuono o verga del sole	Alchimia ¹	25
Armatura o scudo	Fabbricare armature	10 + bonus alla CA
Arco lungo o arco corto	Costruire archi	12
Arco lungo composito o arco corto composito	Costruire archi	15
Arco lungo composito o arco corto composito con alto valore di Forza	Costruire archi	15 + (2 x bonus di For)
Balestra	Fabbricare armi	15
Arma semplice da mischia o da lancio	Fabbricare armi	12
Arma da guerra da mischia o da lancio	Fabbricare armi	15
Arma esotica da mischia o da lancio	Fabbricare armi	18
Trappola meccanica	Costruire trappole	Varie ²
Oggetto molto semplice (cucchiaino di legno)	Variabile	5
Oggetto tipico (pentola di ferro)	Variabile	10
Oggetto di alta qualità (campana)	Variabile	15
Oggetto complesso o superiore (serratura)	Variabile	20

1 Il personaggio deve essere un incantatore per costruire uno di questi oggetti.

2 Vedi "Trappole".

Azione: Non si applica. Le prove di Artigianato sono svolte in giorni o settimane (vedi sopra).

Ritentare: Sì, ma ogni volta che la prova è fallita di 5 o più, metà delle materie prime sono sprecate e si deve pagare nuovamente la metà del costo delle materie prime.

Speciale: I nani hanno un bonus razziale di +2 nelle prove di Artigianato relative a oggetti in pietra o in metallo, siccome sono particolarmente portati per quel genere di materiali.

Gli gnomi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) dovuto al loro naso estremamente percettivo.

Si può aggiungere volontariamente +10 alla CD indicata per costruire un oggetto. Ciò permette di creare gli oggetti più rapidamente (dato che si sta moltiplicando questa CD più alta per il risultato della prova di Artigianato per determinare il progresso). Si deve decidere se aumentare o meno la CD prima di compiere la prova settimanale o giornaliera.

Per creare un oggetto utilizzando Artigianato (alchimia), è necessario essere in possesso di equipaggiamento alchemico ed essere un incantatore. Se si lavora in una città, è possibile comprare il materiale occorrente come parte del costo in materie prime per creare l'oggetto, ma l'equipaggiamento alchemico è difficile o impossibile da trovare in certi posti. Acquistare e mantenere un laboratorio da alchimista fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato (alchimia), dalla circostanza favorevole di avere gli attrezzi perfetti per il lavoro, ma non influenza il costo di alcun oggetto creato utilizzando l'abilità.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 gradi in un'abilità di Artigianato, ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare collegate agli oggetti creati con quell'abilità di Artigianato.

ARTISTA DELLA FUGA (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: La tabella seguente mostra le CD per sfuggire a varie forme di impedimenti.

Utilizzare Corde: La prova di Artista della Fuga è contrapposta dalla prova di Utilizzare Corde di colui che lega. Dal momento che è più facile legare qualcuno che liberarsi dall'essere legato, chi lega ha un bonus di +10 alla sua prova.

Manette e manette perfette: Le manette hanno una CD stabilita al momento della costruzione.

Spazio ristretto: Questa è la CD per passare attraverso uno spazio in cui sta la testa ma non le spalle. Se lo spazio è lungo può essere necessario effettuare una prova. Non è possibile passare attraverso uno spazio in cui non passa neanche la testa.

Lottatore: È possibile effettuare una prova di Artista della Fuga contrapposta dalla prova di lottare dell'avversario per liberarsi dalla presa o dall'essere immobilizzati (e quindi essere solo coinvolto nella lotta). Vedi "Liberarsi dalla lotta" sotto "Se il personaggio è in lotta".

Impedimento	CD di Artista della Fuga
Corde	Prova di Utilizzare Corde +10 di colui che lega
Rete o incantesimi animare corde <i>comandare vegetali, controllare vegetali, intralciare</i>	20
Incantesimo <i>calappio</i>	23
Manette	30
Spazio ristretto	30
Manette perfette	35
Lottatore	Prova di lottare del lottatore

Azione: Effettuare una prova per liberarsi da corde, manette o altri impedimenti (tranne un lottatore) richiede 1 minuto di lavoro. Liberarsi da una rete o da un incantesimo di animare corde, comandare vegetali, controllare vegetali o intralciare è un'azione di round completo. Fuggire ad una presa o da essere immobilizzati è un'azione standard. Sgusciare attraverso uno spazio ristretto richiede almeno 1 minuto, forse di più, a seconda di quanto sia lungo lo spazio.

Ritentare: Varie. È possibile ritentare se si sta passando attraverso uno spazio ristretto, effettuando più prove di abilità. Se la situazione lo permette, è possibile effettuare prove addizionali, oppure anche prendere 20 se non vi sono azioni contrapposte al tentativo.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Agile, riceve un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Artista della Fuga ha un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Corde per legare qualcuno.

Un personaggio con 5 o più gradi in Utilizzare Corde ha un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga per liberarsi dai legami di una corda.

ASCOLTARE (SAG)

Prova: Effettuare una prova di Ascoltare con una CD che rifletta quanto sia basso il rumore che è possibile sentire oppure con una prova contrapposta di Muoversi Silenziosamente.

CD di Ascoltare	Suono
-10	Una battaglia
0	Persone che parlano ¹
5	Una persona in armatura media che cammina con andatura lenta (3 m per round) cercando di non fare rumore
10	Una persona senza armatura che cammina con andatura lenta (4,5 m per round) cercando di non fare rumore
15	Un ladro di 1° livello che utilizza Muoversi Silenziosamente per passare oltre l'ascoltatore
15	Persone che sussurrano ¹
19	Un gatto che sta cacciando
30	Un gufo in planata per uccidere

¹ Se si supera la CD di 10 o più, si può comprendere ciò che viene detto, purché si capisca il linguaggio.

Modificatore CD	Condizione
+1	Per ogni 3 metri di distanza dall'ascoltatore
+5	Attraverso una porta
+15	Attraverso una parete di pietra

Nel caso di persone che cercano di non fare rumore, le CD elencate possono essere sostituite da prove di Muoversi Silenziosamente, nel qual caso la CD indicata sarebbe il risultato medio (o il più vicino).

Azione: Varie. È possibile effettuare una prova di Ascoltare ogni volta che il personaggio ha l'opportunità di sentire qualcosa in modo reattivo (come quando qualcuno provoca un rumore o si entra in una nuova zona) senza impiegare un'azione. Come azione di movimento, il personaggio può tentare di sentire qualcosa che non è riuscito a sentire precedentemente.

Ritentare: Sì. Si può tentare di ascoltare qualcosa che non si è riusciti ad udire prima senza penalità.

Speciale: Quando più personaggi ascoltano la stessa cosa, si può effettuare un singolo tiro di 1d20 e utilizzarlo per tutte le prove di abilità degli ascoltatori.

Un ascoltatore distratto subisce una penalità di -5 alle prove di Ascoltare.

Una vittima affascinata subisce una penalità di -4 alle prove di Ascoltare.

Un personaggio dotato del talento Allerta ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare.

Un ranger ottiene un bonus alle prove di Ascoltare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto.

Elfi, gnomi e halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare grazie al loro orecchio fine.

I mezzelfi hanno un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare. Il loro udito è buono per via del loro retaggio elfico, ma non così raffinato come quello di un vero elfo.

Un personaggio addormentato può compiere una prova di Ascoltare con una penalità di -10. Una prova riuscita fa svegliare il personaggio.

CAMUFFARE (CAR)

L'utilizzo di trucchi per il camuffamento fornisce un bonus di circostanza +2 a una prova di Camuffare. Un travestimento può includere un apparente cambiamento di peso o di altezza di al massimo un decimo dell'originale.

Il personaggio può anche impersonare altri individui, sia specifici che tipi generici.

Prova: Il risultato della prova di Camuffare determina che successo ha ottenuto il travestimento ed è contrapposto ai risultati delle prove di Osservare degli altri. Tuttavia, se non si attira l'attenzione, altri individui non devono effettuare prove di Osservare. Se, al contrario, si attira l'attenzione di persone sospettose, si può presumere che questi osservatori stiano prendendo 10 per le loro prove di Osservare.

Bisogna effettuare una sola prova di Camuffare anche se più persone effettuano prove di Osservare contro il personaggio. Effettuare la prova di Camuffare di nascosto perché i giocatori non devono sapere quanto sia riuscito il travestimento.

L'efficacia del travestimento dipende in parte da quanto si sta cercando di modificare il proprio aspetto.

Camuffamento	Modificatore alla prova di Camuffare
Solo dettagli minori	+5
Camuffato di sesso diverso ¹	-2
Camuffato di razza diversa ¹	-2
Camuffato di diversa categoria d'età ¹	-2 ²

¹ Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare tutti quelli che vanno applicati.

² Per ogni grado di differenza tra la vera categoria d'età del personaggio e la categoria d'età che si sta fingendo di avere. Le categorie sono: giovane (più giovane della maturità), maturità, mezz'età, vecchiaia, venerabile.

Se si sta impersonando un individuo particolare, coloro che conoscono l'aspetto di quella persona hanno un bonus alle loro prove di Osservare e sono considerati automaticamente sospettosi del personaggio camuffato, così che le prove contrapposte sono sempre richieste.

Familiarità	Bonus alla prova di Osservare dell'osservatore
Conoscenza di vista	+4
Amico o associato	+6
Amico del cuore	+8
Intimo	+10

Di solito, un individuo effettua una prova di Osservare subito dopo un incontro e poi ad ogni ora successiva. Se per caso il personaggio incontra molte creature diverse, ognuna per un tempo breve, bisogna effettuare la prova una volta al giorno o all'ora, utilizzando un modificatore medio di Osservare per il gruppo.

Azione: Creare un travestimento richiede 1d3x10 minuti di lavoro.

Ritentare: Sì. Un personaggio può tentare di rifare un travestimento fallito, ma una volta che gli altri sanno che è stato tentato un travestimento saranno più sospettosi.

Speciale: La magia che altera la forma del ricevente, come alterare se stesso, camuffare se stesso, metamorfosi e trasformazione, garantisce all'individuo travestito un bonus di +10 alle sue prove di Camuffare. Il personaggio deve superare una prova di Camuffare con un bonus di +10 per simulare l'aspetto di un individuo specifico utilizzando l'incantesimo velo. La magia di Divinazione che vede attraverso le illusioni, come visione del vero, non permette di vedere attraverso un travestimento comune, ma può negare la componente magica di un travestimento potenziato magicamente.

Il personaggio deve effettuare una prova di Camuffare quando lancia l'incantesimo simulacro per determinare la qualità della somiglianza.

Se il personaggio ha il talento Ingannevole, riceve un bonus di +2 alle prove di Camuffare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Camuffare quando sa di essere osservato e cerca di impersonare un personaggio.

CAVALCARE (DES)

Questa abilità permette di cavalcare un tipo particolare di cavalcatura, sia essa un cavallo, un cane da galoppo, un grifone, un drago o qualsiasi altro tipo di cavalcatura. Se si utilizza questa abilità con una cavalcatura inadatta ad essere cavalcata (come la maggior parte delle creature bipedi), si subisce una penalità di -5 alle prove di Cavalcare.

Prova: Tipiche azioni di cavalcare non richiedono prove. Il personaggio può sellare, montare, cavalcare e smontare da una cavalcatura senza problemi. Alcune azioni richiedono prove:

Azione	CD di Cavalcare
Guidare con le ginocchia	5
Rimanere in sella	5
Combattere con un cavallo da guerra	10
Copertura	15
Caduta morbida	15
Salto	15
Spronare cavalcatura	15
Controllare cavalcatura in battaglia	20
Montare o smontare veloce	20 ¹

¹ Si applica la penalità di armatura alla prova.

Guidare con le ginocchia: Il personaggio può reagire istantaneamente per guidare la cavalcatura con le ginocchia in modo da poter utilizzare entrambe le mani in combattimento. La prova di Cavalcare deve essere effettuata all'inizio del turno del personaggio. Se fallisce, il personaggio può usare una sola mano durante quel round poiché l'altra serve per controllare la cavalcatura.

Rimanere in sella: Il personaggio può reagire istantaneamente per cercare di evitare di cadere quando la cavalcatura si impenna o scarta all'improvviso o quando il personaggio subisce danni. Questo uso non richiede un'azione.

Combattere con un cavallo da guerra: Se il personaggio dirige la propria cavalcatura da guerra in combattimento, egli può utilizzare il proprio attacco (o attacchi) normalmente. Quest'uso è un'azione gratuita.

Copertura: Il personaggio può reagire istantaneamente abbassandosi e aggrappandosi al fianco della cavalcatura per usarla come copertura. Non può attaccare né lanciare incantesimi mentre utilizza la cavalcatura come copertura. Se la prova è fallita, non si ottiene il vantaggio della copertura. Quest'uso non richiede un'azione.

Caduta morbida: Il personaggio reagisce istantaneamente per tentare di non subire danni quando cade dalla cavalcatura, come quando questa viene uccisa o cade. Se la prova è fallita, il personaggio subisce 1d6 danni per la caduta. Quest'uso non richiede un'azione.

Salto: Il personaggio può far saltare gli ostacoli alla cavalcatura come parte del suo movimento. Si deve utilizzare il modificatore di abilità Cavalcare del personaggio o il modificatore di abilità Saltare della cavalcatura, quello più basso, per vedere quanto lontano la cavalcatura può saltare. Se il personaggio fallisce la prova, cade dalla cavalcatura durante il salto e subisce danni da caduta (minimo 1d6 danni). Quest'uso non richiede un'azione, ma fa parte del movimento della cavalcatura.

Spronare cavalcatura: Si può spronare una cavalcatura ad andare più veloce con un'azione di movimento. Una prova riuscita di Cavalcare aumenta la velocità della cavalcatura di 3 metri per 1 round ma infligge 1 danno alla creatura. Si può usare questa capacità ogni round, ma ogni round consecutivo di velocità addizionale infligge alla cavalcatura il doppio del danno del round precedente (2 punti, 4 punti, 8 punti e così via).

Controllare cavalcatura in battaglia: Come azione di movimento, il personaggio può tentare di controllare un cavallo leggero, un pony, un cavallo pesante o un'altra creatura non addestrata a combattere mentre è in combattimento. Se la prova fallisce, il personaggio non può fare nient'altro in quel round. Non è necessario effettuare prove per cavalli da guerra e pony da guerra.

Montare o smontare veloce: Il personaggio può montare o smontare da una cavalcatura fino a una taglia più grande di lui come azione gratuita, purché disponga ancora di un'azione di movimento. Se la prova fallisce, montare o smontare è un'azione di movimento. Il personaggio non può tentare di montare o smontare velocemente da una creatura che sia più di una taglia più grande di lui.

Azione: Varie. Montare o smontare normalmente è un'azione di movimento. Le altre azioni sono azioni di movimento, azione gratuite o non sono azioni come indicato sopra.

Speciale: È possibile cavalcare senza sella, ma si applica una penalità di -5 a tutte le prove di Cavalcare.

Se la cavalcatura è dotata di una sella militare, essa fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare per rimanere in sella.

L'abilità Cavalcare è un prerequisito per i talenti Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Tirare in Sella e Travolgere.

Se il personaggio possiede il talento Affinità Animale, riceve un bonus di +2 alle prove di Cavalcare.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Addestrare Animali, ottiene un bonus di +2 alle prove di Cavalcare.

CERCARE (INT)

L'abilità Cercare non permette di trovare trappole complesse a meno che il personaggio non sia un ladro (vedi la sezione "Restrizioni" di seguito).

Prova: Generalmente il personaggio deve trovarsi entro un raggio di 3 metri dall'oggetto o dalla superficie che deve essere esaminata. La tabella seguente presenta le CD per tipiche azioni che coinvolgono l'abilità Cercare.

Azione	CD di Cercare
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) ¹	21 o più
Trovare una trappola magica (solo ladro) ¹	25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla
Notare una porta segreta ben nascosta	30
Trovare un'impronta	Varie ²

¹ I nani (anche se non sono ladri) possono utilizzare l'abilità Cercare per scoprire trappole ricavate nella pietra o fatte di pietra.

² Un personaggio può utilizzare l'abilità Cercare per rinvenire delle tracce o un simile segno di passaggio, ma non può seguirle. Vedi il talento Seguire Tracce per la CD appropriata.

Azione: Occorre un'azione di round completo per cercare in un'area di 1,5 metri per 1,5 metri o in un volume di oggetti di 1,5 metri di spigolo.

Speciale: Gli elfi ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, mentre i mezzelfi ottengono un bonus di +1. Un elfo (ma non un mezzelfo) che passa semplicemente entro un raggio di 1,5 metri da una porta segreta o nascosta può effettuare una prova di Cercare per trovare quella porta.

Se il personaggio possiede il talento Indagatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Cercare.

Gli incantesimi *cerchio di teletrasporto*, *glifo di interdizione*, *rune esplosive*, *simbolo e trappola di fuoco* creano trappole magiche che un ladro può trovare effettuando una prova di Cercare e successivamente tentare di disarmare utilizzando l'abilità Disattivare Congegni. Identificare la locazione di un incantesimo *calappio* ha una CD di 23. *Crescita di spine* e *rocce aguzze*, tuttavia, creano trappole magiche che possono essere individuate con prove di Cercare, ma non possono essere disarmate con l'abilità Disattivare Congegni.

Incantesimi di Abiurazione attivi entro un raggio di 3 metri l'uno dall'altro per 24 ore o più creano fluttuazioni di energia appena percettibili. Queste fluttuazioni danno ai personaggi un bonus di +4 alle prove di Cercare per localizzare tali incantesimi di Abiurazione.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per trovare o seguire tracce.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare per trovare porte segrete o compartimenti nascosti.

Restrizioni: Mentre chiunque può utilizzare l'abilità Cercare per trovare una trappola la cui CD è 20 o meno, solo un ladro può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare trappole con CD superiori. (*Eccezione:* L'incantesimo *scopri trappole* permette temporaneamente ad un chierico di utilizzare l'abilità Cercare come se fosse un ladro).

Un nano, anche uno che non sia un ladro, può utilizzare l'abilità Cercare per trovare una trappola difficile (con CD superiore a 20) se la trappola è ricavata nella pietra o fatta di pietra. Essi guadagnano un bonus razziale di +2 nel farlo grazie alla loro capacità di esperti minatori.

CONCENTRAZIONE (COS)

Prova: Il personaggio può effettuare una prova di Concentrazione quando rischia di essere distratto (subendo danni, a causa del tempo atmosferico avverso e così via) mentre è impegnato in un'azione che richiede la sua piena attenzione. Simili azioni comprendono lanciare un incantesimo, concentrarsi su di un incantesimo attivo (come *individuazione del magico*), dirigere un incantesimo (come *arma spirituale*), utilizzare una capacità magica (come la capacità rimuovi malattia di un paladino), o utilizzare un'abilità che provocherebbe un attacco di opportunità (come Disattivare Congegni, Guarire, Scassinare Serrature e Utilizzare Corde, tra le altre). In generale, se un'azione normalmente non provocherebbe un attacco di opportunità, non c'è bisogno di compiere una prova di Concentrazione per evitare di essere distratti.

Se la prova di Concentrazione è superata, si può continuare normalmente ad eseguire l'azione. Se la prova fallisce, anche l'azione fallisce di conseguenza e viene sprecata. Se si era nel processo di lanciare un incantesimo, l'incantesimo viene perso. Se il personaggio si stava concentrando su di un incantesimo attivo, l'incantesimo termina non appena la concentrazione viene interrotta. Se si stava dirigendo un incantesimo, si perde il controllo ma l'incantesimo rimane attivo. Se si stava utilizzando una capacità magica, si perde un utilizzo di quella capacità. Anche un'abilità fallisce, e in alcuni casi il fallimento di una prova di abilità potrebbe avere anche altre conseguenze.

La tabella seguente riassume alcuni tipi di distrazioni che possono portare ad effettuare una prova di Concentrazione. Se la distrazione avviene mentre il personaggio lancia un incantesimo bisogna aggiungere il livello dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare alla CD di Concentrazione appropriata. Se è presente più di un tipo di distrazione, fare una prova per ciascuna; una prova di Concentrazione fallita indica che non si è completata l'azione.

Azione: Nessuna. Compiere una prova di Concentrazione non richiede un'azione; è un'azione gratuita (quando la si tenta in maniera reattiva) o parte di un'altra azione (quando la si tenta in maniera attiva).

Ritentare: Sì, anche se superare la prova non cancella gli effetti del fallimento precedente, come la perdita dell'incantesimo che si stava lanciando o l'interruzione di un incantesimo su cui ci si stava concentrando.

Speciale: Si può usare Concentrazione per lanciare un incantesimo, utilizzare una capacità magica o impiegare un'abilità sulla difensiva, in modo da evitare completamente gli attacchi di opportunità. Ciò non si applica ad altre azioni che possono provocare attacchi di opportunità (come il movimento o il caricamento di una balestra). La CD della prova è 15 (più il livello dell'incantesimo, se si sta lanciando un incantesimo o utilizzando una capacità magica sulla difensiva). Se la prova di Concentrazione viene superata, si può tentare normalmente l'azione senza provocare attacchi di opportunità. Una prova di Concentrazione non permette comunque di prendere 10 su un'altra prova se ci si trova in una situazione stressante; bisogna compiere la prova normalmente. Se la prova di Concentrazione fallisce, anche l'azione collegata fallisce automaticamente (con le conseguenze appropriate) e l'azione viene sprecata, come se la concentrazione fosse stata interrotta da una distrazione.

Un personaggio dotato del talento Incantare in Combattimento ottiene un bonus di +4 alle prove di Concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica sulla difensiva o mentre si è in lotta o immobilizzati.

CD¹ di Concentrazione	Distrazione
10 + danno subito	Danno subito durante l'azione ²
10 + 1/2 ultimo danno continuo subito	Subire danno continuo durante l'azione ³
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente	Distratto da incantesimo che non danneggia ⁴
10	Movimento vigoroso (su una cavalcatura in movimento, un'agitata corsa su carro, piccola barca in acque agitate, sotto coperta in una nave in mezzo alla tempesta)
15	Movimento violento (cavallo al galoppo, corsa di un carro molto sbalottato, piccola barca nelle rapide, ponte di una nave nella tempesta)
20	Movimento estremamente violento (terremoto)
15	Intralcio
20	In lotta o immobilizzato. (Può lanciare solo incantesimi senza componenti somatiche e le cui componenti materiali sono in mano)
5	Tempo atmosferico: forte vento con pioggia accecante o nevischio
10	Tempo atmosferico: vento con grandine, polvere e detriti
CD tiro salvezza dell'incantesimo distraente	Tempo atmosferico causato da incantesimo, come <i>tempesta di vendetta</i> ⁴

1 Se si sta cercando di lanciare, concentrarsi o dirigere un incantesimo quando avviene la distrazione, sommare il livello dell'incantesimo alla CD indicata.

2 Come durante il lancio di un incantesimo con tempo di lancio di 1 round o più, o l'esecuzione di un'attività che richieda più di una singola azione di round completo (come Disattivare Congegni). Anche il danno provocato da un attacco di opportunità o da un attacco preparato fatto in risposta ad un incantesimo lanciato (per gli incantesimi con tempo di lancio di 1 azione) o l'azione intrapresa (per le attività che non richiedono più di un'azione di round completo).

3 Come da una *freccia acida*.

4 Se l'incantesimo non concede tiro salvezza, utilizzare la CD che avrebbe avuto il tiro salvezza se lo avesse concesso.

CONOSCENZE (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Come le abilità Artigianato e Professione, Conoscenze in realtà comprende una serie di abilità diverse. Questa abilità rappresenta lo studio di qualche corpo di sapere, possibilmente una disciplina accademica o anche scientifica. Di seguito sono elencati i tipici campi di studio. È possibile inventare nuove aree di sapere.

- Arcane (misteri antichi, tradizioni magiche, simboli arcani, frasi criptiche, costrutti, draghi, bestie magiche)
- Architettura e ingegneria (costruzioni, acquedotti, ponti, fortificazioni)
- Dungeon (aberrazioni, caverne, melme, esplorazioni sotterranee)
- Geografia (territori, terreni, clima, popolazione)
- Locali (leggende, personalità, abitanti, leggi, costumi, tradizioni, umanoidi)
- Natura (animali, folletti, giganti, umanoidi mostruosi, vegetali, stagioni e cicli, tempo atmosferico, parassiti)
- Nobiltà e regalità (lignaggi, araldica, alberi genealogici, motti, personalità)
- Piani (Piani Interni, Piani Esterni, Piano Astrale, Piano Etereo, esterni, elementali, magia legata ai piani)
- Religioni (divinità, mitologia, tradizione ecclesiastica, simboli sacri, non morti)
- Storia (regalità, guerre, colonie, migrazioni, fondazione di città)

Prova: Rispondere a una domanda nel proprio campo di studio ha una CD di 10 (per domande decisamente facili), di 15 (per domande base), da 20 a 30 (per domande molto complesse).

In molti casi si può utilizzare questa abilità per identificare mostri e i loro poteri speciali o vulnerabilità. In generale, la CD di queste prove è pari a 10 + i DV del mostro. Una prova riuscita permette di ricordare un'informazione utile riguardante il mostro. Per ogni 5 punti per cui la prova eccede la CD, può fornire un'ulteriore informazione utile.

Azione: Generalmente nessuna. Nella maggior parte dei casi compiere una prova di Conoscenze non richiede un'azione: o si conosce la risposta oppure no.

Ritentare: No. Il tiro rappresenta le conoscenze del personaggio e meditare una seconda volta su di un argomento non permette di sapere qualcosa che già non si conosce la prima volta.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (arcani), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria), ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare per scoprire porte segrete o compartimenti nascosti.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (dungeon), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza quando è sottoterra.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (geografia), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi o evitare i pericoli naturali.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (locali), ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (natura), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza fatte in ambienti naturali di superficie (acquatico, collina, deserto, foresta, montagna, palude o pianura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (nobiltà e regalità), ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (piani), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza su altri piani.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (religioni), ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare non morti.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (storia), ottiene un bonus di +2 alle prove sulle conoscenze bardiche.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sopravvivenza, ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura).

Senza addestramento: Una prova di Conoscenze senza addestramento è semplicemente una prova di Intelligenza. Senza un reale addestramento un personaggio sa solo le conoscenze comuni (CD 10 o meno).

DECIFRARE SCRITTURE

(INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Prova: Il personaggio può decifrare cose scritte in un linguaggio che non conosce o un messaggio scritto in forma incompleta o arcaica. La CD base è 20 per i messaggi più semplici, 25 per i testi standard e 30 o più per scritture intricate, esotiche o molto vecchie.

Se la prova è effettuata con successo, il personaggio comprende il contenuto generale di una scrittura leggendo circa una pagina di testo (o il suo equivalente). Se la prova fallisce, effettuare in segreto per il personaggio una prova di Saggezza (CD 5) per vedere se evita di trarre conclusioni errate sul testo. (Se effettuata con successo significa che non lo fa; se invece fallisce, trae conclusioni errate).

Effettuare di nascosto sia la prova di abilità che la prova di Saggezza (se necessario), così che il giocatore non possa sapere se le conclusioni tratte sono vere o false.

Azione: Decifrare l'equivalente di una singola pagina di testo richiede 1 minuto (dieci azioni di round completo consecutive).

Ritentare: No.

Speciale: Un personaggio con il talento Diligente riceve un bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici relative alle pergamene.

DIPLOMAZIA (CAR)

Prova: Il personaggio può cambiare l'atteggiamento altrui (personaggi non giocanti) con una prova effettuata con successo; vedi il riquadro "Influenzare l'atteggiamento dei PNG" per le CD base. Durante le contrattazioni i negoziatori effettuano prove contrapposte di Diplomazia per vedere chi ottiene vantaggi. Le prove contrapposte, inoltre, risolvono le situazioni in cui due patrocinatori o diplomatici sostengono casi opposti davanti a una terza parte.

Azione: Cambiare l'atteggiamento degli altri con una prova di Diplomazia generalmente richiede 1 minuto intero (10 azioni di round completo consecutive). In alcune situazioni, il tempo richiesto può crescere enormemente. Una prova di Diplomazia affrettata (come il tentativo di impedire un combattimento tra due guerrieri infuriati) può essere fatta con un'azione di round completo, ma subendo una penalità di -10 alla prova.

Ritentare: Opzionale ma non raccomandato, dato che generalmente i tentativi successivi non funzionano. Anche se la prova iniziale ha ottenuto successo, l'altro personaggio può essere persuaso solo fino a un certo punto e un secondo tentativo può fare più danno che bene. Se la prova iniziale fallisce, l'altro personaggio probabilmente sarà ancora più convinto della sua posizione e un secondo tentativo risulterà inutile.

Speciale: Un mezzelfo riceve un bonus razziale +2 alle prove di Diplomazia grazie alla sua capacità di correlarsi con gli altri.

Se il personaggio possiede il talento Negoziatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (nobiltà e regalità), Percepire Intenzioni o Raggiungere, ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

INFLUENZARE L'ATTEGGIAMENTO DEI PNG

Utilizzare la tabella seguente per determinare l'efficacia delle prove di Diplomazia (o delle prove di Carisma) effettuate per influenzare l'atteggiamento di un personaggio giocante, o le prove di empatia selvatica effettuate per influenzare l'atteggiamento di un animale o bestia magica.

Atteggiamento iniziale	—Nuovo atteggiamento (CD da raggiungere)—				
	Ostile	Maldisposto	Indifferente	Amichevole	Premuroso
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30
Amichevole	-	-	Meno di 1	1	20
Premuroso	-	-	-	Meno di 1	1

Atteggiamento	Significato	Azioni possibili
Ostile	Correrà dei rischi per nuocere al personaggio	Attacca, interferisce, rimprovera, fugge
Maldisposto	Augura il male al personaggio	Inganna, pettegola, evita, guarda con sospetto, insulta
Indifferente	È disinteressato al personaggio	Interazione sociale prevista
Amichevole	Augura il bene al personaggio	Parla, consiglia, offre aiuto limitato, difende
Premuroso	Correrà dei rischi per aiutare il personaggio	Protegge, offre sostegno, guarisce, aiuta

DISATTIVARE CONGEGNI (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità viene utilizzata per disarmare una trappola, per bloccare una serratura (sia in posizione aperta che chiusa) o per sistemare una ruota di un carro perché si stacchi. È possibile esaminare un congegno meccanico abbastanza semplice o piccolo e disattivarlo. Lo sforzo richiede almeno un qualche utensile utile allo scopo (scalpello, piede di porco, sega, lima o simile). Tentare una prova di Disattivare Congegni senza gli arnesi da scasso implica una penalità di circostanza -2, anche se vengono utilizzati attrezzi semplici. L'utilizzo di arnesi da scasso perfetti permette di effettuare la prova con un bonus di circostanza +2.

Prova: Effettuare la prova di Disattivare Congegni in modo che il personaggio non sappia necessariamente se è riuscito nel tentativo. La CD per effettuarla dipende da quanto è complicato il meccanismo. Disattivare (o sistemare o bloccare) un congegno abbastanza semplice ha una CD di 10; congegni più complicati hanno una CD più alta.

Se la prova riesce, il personaggio disattiva il congegno. Se fallisce di 4 o meno, il personaggio può tentare nuovamente. Se fallisce la prova con un margine di 5 o più, qualcosa non ha funzionato. Se si tratta di un trappola, viene attivata. Se si tratta di un sabotaggio, il personaggio è convinto di aver disattivato il congegno, ma in realtà esso funziona normalmente.

È possibile anche sistemare meccanismi semplici come selle o ruote di carro perché funzionino normalmente per un po' per poi rompersi più tardi (di solito dopo 1d4 round o minuti di utilizzo).

CD ¹ Disattivare			
Congegno	Tempo	Congegni	Esempio
Semplice	1 round	10	Bloccare una serratura
Complicato	1d4 round	15	Sabotare una ruota di carro
Difficile	2d4 round	20	Disarmare una trappola, riarmare una trappola
Ostico	2d4 round	25	Disarmare una trappola complessa, sabotare astutamente un congegno meccanico

¹ Se il personaggio tenta di non lasciare tracce della manomissione, aggiungere 5 alla CD.

Azione: La quantità di tempo necessaria per effettuare una prova dipende dall'azione, come indicato sopra. Per disattivare un congegno semplice occorre 1 round (e un'azione di round completo). Congegni intricati o complessi richiedono 1d4 o 2d4 round.

Ritentare: Varie. Il personaggio può ritentare se la prova è fallita di 4 o meno, ma deve essere consapevole di aver fallito per poter ritentare.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Dita Sottili riceve un bonus di +2 alle prove di Disattivare Congegni.

Un ladro che supera la CD di una trappola di 10 o più, riesce a capire come funziona e la può evitare (insieme al suo gruppo di avventurieri) senza disarmarla.

Restrizioni: I ladri (e altri personaggi con il privilegio di classe scoprire trappole) possono disarmare trappole magiche. Una trappola magica di solito ha una CD di 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla.

Gli incantesimi *cerchio di teletrasporto*, *glifo di interdizione*, *rune esplosive*, *simbolo* e *trappola di fuoco* creano trappole che un ladro può tentare di disarmare utilizzando l'abilità Disattivare Congegni. *Crescita di spine e rocce aguzze*, tuttavia, creano trappole magiche che non possono essere disarmate con l'abilità Disattivare Congegni.

ALTRI MODI PER SUPERARE UNA TRAPPOLA

È possibile rovinare molte trappole senza dover effettuare una prova di Disattivare Congegni.

Trappole con attacchi a distanza: Una volta che si conosce la posizione della trappola, il metodo più ovvio per rovinarla è romperne il meccanismo, assumendo che vi si possa accedere. Non riuscendoci, è possibile bloccare i fori da cui emergono i proiettili. Farlo impedisce alla trappola di sparare a meno che le sue munizioni non infliggano abbastanza danni da sfondare le ostruzioni.

Trappole con attacchi in mischia: Questi congegni possono essere danneggiati rompendo il meccanismo o bloccando le armi, come indicato sopra. In alternativa, se un personaggio studia la trappola quando si attiva, potrebbe essere in grado di valutare bene le sue schivate per evitare i danni. Un personaggio che non fa altro che studiare una trappola quando si attiva per la prima volta, riceve un bonus di schivare +4 contro gli attacchi se questa viene riattivata nel minuto successivo.

Fosse: Disabilitare una trappola con fossa di solito rovina solo la botola, scoprendo la fossa. Riempire la fossa o costruire un ponte improvvisato è un'applicazione di lavoro manuale, non dell'abilità Disattivare Congegni. I personaggi potrebbero neutralizzare gli spuntoni sul fondo di una fossa attaccandoli: essi si spezzano alla stessa maniera dei pugnali.

Trappole magiche: Qui è d'aiuto dissolvi magie. Una persona che superi una prova di livello dell'incantatore contro il livello del creatore della trappola sopprime la trappola per 1d4 round. Funziona solo con un dissolvi magie mirato, non con la versione ad area (vedi la descrizione dell'incantesimo).

EQUILIBRIO (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: Il personaggio può camminare su di una superficie precaria. Una prova effettuata con successo permette al personaggio di muoversi alla metà della sua velocità lungo la superficie per 1 round. Un fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può muoversi per 1 round. Un fallimento di 5 o più comporta una caduta. La difficoltà varia a seconda della superficie, come segue:

	CD ¹ di		CD ¹ di
Superficie stretta	Equilibrio	Superficie difficile	Equilibrio
Larga 16-30 cm	10	Superficie lastricata	10 ²
Larga 5-15 cm	15	Superficie in pietra tagliata	10 ²
Larga meno di 5 cm	20	Superficie angolata o ripida	10 ²

1 Sommare i modificatori dai "Modificatori alle superfici strette", sotto, come appropriato.

2 Solo se si corre o carica. Il fallimento di 4 o meno significa che il personaggio non può correre o caricare, ma può agire normalmente.

Modificatori alle superfici strette

Superficie	Modificatore CD ¹
Leggermente ostruita (sassolini, macerie sparse)	+2
Pesantemente ostruita (pavimento di caverna naturale, abbondanti macerie)	+5
Leggermente scivolosa (pavimento bagnato)	+2
Molto scivolosa (patina di ghiaccio)	+5
Pendente o angolata	+2

1 Sommare il modificatore appropriato alla CD di Equilibrio di una superficie stretta. Questi modificatori sono cumulativi.

Essere attaccati mentre si è in equilibrio: Gli attacchi contro il personaggio sono effettuati come se egli fosse colto alla sprovvista, dato che non può muoversi per evitare il colpo, e quindi perde il bonus positivo di Destrezza alla CA (se lo possiede). Se il personaggio ha 5 o più gradi in Equilibrio, allora non viene considerato colto alla sprovvista. Se il personaggio subisce danni, deve effettuare di nuovo una prova con la stessa CD per rimanere in equilibrio.

Movimento accelerato: Il personaggio può tentare di camminare su superfici precarie più velocemente del normale. Accettando una penalità di -5, il personaggio può muoversi alla sua piena velocità come un'azione di movimento. (Muoversi al doppio della velocità in un round richiede due prove di Equilibrio, una per ogni azione di movimento usata). Si può accettare questa penalità anche per caricare su di una superficie precaria; la carica richiede una prova di Equilibrio per ogni multiplo della velocità (o sua frazione) per cui si carica.

Azione: Nessuna. Una prova di Equilibrio non richiede un'azione; essa fa parte di un'altra azione o funziona come reazione ad una situazione.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Agile, riceve un bonus di +2 alle prove di Equilibrio.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Equilibrio.

FALSIFICARE (INT)

Prova: Falsificare richiede materiali per scrivere che siano appropriati per il documento da falsificare, abbastanza luce o vista sufficientemente acuta per poter scrivere, ceralacca (se necessaria) e un po' di tempo. Per falsificare un documento la cui grafia non è specifica per una persona (ordini militari, un decreto governativo, un libro contabile o simili), il personaggio ha bisogno solo di aver visto prima un documento simile e guadagna un bonus di +8 al tiro. Per falsificare una firma, è necessario un autografo di quella persona per copiarlo e il personaggio guadagna un bonus di +4 al tiro. Per falsificare un lungo documento scritto di pugno da una persona particolare, è necessario un ampio esempio della grafia di quella persona.

Effettuare la prova di nascosto perché il personaggio non deve essere sicuro di quanto sia riuscita la falsificazione. Come per Camuffare, non è necessaria alcuna prova fino a quando qualcuno non esamina il lavoro. La prova di Falsificare del personaggio è contrapposta a quella della persona che esamina il documento per controllare la sua autenticità. Chi legge guadagna bonus o penalità alla sua prova come indicato nella tabella seguente.

Condizione	Modificatore del lettore alla prova di Falsificare
Tipo di documento sconosciuto al lettore	-2
Tipo di documento in parte conosciuto dal lettore	+0
Tipo di documento ben noto al lettore	+2
Grafia sconosciuta al lettore	-2
Grafia in parte conosciuta dal lettore	+0
Grafia conosciuta intimamente dal lettore	+2
Il lettore controlla superficialmente il documento	-2

Un documento che contraddice procedure, ordini o conoscenze precedenti o un documento che richiede un certo sacrificio da parte della persona che controlla il documento può fare aumentare i suoi sospetti (e così creare condizioni favorevoli per la prova contrapposta di Falsificare di chi controlla).

Azione: Per falsificare un documento molto breve e semplice occorre circa 1 minuto. Per documenti più lunghi e complessi servono 1d4 minuti per pagina.

Ritentare: Generalmente no. Un nuovo tentativo non è mai possibile dopo che il lettore si è accorto di un particolare tipo di falsificazione. Tuttavia il documento potrebbe sempre ingannare qualcun altro. Il risultato di una prova di Falsificare per un particolare documento deve essere effettuata ogni volta che un differente lettore esamina il documento. Nessun lettore può tentare di individuare una contraffazione più di una volta; se la prova contrapposta è a favore del falsificatore, il lettore non può più utilizzare la propria abilità nuovamente, anche se ha dei sospetti sul documento.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Ingannevole, riceve un bonus di +2 alle prove di Falsificare.

Restrizioni: Falsificare è dipendente dal linguaggio; per falsificare documenti e verificare contraffazioni, bisogna essere in grado di leggere e scrivere il linguaggio in questione. I barbari non possono imparare l'abilità Falsificare fino a quando non imparano a leggere e scrivere.

GUARIRE (SAG)

Prova: La CD e l'effetto dipendono da cosa si sta cercando di fare.

Azione	CD di Guarire
Pronto soccorso	15
Cura a lungo termine	15
Trattare ferita di tribolo, crescita di spine, rocce aguzze	15
Trattare veleno	CD del tiro salvezza del veleno
Trattare malattia	CD del tiro salvezza della malattia

Pronto soccorso: Di solito, lo si usa per salvare un personaggio morente. Se un personaggio ha punti ferita negativi e ne sta perdendo sempre di più (al ritmo di 1 a round, 1 all'ora o 1 al giorno), è possibile renderlo stabile. Il personaggio non riguadagna punti ferita, ma smette di perderne.

Cura a lungo termine: Fornire cure a lungo termine significa curare per un giorno o più una persona ferita. Se la prova di Guarire viene effettuata con successo, permette al paziente di recuperare i suoi punti ferita o punti di caratteristica (persi per danni alle caratteristiche) al doppio del ritmo normale: 2 punti ferita per livello per 8 ore di riposo in un giorno, o 4 punti ferita per livello per ogni giorno di completo riposo; 2 punti di caratteristica per 8 ore di riposo al giorno, o 4 punti di caratteristica per ogni giorno di completo riposo. Il personaggio può occuparsi al massimo di sei pazienti per volta. Egli necessita di alcuni oggetti e scorte (bende, pomate ecc.) che sono facilmente reperibili nei territori abitati.

Fornire cure a lungo termine conta come attività leggera per il guaritore. Il personaggio non può fornire cure a lungo termine a se stesso.

Trattare ferita di tribolo, crescita di spine, rocce aguzze: Una creatura ferita calpestando un tribolo ha la velocità dimezzata. Una prova di Guarire effettuata con successo elimina questa penalità di movimento.

Una creatura ferita da un incantesimo *crescita di spine* o *rocce aguzze* deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire delle ferite che dimezzano la sua velocità. Un altro personaggio può togliere questa penalità spendendo 10 minuti a curare le ferite della vittima e superando una prova di Guarire con la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Trattare veleno: Trattare un veleno significa occuparsi di un singolo personaggio che è stato avvelenato e che sta per subire ulteriori danni dal veleno (o subire qualche altro effetto). Ogni volta che il personaggio avvelenato effettua un tiro salvezza contro il veleno, il personaggio effettua una prova di Guarire. Il personaggio avvelenato utilizza il risultato della prova del guaritore al posto del suo tiro salvezza, ammesso che sia più alto.

Trattare malattia: Trattare una malattia significa occuparsi di un singolo personaggio malato. Ogni volta che il personaggio malato effettua un tiro salvezza contro gli effetti della malattia, il guaritore effettua una prova di Guarire. Il personaggio malato utilizza il risultato della prova del guaritore al posto del suo tiro salvezza, ammesso che sia più alto.

Azione: Fornire il pronto soccorso, trattare ferite di tribolo o trattare veleno è un'azione standard. Trattare una malattia o trattare una creatura ferita da crescita di spine o rocce aguzze richiede 10 minuti di lavoro. Fornire cure a lungo termine richiede 8 ore di attività leggera.

Ritentare: Varie. In generale, non si può ritentare una prova di Guarire senza essere certi del fallimento della prova originale. Per esempio, finché un personaggio avvelenato non deve compiere il suo tiro salvezza contro la ferita avvelenata trattata, non si può sapere se la prova di Guarire è riuscita o meno, quindi non si può ritentare la prova. Si può sempre ritentare una prova per fornire pronto soccorso, assumendo che il bersaglio del precedente tentativo sia ancora vivo.

Speciale: Un personaggio con il talento Autosufficiente riceve un bonus di +2 alle prove di Guarigione. Una borsa del guaritore fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire.

INTIMIDIRE (CAR)

Prova: Il personaggio può cambiare l'atteggiamento degli altri con una prova effettuata con successo. La prova di Intimidire viene contrapposta dalla prova di livello modificata del bersaglio (1d20 + livello del personaggio o Dadi Vita + bonus di Saggio del bersaglio [se c'è] + modificatore del bersaglio ai tiri salvezza contro paura). Se si supera il risultato della prova del bersaglio, lo si può considerare amichevole, ma solo ai fini dell'intraprendere azioni mentre è intimidito. (Ovvero, il bersaglio manterrà il suo normale atteggiamento, ma chiacchiererà, darà consigli, offrirà un aiuto limitato o parlerà a favore del personaggio finché intimidito. Vedi l'abilità "Diplomazia", per ulteriori dettagli). L'effetto dura finché il bersaglio rimane in presenza del personaggio, e per 1d6x10 minuti successivi. Dopodiché l'atteggiamento base del bersaglio nei confronti del personaggio diventerà maldisposto (o se già maldisposto, ostile).

Se si fallisce la prova di 5 o più, il bersaglio fornirà informazioni errate o inutili, oppure frustrerà gli sforzi del personaggio.

Demoralizzare avversario: Si può utilizzare Intimidire anche per indebolire la risolutezza di un avversario in combattimento. Per farlo, compiere una prova di Intimidire opposta dalla prova di livello modificata del bersaglio (vedi sopra). Se il personaggio vince, il bersaglio rimane scosso per 1 round. Un personaggio scosso subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, prove di caratteristica e tiri salvezza. Si possono intimidire solo gli avversari che si minacciano in combattimento e che si è in grado di vedere.

Azione: Varie. Cambiare il comportamento di qualcuno richiede 1 minuto di interazione. Intimidire un avversario in combattimento è un'azione standard.

Ritentare: Opzionale, ma non raccomandata perché generalmente altri tentativi non funzionano. Anche se la prova iniziale è effettuata con successo, l'altro personaggio può essere intimidito solo fino ad un certo punto e un altro tentativo non aiuta. Se la prova iniziale fallisce, l'altro personaggio probabilmente è diventato ancora più deciso a resistere alle intimidazioni e quindi un secondo tentativo è inutile.

Speciale: Il personaggio riceve un bonus di +4 alla sua prova di Intimidire per ogni categoria di taglia per cui è più grande del bersaglio. Al contrario, si riceve una penalità di -4 alla prova di Intimidire per ogni categoria di taglia per cui si è più piccoli del bersaglio.

Un personaggio immune alla paura (come un paladino di 3° livello o superiore) non può essere intimidito, e neppure lo possono essere le creature prive di intelligenza.

Se il personaggio possiede il talento Persuasivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggiare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire.

INTRATTENERE (CAR)

Il personaggio dotato di questa abilità è esperto in diversi tipi di espressione artistica e sa come preparare uno spettacolo.

Come Artigianato, Conoscenze e Professione, Intrattenere è in realtà un certo numero di abilità separate. Ad esempio, i gradi nell'abilità Intrattenere (recitazione) non hanno effetto sulle prove di Intrattenere (oratoria) o Intrattenere (strumenti a corda). Infatti, il personaggio può avere diverse abilità di Intrattenere, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquistata come abilità separata.

Ognuna delle nove categorie dell'abilità Intrattenere comprende diversi metodi, strumenti o tecniche, una piccola lista dei quali è riportata per ogni categoria. Siete liberi di espandere ognuna di queste categorie con ulteriori metodi, strumenti o tecniche, come appropriato per la vostra campagna.

- Canto (ballate, cantici, melodie)
- Commedia (barzellette, buffoneria, lazzi)
- Danza (balletti, madrigali, walzer)
- Oratoria (cantastorie, epica, ode)
- Recitazione (commedia, dramma, mimo)
- Strumenti a corda (arpa, liuto, mandolino, violino)
- Strumenti a fiato (flauto, flauto di pan, shawm, tromba, zupfondo)
- Strumenti a percussione (campana, campanella, tamburo, gong)
- Strumenti a tastiera (arpicordo, pianoforte, organo)

Prova: Il personaggio può impressionare il pubblico con le sue doti e capacità.

CD di	Intrattenere	Intrattenimento
10		Intrattenimento di routine. Cercare di guadagnare qualche soldo suonando in pubblico è praticamente chiedere l'elemosina. Il personaggio guadagna 1d10 monete di rame al giorno.
15		Intrattenimento piacevole. In una città prosperosa il personaggio può guadagnare 1d10 monete d'argento al giorno.
20		Grande spettacolo. In una città ricca il personaggio può guadagnare 3d10 monete d'argento al giorno. Col tempo può essere invitato ad unirsi a una compagnia di professionisti e guadagnare una reputazione a livello regionale.
25		Spettacolo memorabile. In una città prosperosa il personaggio può guadagnare 1d6 monete d'oro al giorno. Col tempo può attirare l'attenzione di nobili patrocinatori e guadagnare una reputazione a livello nazionale.
30		Spettacolo straordinario. In una città ricca può guadagnare 3d6 monete d'oro al giorno. Col tempo può attirare l'attenzione di potenziali patrocinatori lontani e anche di creature extraplanari.

Uno strumento musicale perfetto conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere che coinvolgono il suo uso.

Azione: Varie. Cercare di guadagnare soldi con un'esibizione in pubblico richiede da una serata di lavoro ad un'intera giornata di esibizioni. Le speciali capacità basate su Intrattenere del bardo sono presentate nella descrizione della classe.

Ritentare: Sì. Ulteriori tentativi sono consentiti, ma non eliminano i fallimenti precedenti e un pubblico che non è stato impressionato in passato avrà sicuramente dei pregiudizi sulle rappresentazioni future. (La CD deve essere aumentata di 2 punti per ogni fallimento precedente).

Speciale: Un bardo deve possedere almeno 3 gradi in Intrattenere per ispirare coraggio nei suoi alleati, per utilizzare la propria capacità di controcanto o la capacità di affascinare. Un bardo necessita di 6 gradi in Intrattenere per ispirare competenza, 9 gradi per utilizzare la capacità di suggestione, 12 gradi per ispirare grandezza, 15 gradi per la capacità canto di libertà, 18 gradi per ispirare eroismo e 21 gradi per utilizzare la capacità suggestione di massa. Vedi la sezione "Musica bardica" nella descrizione della classe del bardo.

In aggiunta all'abilità Intrattenere, un personaggio può esibirsi anche con giochi di prestigio, acrobazie, equilibrismi e incantesimi (specialmente quelli di illusione).

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: La prova di Muoversi Silenziosamente è contrapposta dalla prova di Ascoltare di chiunque possa sentire il personaggio. Il personaggio può muoversi fino alla metà della velocità normale senza penalità. Oltre la metà e fino alla sua piena velocità, subisce una penalità di -5. È praticamente impossibile (penalità di -20) muoversi silenziosamente mentre si corre o si carica.

Superfici rumorose, come acquitrini o boscaglia, rendono difficile muoversi senza far rumore. Quando si cerca di sgattaiolare su di una simile superficie, si subisce una penalità a Muoversi Silenziosamente come indicato di seguito.

Superficie	Modificatore alla prova
Rumorosa (pietraia, acquitrino, bassa vegetazione, abbondanti macerie) -2	
Molto rumorosa (folta vegetazione, neve profonda)	-5

Azione: Nessuna. Una prova di Muoversi Silenziosamente è compresa nel movimento o altra attività, quindi è parte di un'altra azione.

Speciale: Il padrone di un gatto famiglio ottiene un bonus di +3 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente grazie alla loro agilità.

Se il personaggio possiede il talento Furtivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

NASCONDERSI (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: La prova di Nascondersi è contrapposta dalla prova di Osservare di chiunque possa vedere il personaggio. Il personaggio può muoversi fino alla metà della velocità normale per round senza penalità. Oltre la metà e fino alla sua piena velocità, subisce una penalità di -5. È praticamente impossibile (penalità di -20) nascondersi mentre si corre o si carica.

Creature di taglia superiore o inferiore hanno dei bonus o delle penalità a queste prove: Piccolissima +16, Minuta +12, Minuscola +8, Piccola +4, Grande -4, Enorme -8, Mastodontica -12, Colossale -16.

Per poter compiere una prova di Nascondersi c'è bisogno di avere copertura od occultamento. Una copertura totale od occultamento totale generalmente (ma non sempre, vedi "Speciale", sotto) ovviano alla necessità di una prova di Nascondersi, dato che il personaggio non può comunque essere visto.

Se la gente sta osservando il personaggio, anche casualmente, egli non può nascondersi. Può correre dietro un angolo o qualcosa di simile per non essere più in visto e nascondersi, ma gli altri almeno sanno dov'è andato. Se gli osservatori sono momentaneamente distratti (come con una prova di Raggiare, vedi sotto), può però tentare di nascondersi. Mentre gli altri distolgono la loro attenzione, il personaggio può tentare una prova di Nascondersi, se riesce a raggiungere un posto nascosto di qualche tipo. (In linea generale, il posto nascosto deve essere entro un raggio di 30 cm per ogni grado che il personaggio possiede dell'abilità Nascondersi). Questa prova, tuttavia, è a -10 poiché il personaggio deve muoversi velocemente.

Cecchino: Se il personaggio è già riuscito a nascondersi con successo ad almeno 3 metri dal bersaglio, può compiere un attacco a distanza e poi nascondersi immediatamente di nuovo. Il personaggio subisce una penalità di -20 alla prova di Nascondersi perché si deve occultare dopo il tiro.

Creare un diversivo per nascondersi: Il personaggio può utilizzare l'abilità Raggiare per avere un aiuto a nascondersi. Una prova di Raggiare effettuata con successo concede il diversivo momentaneo di cui ha bisogno il personaggio per tentare di nascondersi mentre la gente distoglie l'attenzione.

Azione: Generalmente nessuna. Normalmente, la prova di Nascondersi fa parte del movimento, quindi non richiede un'azione separata. Nascondersi immediatamente dopo un attacco a distanza (vedi "Cecchino", sopra) è un'azione di movimento.

Speciale: Se il personaggio è invisibile riceve un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se è immobile, o un bonus di +20 se è in movimento.

Se il personaggio possiede il talento Furtivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Nascondersi.

Un ranger di 13° livello può cercare di compiere una prova di Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno, anche se non ha copertura od occultamento. Un ranger di 17° livello può farlo anche mentre è osservato.

NUOTARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: Effettuare una prova di Nuotare per round mentre ci si trova in acqua. Una prova di Nuotare effettuata con successo permette al personaggio di nuotare alla metà della velocità (come azione di round completo) o a un quarto della velocità (come azione di movimento). Se il tiro fallisce, il personaggio non avanza nell'acqua. Se fallisce di 5 o più, il personaggio finisce sott'acqua e inizia ad annegare.

Se il personaggio è completamente sott'acqua (sia annegando che nuotando in profondità intenzionalmente), deve trattenere il fiato. Il personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione, ma solo se non fa altro che compiere azioni di movimento o azioni gratuite. Se compie un'azione standard o un'azione di round completo (come effettuare un attacco), il tempo per cui può trattenere il fiato viene ridotto di 1 round. (Effettivamente, un personaggio impegnato in combattimento può trattenere il fiato solo per la metà del normale). Dopo questo periodo di tempo, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Per ogni round, la CD di questa prova aumenta di 1. Se si fallisce la prova di Costituzione, si comincia ad annegare (vedi "Soffocamento e annegamento").

La CD per la prova di Nuotare dipende dall'acqua, come mostrato nella tabella seguente.

Acqua	CD di Nuotare	Acqua	CD di Nuotare
Acqua calma	10	Acqua tempestosa	20 ¹
Acqua agitata	15		

¹ Non si può prendere 10 alle prove di Nuotare in acque tempestose, anche se non si è minacciati o distratti altrimenti.

Per ogni ora nuotata, il personaggio deve superare una prova di Nuotare con CD 20 oppure subire 1d6 danni non letali per affaticamento.

Azione: Una prova riuscita di Nuotare permette di nuotare ad un quarto della velocità con un'azione di movimento o a metà della velocità come azione di round completo.

Speciale: Le prove di Nuotare sono soggette al doppio della normale penalità di armatura alla prova e penalità di ingombro. Per esempio, un'armatura completa comporta una penalità di -12 alle prove di Nuotare anziché -6.

Se il personaggio possiede il talento Atletico, riceve un bonus di +2 alle prove di Nuotare.

Se il personaggio possiede il talento Resistenza Fisica, riceve un bonus di +4 alle prove di Nuotare per evitare di subire danni non letali per la fatica.

Una creatura con una velocità di nuoto può muoversi in acqua alla velocità indicata senza dover compiere prove di Nuotare. Riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. La creatura può sempre prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratta o minacciata mentre nuota. Una creatura del genere può utilizzare l'azione correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

OSSERVARE (SAG)

Prova: L'abilità Osservare è utilizzata principalmente per individuare personaggi e creature che si nascondono. Di solito, Osservare è contrapposto dalla prova di Nascondersi della creatura che sta cercando di non essere vista. Qualche volta una creatura non si sta nascondendo intenzionalmente ma è comunque difficile da vedere, quindi è necessaria una prova di Osservare effettuata con successo per notarla.

Una prova di Osservare superiore a 20 permette in genere di percepire la presenza di una creatura invisibile vicina al personaggio, anche se non è possibile vederla effettivamente.

Questa abilità viene utilizzata anche per individuare qualcuno camuffato (vedi l'abilità Camuffare) e per leggere le labbra quando non si riesce a sentire o capire quello che sta dicendo una persona.

Può essere richiesto di effettuare delle prove di Osservare per determinare la distanza a cui un incontro ha inizio. Alla prova si applica una penalità, a seconda della distanza tra i due individui o gruppi e si può applicare un'ulteriore penalità se il personaggio che sta compiendo la prova di Osservare è distratto (non si sta concentrando sull'osservare l'ambiente circostante).

Condizione	Penalità
Per ogni 3 metri di distanza	-1
Osservatore distratto	-5

Leggere labbra: Il personaggio deve trovarsi entro un raggio di 9 metri da colui che parla ed essere in grado di vederlo parlare. Deve anche essere in grado di capire il suo linguaggio. (Questo utilizzo dell'abilità è dipendente dal linguaggio). La CD base è 15 ed è più alta per discorsi molto complessi o per una persona che parla in modo inarticolato. Bisogna mantenere la linea di visuale sulle labbra che si stanno leggendo.

Se la prova di Osservare riesce, il personaggio può capire il contenuto generale di 1 minuto di discorso, ma di solito si perdono alcuni dettagli. Se la prova fallisce di 4 o meno, il personaggio non riesce a leggere le labbra. Se fallisce di 5 o più, trae conclusioni errate dal discorso. Effettuare la prova in modo che il personaggio non sappia se è riuscito o se ha fallito di 5.

Azione: Varie. Il personaggio può effettuare una prova di Osservare senza utilizzare un'azione tutte le volte che ha l'opportunità di notare qualcosa in modo reattivo (per esempio, quando qualcuno cerca di muoversi furtivamente oltre il personaggio rimanendo nascosto, o quando il personaggio entra in una nuova area). Come azione di movimento, può tentare di osservare qualcosa che non è riuscito ad osservare prima. Per leggere le labbra, il personaggio deve concentrarsi per un intero minuto prima di effettuare la prova di Osservare e non può effettuare altre azioni durante quel minuto (oltre a muoversi alla metà della sua normale velocità).

Ritentare: Sì. Si può tentare di individuare qualcosa che non si è riusciti a vedere precedentemente senza penalità. Si può tentare di leggere le labbra una volta al minuto.

Speciale: Una vittima affascinata subisce una penalità di -4 alle prove di Osservare effettuate in maniera reattiva.

Un personaggio dotato del talento Allerta ottiene un bonus di +2 alle prove di Osservare.

Un ranger ottiene un bonus alle prove di Osservare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto.

Gli elfi hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare grazie ai loro sensi acuti.

I mezzelfi hanno un bonus razziale di +1 alle prove di Osservare. I loro sensi sono buoni per via del loro retaggio elfico, ma non così acuti come quelli di un vero elfo.

Il padrone di un falco famiglio riceve un bonus di +3 alle prove di Osservare in condizioni di luce diurna o in altre aree di illuminazione intensa.

Il padrone di un gufo famiglio riceve un bonus di +3 alle prove di Osservare nelle aree in penombra.

PARLARE LINGUAGGI

(NESSUNA; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

I linguaggi più comuni e i loro alfabeti sono elencati nella tabella seguente.

Linguaggio	Utilizzatori tipici	Alfabeto
Abissale	Demoni, esterni caotici malvagi	Infernale
Aquan	Creature d'acqua	Elfico
Auran	Creature d'aria	Draconico
Celestiale	Esterni buoni	Celestiale
Comune	Umani, halfling, mezzelfi, mezzorchi	Comune
Draconico	Coboldi, trogloditi, draghi, lucertoloidi	Draconico
Druidico	Druidi (solo)	Druidico
Elfico	Elfi	Elfico
Gigante	Ogre, giganti	Nanico
Gnoll	Gnoll	Comune
Gnomesco	Gnomi	Nanico
Goblin	Goblin, hobgoblin, bugbear	Nanico
Halfling	Halfling	Comune
Ignan	Creature di fuoco	Draconico
Infernale	Diavoli, esterni legali malvagi	Infernale
Nanico	Nani	Nanico
Orchesco	Orchi	Nanico
Silvano	Driadi, brownie, leprecauni	Elfico
Sottocomune	Drow	Elfico
Terran	Xorn e altre creature di terra	Nanico

Azione: Non applicabile.

Ritentare: Non applicabile. Non ci sono prove di Parlare Linguaggi che possono fallire.

L'abilità Parlare Linguaggi non funziona come un'abilità standard.

- Il personaggio inizia al 1° livello conoscendo uno o due linguaggi (in base alla razza) più un numero addizionale di linguaggi pari al bonus di Intelligenza.
- Si può acquisire Parlare Linguaggi come ogni altra abilità ma invece di acquistare gradi in essa, si sceglie un nuovo linguaggio che si è in grado di parlare.
- Il personaggio non deve effettuare prove di Parlare Linguaggi. Un linguaggio lo si conosce o non lo si conosce.
- Un personaggio istruito (chiunque tranne un barbaro che non abbia speso punti abilità per diventarlo) può leggere e scrivere qualsiasi linguaggio sappia parlare. Ogni linguaggio ha un alfabeto sebbene, talvolta, alcuni linguaggi parlati condividano un singolo alfabeto.

PERCEPIRE INTENZIONI (SAG)

Prova: Una prova effettuata con successo permette di evitare di essere raggirato (vedi l'abilità Raggirare). È possibile anche utilizzare l'abilità per capire quando si sta tramando qualcosa (sta accadendo qualcosa di strano di cui si è all'oscuro) o per valutare l'onestà di qualcuno. Si potrebbe decidere di svolgere la prova di Percepire Intenzioni in segreto, in modo che non si sappia se è riuscita o meno.

Azione	CD di Percepire Intenzioni
--------	----------------------------

Sospetto	20
Percepire ammaliamento	25 o 15
Distinguere un messaggio segreto	Varie

Sospetto: Quest'uso dell'abilità essenzialmente significa fare una valutazione istintiva della situazione. In base al comportamento di un altro, è possibile avere l'impressione che ci sia qualcosa di sbagliato, come quando si parla con un impostore. In alternativa, si può avere la sensazione che qualcuno sia completamente degno di fiducia.

Percepire ammaliamento: È possibile capire quando il comportamento di qualcuno è influenzato da un effetto di Ammaliamento (per definizione, un effetto che influenza la mente), come charme, anche se la persona non ne è consapevole. La CD tipica è 25, ma se il bersaglio è dominato (vedi l'incantesimo *dominare persone*), la CD è solo 15 a causa della portata limitata delle capacità del bersaglio.

Distinguere un messaggio segreto: Il personaggio può tentare di carpire un messaggio segreto in una conversazione tra altri due personaggi che stanno utilizzando l'abilità Raggirare. In questo caso, la prova di Percepire Intenzioni è contrapposta a quella di Raggirare del personaggio che trasmette il messaggio, e per ogni informazione mancante a chi origlia, quel personaggio subisce una penalità di -2 alla prova di Percepire Intenzioni.

Azione: Per cercare di ottenere informazioni con questa abilità occorre 1 minuto e il personaggio può spendere un'intera serata nel tentativo di verificare le intenzioni di chi lo circonda.

Ritentare: No, anche se il personaggio può effettuare una prova di Percepire Intenzioni per ogni prova di Raggirare fatta contro di lui.

Speciale: Un ranger ottiene un bonus alle prove di Percepire Intenzioni quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto.

Se il personaggio possiede il talento Negoziatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Percepire Intenzioni.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Percepire Intenzioni, ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

PROFESSIONE (SAG; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Il personaggio è addestrato in un mestiere o in un ruolo professionale, come allevatore, barcaiolo, birraio, boscaiolo, cacciatore, carovaniere, carrettiere, conciatore, contabile, contadino, cuoco, erborista, facchino, farmacista, guida, ingegnere d'assedio, locandiere, marinaio, minatore, mugnaio, oste, pastore, pescatore, scrivano, stalliere, taglialegna e così via.

Come per l'abilità Artigianato, Conoscenze e Intrattenere, Professione in realtà è una serie di abilità separate. Ad esempio, è possibile avere l'abilità Professione (cuoco). I gradi in quella abilità non influenzano qualsiasi prova possa capitare di effettuare per Professione (mugnaio) o Professione (minatore). Infatti, è possibile avere diverse abilità Professione, ognuna con i suoi gradi, ognuna acquistata come abilità distinta.

Mentre un'abilità di Artigianato rappresenta la capacità di creare o realizzare un oggetto, un'abilità di Professione rappresenta un'attitudine a una vocazione che richiede una più ampia gamma di conoscenze meno specifiche. Per fare un'analogia con il mondo moderno, se un'occupazione è una società di servizi, probabilmente è un'abilità di Professione; se è nel settore manifatturiero, probabilmente è un'abilità di Artigianato.

Prova: Il personaggio può praticare il suo mestiere con uno stipendio decente guadagnando circa metà del risultato della prova in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Il personaggio sa come utilizzare gli arnesi del mestiere, come eseguire le mansioni giornaliere della sua professione, come supervisionare aiutanti inesperti e come affrontare i problemi più comuni. Per esempio, un marinaio sa come legare parecchi nodi, come trattare e riparare le vele e come organizzare una guardia in coperta per osservare il mare.

Azione: Non applicabile. Una singola prova di solito rappresenta una settimana di lavoro.

gVarie. Un tentativo di utilizzare un'abilità di Professione per guadagnare uno stipendio non può essere ripetuto. Qualsiasi stipendio settimanale abbia portato il risultato della prova, rimane fisso. Dopo una settimana può essere effettuata un'altra prova per determinare un altro stipendio per il successivo periodo di tempo. Un tentativo di compiere qualche mansione specifica di solito può essere ritentato.

Senza addestramento: Lavoratori e assistenti non addestrati (cioè personaggi senza gradi in Professione) guadagnano una media di 1 moneta d'argento al giorno.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI (CAR)

Prova: Superando una prova di Raccogliere Informazioni con CD 10, spendendo qualche moneta d'oro e facendosi degli amici offrendo da bere e da mangiare, un personaggio può farsi un'idea generale di quali siano le notizie principali in città, considerando che non ci siano ovvie ragioni per cui le informazioni dovrebbero essere negate (come l'inimicizia razziale, un elfo a spasso in una città orchesca, o l'incapacità a parlare il linguaggio locale). Più alto è il risultato e migliori sono le informazioni.

Se il personaggio sta cercando informazioni su un argomento particolare ("Qual è la strada per le rovine del tempio di Erythnul?"), un oggetto specifico ("Che cosa puoi dirmi sulla spada con cui gira il capitano delle guardie?"), ottenere una mappa o fare qualcos'altro di questo tipo, la CD può variare da 15 a 25 e oltre.

Azione: Una tipica prova di Raccogliere Informazioni richiede 1d4+1 ore.

Ritentare: Sì, ma ci vuol del tempo per ogni prova e i personaggi possono attirare troppa attenzione se cercano ripetutamente di ottenere le stesse informazioni.

Speciale: Un mezzelfo riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni, grazie alla sua capacità di avere buoni rapporti con gli altri.

Se il personaggio possiede il talento Indagatore, riceve un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (locali), ottiene un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

RAGGIRARE (CAR)

Prova: Una prova di Raggirare è contrapposta da una prova di Percepire Intenzioni da parte della vittima. Vedere la tabella seguente per esempi di differenti tipi di raggio e il modificatore da applicare alla prova di Percepire Intenzioni del bersaglio.

Esempi di Raggirare

Esempi di circostanze

Modificatore di Percepire Intenzioni

La vittima vuole credere al personaggio.	-5
L'inganno è credibile e non ha particolari effetti sulla vittima.	0
L'inganno è un po' difficile da credere e implica un certo rischio per la vittima.	+5
L'inganno è molto difficile da credere e implica un grosso rischio per la vittima.	+10
L'inganno è inverosimile; è quasi troppo assurdo per essere preso in considerazione.	+20

Le circostanze favorevoli o sfavorevoli hanno un'importanza notevole per la riuscita di un raggio. Due circostanze possono essere ostili al personaggio: l'inganno è difficile da credere, oppure l'azione che deve compiere la vittima va contro i suoi interessi personali, la sua natura, la personalità, gli ordini ricevuti e così via. Se è rilevante, si può distinguere tra un inganno che fallisce perché la vittima non ci crede e uno che fallisce poiché il personaggio pretende troppo dalla vittima.

Una prova di Raggirare effettuata con successo indica che la vittima reagisce secondo le intenzioni del personaggio, almeno per un po' di tempo (di solito 1 round o anche meno) oppure crede a qualcosa che il personaggio vuole farle credere. Raggirare, comunque, non è un incantesimo di suggestione. Per esempio, è possibile utilizzare un inganno per far abbassare le difese di qualcuno dicendogli che ha le scarpe slacciate. Al massimo un simile inganno farà guardare in basso la vittima, ma sicuramente essa non ignorerà il personaggio per allacciarsi le scarpe.

Un raggio richiede interazione tra il personaggio e la vittima. Creature inconsapevoli della presenza del personaggio non possono essere raggirate.

Fintare in combattimento: È possibile utilizzare Raggirare anche per sviare un avversario in combattimento in modo che non possa schivare efficacemente il successivo attacco del personaggio. Per fintare, effettuare una prova di Raggirare opposta dalla prova di Percepire Intenzioni del bersaglio, ma in questo caso l'attaccante può sommare il suo bonus di attacco base al tiro insieme a qualsiasi modificatore applicabile. Se la prova di Raggirare supera questa speciale prova di Percepire Intenzioni, il bersaglio perderà il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente) contro il prossimo attacco in mischia che il personaggio compie contro di lui, che deve essere portato durante o prima del prossimo turno del personaggio.

È molto difficile fintare un attacco di questo tipo contro un non umanoide poiché è complicato capire il linguaggio del corpo di una strana creatura; la prova di Raggirare va effettuata con una penalità di -4. Contro una creatura di Intelligenza animale (1 o 2) è anche più difficile; la penalità è di -8. Contro una creatura non intelligente è impossibile.

Fintare in combattimento non provoca attacchi di opportunità.

Creare un diversivo per nascondersi: È possibile utilizzare Raggirare per nascondersi. Una prova di Raggirare effettuata con successo può creare il diversivo momentaneo di cui il personaggio ha bisogno per tentare una prova di Nascondersi mentre la gente distoglie l'attenzione. Questo uso non provoca attacchi di opportunità.

Trasmettere un messaggio segreto: È possibile utilizzare Raggirare per trasmettere un messaggio ad un altro personaggio senza farlo capire ad altri. Due ladri, ad esempio, possono far credere di parlare di un commercio di pane, ma in realtà stanno pianificando come intrufolarsi nel laboratorio di un mago. La CD è 15 per i messaggi semplici, o 20 per messaggi complessi, specialmente quelli che vogliono trasmettere nuove informazioni. Fallire di 4 o meno significa che non si è riusciti a comunicare il messaggio. Il fallimento di 5 o più significa che si sono trasmesse informazioni false o distorte. Chiunque ascolti lo scambio può compiere una prova di Percepire Intenzioni contrapposta alla prova di Raggirare effettuata dal personaggio per intercettare il messaggio (vedi l'abilità Percepire Intenzioni).

Azioni: Varie. Una prova di Raggirare come parte di una normale interazione richiede almeno 1 round (ed è almeno un'azione di round completo), ma può anche richiedere più tempo se si tenta qualcosa di complicato. Una prova di Raggirare per fintare in combattimento o creare un diversivo per nascondersi è un'azione standard. Una prova di Raggirare per trasmettere un messaggio segreto non richiede un'azione e fa parte della normale conversazione. Si possono però limitare il numero massimo di informazioni che si possono comunicare in un singolo round.

Ritentare: Varie. Generalmente una prova di Raggirare fallita rende la vittima troppo sospettosa per tentare un altro inganno nelle stesse circostanze, ma per il finto attacco in combattimento si può ritentare liberamente. Si può anche ritentare quando si cerca di trasmettere un messaggio, ma si può ritentare solo una volta per round. Ogni tentativo comporta gli stessi rischi di fraintendimento.

Speciale: Un ranger ottiene un bonus alle prove di Raggirare quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto.

Il padrone di un serpente famiglio riceve un bonus di +3 alle prove di Raggirare.

Se il personaggio possiede il talento Persuasivo, riceve un bonus di +2 alle prove di Raggirare.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Raggirare ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Rapidità di Mano. Inoltre, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Camuffare quando sa di essere osservato e cerca di agire come un altro individuo.

RAPIDITÀ DI MANO (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Con questa abilità il personaggio può tagliare o sfilare una borsa e nasconderla su di sé, sgraffignare un oggetto incustodito, nascondere un'arma leggera tra gli abiti oppure mostrare doti di prestidigitazione con un oggetto non più grande di un cappello o di una pagnotta.

Prova: Una prova di Rapidità di Mano con CD 10 permette al personaggio di sgraffignare un oggetto incustodito grande come una moneta. Anche piccoli giochi di prestigio, come far sparire una moneta, sono effettuati con CD 10, a meno che un osservatore non sia intenzionato a notare dove finisca l'oggetto.

Quando si utilizza questa abilità sotto stretta osservazione, la prova di abilità è contrapposta dalla prova di Osservare dell'osservatore. La prova dell'osservatore non impedisce di compiere l'azione, ma solo di compierla senza essere notati.

Il personaggio può tentare di nascondersi addosso un oggetto piccolo (compresa un'arma leggera, come un'ascia, o un'arma a distanza facilmente occultabile come un dardo, fionda o balestra a mano). La prova di Rapidità di Mano viene contrapposta dalla prova di Osservare di chiunque stia osservando il personaggio o dalla prova di Cercare di chiunque lo stia perquisendo. Nel secondo caso, l'esaminatore riceve un bonus di +4 alla prova di Cercare dato che generalmente è più facile trovare un oggetto che nascondere. Un pugnale è più facile da nascondere della maggior parte delle armi leggere, e conferisce un bonus di +2 alla prova di Rapidità di Mano per nascondere. Un oggetto straordinariamente piccolo, come una moneta, una shuriken o un anello, conferisce un bonus di +4 alla prova di Rapidità di Mano per nascondere, e un abito pesante o ingombrante (come un mantello) conferisce una prova di +2 alla prova. Estrarre un oggetto nascosto è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Se il personaggio cerca di sottrarre qualcosa a un'altra creatura, deve effettuare una prova di Rapidità di Mano con CD 20. L'avversario effettua una prova di Osservare per individuare il tentativo, contrapposta dal risultato della prova di Rapidità di Mano effettuata per afferrare l'oggetto. L'avversario individua il tentativo se il risultato della sua prova batte il risultato della prova del personaggio, indipendentemente dal fatto che quest'ultimo abbia o meno preso l'oggetto.

Il personaggio può anche utilizzare Rapidità di Mano per intrattenere un pubblico come se stesse utilizzando l'abilità Intrattenere. In questo caso, il personaggio "recita" il ruolo di prestigiatore, giocoliere e così via.

CD di Rapidità di Mano	Azione
10	Sgraffignare un oggetto grande come una moneta, fare sparire una moneta
20	Sfilare un piccolo oggetto a una persona

Azione: Qualsiasi prova di Rapidità di Mano è normalmente un'azione standard. Si può compiere una prova di Rapidità di Mano con un'azione gratuita prendendo una penalità di -20 alla prova.

Ritentare: Sì, ma un secondo tentativo di Rapidità di Mano contro la stessa vittima (o quando si è controllati dallo stesso osservatore) aumenta la CD dell'azione di 10.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Manolesta, riceve un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Raggirare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Rapidità di Mano.

Senza addestramento: Una prova senza addestramento di Rapidità di Mano è di solito una semplice prova di Destrezza. Senza addestramento, non si può superare una prova di Rapidità di Mano con CD maggiore di 10, tranne per nascondersi un oggetto addosso.

SALTARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Prova: La CD e la distanza che si può coprire varia a seconda del tipo di salto effettuato (vedi sotto).

La prova di Saltare viene modificata dalla velocità del personaggio. Se ha velocità 9 metri (la velocità di un umano senza armatura), allora non si applica alcun modificatore alla prova. Se la velocità è meno di 9 metri, si subisce una penalità di -6 per ogni 3 metri di velocità inferiore a 9 metri. Se la velocità è superiore a 9 metri, si ottiene un bonus di +4 per ogni 3 metri sopra i 9 metri.

Tutte le CD di Saltare qui riportate assumono che il personaggio prenda la rincorsa, cosa che richiede uno spostamento di almeno 6 metri in linea retta prima di tentare il salto. Se non si può prendere la rincorsa, raddoppiare la CD del salto che si sta tentando.

La distanza coperta saltando viene contata nel normale movimento massimo in un round.

Se si possiedono dei gradi in Saltare e si supera una prova di Saltare, si atterra in piedi (quando appropriato). Se il personaggio tenta una prova di Saltare senza addestramento, cade prono a meno che non superi la CD della prova di 5 o più.

Salto in lungo: Un salto in lungo è un salto orizzontale, compiuto oltre uno spazio come un baratro o un ruscello. A metà del salto, si ottiene un'altezza verticale pari ad un quarto della distanza orizzontale. Ogni 30 cm saltati aumentano di 1 la CD della prova di Saltare. Per esempio, per attraversare un fossato largo 3 metri c'è bisogno di una prova di Saltare con CD 10.

Se la prova riesce, si atterra in piedi all'estremità opposta. Se si fallisce la prova di meno di 5, non si è coperta tutta la distanza ma si può compiere un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per afferrare l'estremità opposta dell'apertura. Il movimento termina con il personaggio aggrappato all'estremità opposta. Se ciò lascia il personaggio penzolante sopra un baratro o una fenditura, tirarsi su richiede un'azione di movimento e una prova di Scalare con CD 15.

Distanza del salto in lungo	CD di Saltare ¹	Distanza del salto in lungo	CD di Saltare ¹
1,5 metri	5	6 metri	20
3 metri	10	7,5 metri	25
4,5 metri	15	9 metri	30

¹ Richiede 6 metri di rincorsa. Senza rincorsa, raddoppiare la CD.

Salto in alto: Un salto in alto è un salto verticale compiuto per raggiungere una sporgenza in alto o per afferrare qualcosa che si trova sopra la testa, come il ramo di un albero. Ogni 30 cm, la CD della prova aumenta di 4. Per esempio, la CD per un salto in cima ad una sporgenza di 90 cm è pari a 12 (90 diviso 30 = 3 x 4 = 12).

Se si salta per afferrare qualcosa, una prova riuscita indica che si è riusciti a raggiungere l'altezza desiderata. Se ci si vuole tirare su, lo si può fare con un'azione di movimento e una prova di Scalare con CD 15. Se si fallisce la prova di Saltare, non si riesce a raggiungere l'altezza, e si atterra in piedi nello stesso punto da cui si era saltati. Come con un salto in lungo, la CD viene raddoppiata se non si può prendere una rincorsa di almeno 6 metri.

Distanza del salto in alto ¹	CD di Saltare ²	Distanza del salto in alto ¹	CD di Saltare ²
30 cm	4	150 cm	20
60 cm	8	180 cm	24
90 cm	12	210 cm	28
120 cm	16	240 cm	32

¹ Senza includere la portata verticale; vedi sotto.

² Richiede 6 metri di rincorsa. Senza una rincorsa, raddoppiare la CD.

Ovviamente, la difficoltà nel raggiungere una certa altezza varia a seconda della taglia del personaggio o creatura. La massima portata verticale (l'altezza che una creatura può raggiungere senza saltare) per una creatura media di una certa taglia è mostrata sulla tabella seguente. (Come creatura media, un tipico umano può raggiungere 2,4 metri senza saltare). I quadrupedi (come i cavalli) non hanno la stessa portata verticale delle creature bipedi; trattarli come fossero di una categoria di taglia inferiore.

Taglia della creatura	Portata verticale	Taglia della creatura	Portata verticale
Colossale	38,4 m	Piccola	1,2 m
Mastodontica	19,2 m	Minuscola	60 cm
Enorme	9,6 m	Minuta	30 cm
Grande	4,8 m	Piccolissima	15 cm
Media	2,4 m		

Balzo in alto: Il personaggio può saltare sopra un oggetto alto quanto la propria vita (come un tavolo o un piccolo macigno), superando una prova di Saltare con CD 10. Farlo conta come 3 metri di movimento, quindi se la velocità del personaggio è 9 metri, si può muovere di 6 metri e poi balzare sopra il bancone. Non c'è bisogno della rincorsa per fare un balzo in alto, quindi la CD non viene raddoppiata se non la si può effettuare.

Saltare giù: Se il personaggio salta in basso intenzionalmente, può subire meno danni di quanti ne avrebbe subito non cadendo intenzionalmente. La CD per saltare giù da un'altezza è 15. Non c'è bisogno di rincorsa per saltare giù, quindi la CD non viene raddoppiata se non la si può effettuare.

Se il personaggio supera la prova, subisce danni da caduta come se fosse caduto da 3 metri più in basso di quanto lo sia realmente. Quindi se salta giù da un'altezza di 3 metri, non subisce danni. Se salta giù da un'altezza di 6 metri, subisce danni come se fosse caduto da un'altezza di 3 metri.

Azione: Nessuna. Una prova di Saltare è compresa nel movimento, quindi fa parte di un'azione di movimento. Se il personaggio termina il movimento a metà salto, la prossima azione (durante questo turno o il prossimo turno) deve essere un'azione di movimento per completare il salto.

Speciale: Gli effetti che aumentano il movimento aumentano anche la distanza saltata, dato che la prova viene modificata dalla velocità del personaggio.

Se il personaggio possiede il talento Correre, riceve un bonus di +4 alle prove di Saltare per qualsiasi salto effettuato con la rincorsa.

Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Saltare grazie alla loro agilità.

Se il personaggio possiede il talento Acrobatico, riceve un bonus di +2 alle prove di Saltare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Acrobazia, ottiene un bonus di +2 alle prove di Saltare.

Se il personaggio ha 5 o più gradi in Saltare, ottiene un bonus di +2 alle prove di Acrobazia.

SAPIENZA MAGICA

(INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Questa abilità serve per identificare incantesimi al momento del lancio o quando sono già in atto.

CD di

Sapienza Magica	Azione
13	Quando si utilizza lettura del magico, identifica un <i>glifo di interdizione</i> . Nessuna azione richiesta.
15 + livello incantesimo	Identificare un incantesimo al momento del lancio. (Il personaggio deve vedere o sentire le componenti somatiche o verbali dell'incantesimo). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
15 + livello incantesimo	Imparare un incantesimo da un libro degli incantesimi o da una pergamena (solo maghi). Non è possibile ritentare per quell'incantesimo fino a quando il personaggio non guadagna almeno 1 grado in Sapienza Magica (anche nel caso che il personaggio trovi un'altra fonte da cui tentare di imparare l'incantesimo). Richiede 8 ore.
15 + livello incantesimo	Preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi prestato (solo maghi). Un tentativo al giorno. Non c'è bisogno di tempo extra.
15 + livello incantesimo	Quando si lancia <i>individuazione del magico</i> , determina la scuola di magia coinvolta nell'aura di un singolo oggetto o creatura che il personaggio può vedere. (Se l'aura non è dovuta all'effetto di un incantesimo, la CD è 15 + metà del livello dell'incantatore). Nessuna azione richiesta.
19	Quando si utilizza <i>lettura del magico</i> , identifica un simbolo. Nessuna azione richiesta.
20 + livello incantesimo	Identificare un incantesimo che è già in effetto in un'area. (Il personaggio deve essere in grado di vedere o individuare gli effetti dell'incantesimo). Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
20 + livello incantesimo	Identificare materiali creati o modellati con la magia, come notare che un muro in ferro è il risultato di un incantesimo <i>muro di ferro</i> . Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
20 + livello incantesimo	Decifrare un incantesimo scritto (come una pergamena) senza utilizzare <i>lettura del magico</i> . Un tentativo al giorno. Richiede un'azione di round completo.
25 + livello incantesimo	Dopo aver effettuato un tiro salvezza contro un incantesimo mirato contro il personaggio, determinare di quale incantesimo si trattasse. Nessuna azione richiesta. Non è possibile ritentare.
25	Identificare una pozione. Richiede 1 minuto. Non è possibile ritentare.
20	Disegnare un diagramma per tracciare un' <i>ancora dimensionale</i> all'interno di un <i>cerchio magico</i> . Occorrono 10 minuti. Non è possibile ritentare. Effettuare in segreto questa prova.
30 o più	Comprendere un effetto magico strano o unico, come gli effetti di un flusso magico. Il tempo richiesto varia. Non è possibile ritentare.

Prova: Il personaggio può identificare incantesimi ed effetti magici. La CD per le prove di Sapienza Magica viene riassunta nella tabella precedente.

Azione: Varie, come indicato sopra.

Ritentare: Vedi sopra.

Speciale: Un mago specialista ottiene un bonus di +2 quando ha a che fare con un incantesimo o un effetto della sua scuola di specializzazione. Subisce una penalità di -5 quando ha a che fare con un incantesimo o un effetto di una scuola proibita (e alcune azioni, come imparare un incantesimo proibito, sono assolutamente impossibili).

Se il personaggio possiede il talento Vocazione Magica, riceve un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (arcano), ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Magici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per decifrare incantesimi su pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate all'uso delle pergamene.

In aggiunta, alcuni incantesimi permettono di trarre informazioni sulla magia purché si effettui una prova di Sapienza Magica come specificato nella descrizione dell'incantesimo (ad esempio, vedi l'incantesimo *individuazione del magico*).

SCALARE (FOR; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)

Questa abilità serve al personaggio per scalare un dirupo, per raggiungere la finestra al secondo piano di una torre di un mago oppure per risalire un pozzo in cui è caduto per una trappola.

Prova: Con ogni prova di Scalare effettuata con successo, il personaggio può salire verso l'alto, il basso o in orizzontale su una parete o un'altra superficie in pendenza (o anche un soffitto con appigli), un numero di metri pari ad un quarto della sua velocità. Per pendenza si intende qualsiasi superficie con un'inclinazione inferiore a 60 gradi; per parete si intende qualsiasi superficie inclinata per 60 gradi o più ripida.

Una prova di Scalare fallita di 4 o meno significa che il personaggio non fa progressi e una prova fallita di 5 o più significa che cade dall'altezza già raggiunta.

Gli attrezzi da scalatore forniscono un bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

La CD della prova dipende dalle condizioni della scalata. Confrontare l'impresa con quelle della tabella a fianco per determinare la CD appropriata.

Il personaggio ha bisogno di avere entrambe le mani libere per arrampicarsi, ma può rimanere appeso ad una parete con una mano mentre lancia un incantesimo o intraprende qualche altra azione che richiede l'uso di una sola mano. Durante l'arrampicata, non è possibile spostarsi per evitare un colpo, quindi si perde il bonus della Destrezza alla CA (se presente). Inoltre non è possibile utilizzare lo scudo. Ogni volta che il personaggio subisce danni mentre si arrampica, deve effettuare una prova di Scalare con la CD della parete. Il fallimento significa che cade dall'attuale altezza e subisce i danni appropriati per la caduta.

Scalare accelerato: Il personaggio tenta di arrampicarsi più velocemente del normale. Accettando la penalità di -5, il personaggio può muoversi a metà della sua velocità (invece che ad un quarto della sua velocità).

Farsi i propri appigli per mani e piedi: Il personaggio può crearsi degli appigli per mani e piedi piantando chiodi da rocciatore in una parete. Per farlo impiega 1 minuto per chiodo, ed è necessario un chiodo ogni 90 cm. Come ogni superficie con appigli, una parete con i chiodi da rocciatore ha una CD di 15. Allo stesso modo, uno scalatore con un'ascia o un attrezzo simile può crearsi degli appigli su una superficie di ghiaccio.

Aggrapparsi mentre si cade: È praticamente impossibile aggrapparsi ad una parete mentre si cade. Per riuscirci, bisogna effettuare una prova di Scalare (CD = CD della parete + 20). Su una pendenza è molto più facile aggrapparsi. Per farlo, bisogna effettuare una prova di Scalare (CD = CD della pendenza + 10).

Afferrare un personaggio che cade mentre ci si arrampica: Se qualcuno che si sta arrampicando sopra o accanto al personaggio cade, è possibile tentare di afferrarlo se è a portata del personaggio. Farlo richiede superare un attacco di contatto in mischia contro il personaggio che cade (che può rinunciare a qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, se lo desidera). Se l'attacco ha successo, si deve immediatamente tentare una prova di Scalare (CD = CD della parete + 10). Il successo indica che si è riusciti ad afferrare il personaggio che cade, ma il suo peso totale, compreso l'equipaggiamento, non può eccedere il limite di carico massimo del personaggio che lo afferra o anch'egli cade. Se si fallisce la prova di Scalare di 4 o meno, non si riesce a fermare la caduta ma non si perde la propria presa sulla parete. Se si fallisce di 5 o più, non solo non si riesce a fermare la caduta ma si cade appresso all'altro personaggio.

Azione: Scalare fa parte del movimento, quindi è generalmente parte di un'azione di movimento (e può essere combinato con altri tipi di movimento in un'azione di movimento). Ogni azione di movimento che comprende lo scalare richiede una prova di Scalare separata. Aggrapparsi o afferrare un personaggio che cade non richiede un'azione.

Speciale: Qualcuno che utilizza una corda può tirare su un personaggio (oppure calare un personaggio) solo con la forza. Bisogna utilizzare il doppio del carico massimo per determinare quanto il personaggio può sollevare.

Gli halfling hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Scalare grazie alla loro agilità.

Il padrone di un famiglia lucertola ottiene un bonus di +3 alle prove di Scalare.

Se il personaggio possiede il talento Atletico, riceve un bonus di +2 alle prove di Scalare.

Una creatura con una velocità di scalata (come un ragno mostruoso, o un personaggio sotto l'effetto dell'incantesimo movimenti del ragno) ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare per arrampicarsi su di una parete o pendenza con una CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 anche se di fretta o minacciato mentre si arrampica. Se una creatura con una velocità di scalata sceglie di compiere una scalata accelerata (vedi sopra), si muove al doppio della sua velocità di scalata (o la sua velocità sul terreno, quale che sia più lenta) e compie una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Queste creature mantengono il loro bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) mentre si arrampicano, e gli avversari non ricevono alcun bonus particolare agli attacchi portati contro di loro. Non possono però utilizzare l'azione correre mentre si arrampicano.

Sinergia: Un personaggio con 5 o più gradi in Utilizzare Corde ottiene un bonus di +2 alle prove di Scalare con una corda, una corda con nodi o una combinazione di una corda e una parete.

CD di

Scalare Esempio di muro o superficie

0	Una pendenza troppo ripida per potervi camminare sopra. Una corda con nodi e una parete a cui appoggiarsi.
5	Una corda con una parete a cui appoggiarsi o una corda con nodi, o una corda influenzata dall'incantesimo trucco della corda.
10	Una superficie con sporgenze per tenersi e appoggiarsi, come una parete molto irregolare o il sartiame di una nave.
15	Qualsiasi superficie con appigli adeguati per mani e piedi (naturali o artificiali), come una superficie rocciosa naturale molto irregolare oppure un albero. Una corda senza nodi. O tirarsi su mentre si è aggrappati con le sole mani.
20	Una superficie ruvida con qualche appiglio stretto per mani e piedi, come una tipica parete in un dungeon o tra le rovine.
25	Una superficie irregolare, come una parete di roccia naturale o un muro di mattoni.
25	Sporgenza o soffitto con appigli per le mani ma non per i piedi.
-	Una superficie verticale perfettamente liscia e piatta non può essere scalata.

Modificatore alla

CD di

Scalare¹ Esempio di superficie o attività

-10	Scalare un camino (artificiale o naturale) o un altro luogo in cui ci si può appoggiare a due pareti opposte (riduce la normale CD di 10).
-5	Scalare un angolo in cui è possibile appoggiarsi a pareti perpendicolari (riduce la normale CD di 5).
+5	La superficie è scivolosa (aumenta la CD di 5).

¹ Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare quelli applicabili.

SCASSINARE SERRATURE (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Con questa abilità è possibile forzare lucchetti, serrature con combinazioni e risolvere serrature a rompicapo. Lo sforzo richiede alcuni arnesi del tipo appropriato (grimaldelli, piede di porco, fili, chiavi passe-partout, leve ecc.). Tentare una prova di Scassinare Serrature senza gli arnesi da scasso implica una penalità di circostanza -2, anche se vengono utilizzati arnesi semplici. L'utilizzo di arnesi da scasso perfetti permette di effettuare la prova con un bonus di circostanza +2.

Prova: La CD per scassinare una serratura varia da 20 a 40, a seconda della qualità della serratura come riportato nella tabella seguente.

Serratura	CD	Serratura	CD
Serratura molto semplice	20	Serratura buona	30
Serratura media	25	Serratura eccezionale	40

Azione: Scassinare è un'azione di round completo.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Dita Sottili, riceve un bonus di +2 alle prove di Scassinare Serrature.

Senza addestramento: Personaggi senza addestramento non possono scassinare serrature, anche se possono riuscire ad aprirle con la forza.

SOPRAVVIVENZA (SAG)

Prova: Il personaggio può proteggere e nutrire se stesso e altre persone all'interno di territori selvaggi. La tabella seguente fornisce la CD per varie imprese che richiedono l'uso dell'abilità Sopravvivenza.

Sopravvivenza non permette di seguire delle tracce difficili a meno che non si sia un ranger o si possieda il talento Seguire Tracce.

Azione: Varie. Una singola prova di Sopravvivenza può rappresentare un'attività nel corso di diverse ore o un giorno intero. Una prova di Sopravvivenza effettuata per trovare tracce è perlomeno un'azione di round completo, e potrebbe richiedere anche più tempo.

Ritentare: Varie. Per cavarsela in territori selvaggi e per ottenere il bonus ai tiri salvezza sulla Tempra, il personaggio effettua la prova ogni 24 ore. Il risultato della prova si applica fino alla prova successiva. Per evitare di perdersi e per evitare i pericoli naturali, il personaggio effettua la prova quando necessario. Nuovi tentativi per evitare di perdersi o per evitare i pericoli naturali non sono permessi. Per trovare tracce si può riprovare una prova fallita dopo 1 ora (all'esterno) o 10 minuti (all'interno) di ricerca.

Restrizioni: Sebbene tutti possano trovare tracce (quale che sia la CD) o seguire le tracce quando la CD dell'azione è 10 o meno, solo un ranger (o un personaggio con il talento Seguire Tracce) può utilizzare Sopravvivenza per seguire tracce con una CD superiore.

Speciale: Un personaggio con 5 o più gradi in Sopravvivenza è automaticamente in grado di determinare dove si trovi il nord rispetto alla sua posizione.

Un ranger ottiene un bonus alle proprie prove di Sopravvivenza quando utilizza questa abilità per trovare o seguire le tracce di un nemico prescelto.

Se il personaggio possiede il talento Autosufficiente, riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sopravvivenza, riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (dungeon), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza effettuate sottoterra.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (natura), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza in un ambiente naturale di superficie (acquatico, collina, deserto, foresta, montagna, palude, pianura).

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (geografia), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per evitare di perdersi o per evitare i pericoli naturali.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Conoscenze (piani), riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza mentre ci si trova su altri piani.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Cercare, riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza per trovare o seguire tracce.

UTILIZZARE CORDE (DES)

Prova: Molte azioni con una corda sono relativamente semplici. Le CD per le varie azioni che fanno uso di questa abilità sono riportate nella tabella seguente.

CD di Utilizzare Corde	Azione
10	Fare un nodo stretto
10 ¹	Fissare un rampino
15	Fare un nodo speciale, come un nodo scorsoio, che scorre lentamente o si scioglie con uno strattone
15	Legarsi una corda attorno con una mano sola
15	Intrecciare due corde
Varie	Legare un personaggio

¹ Sommare 2 alla CD per ogni 3 metri di corda lanciati; vedi sotto.

Fissare un rampino: Fissare un rampino richiede una prova di Utilizzare Corde (CD 10, +2 per ogni 3 metri di distanza attraverso la quale viene lanciato il rampino, fino ad un massimo di CD 20 per 15 metri). Il fallimento per 4 o meno indica che il rampino non riesce ad aggrapparsi e cade, permettendo al personaggio di riprovare. Un fallimento di 5 o più indica che il rampino sembra tenere inizialmente ma si scioglierà 1d4 round dopo aver iniziato a reggere del peso. Si dovrebbe compiere la prova in segreto, in modo che non si sappia se si è riusciti o meno nella prova.

Legare un personaggio: Quando si lega un altro personaggio con una corda, qualsiasi prova di Artista della Fuga che effettua il personaggio legato è contrapposta dalla prova di Utilizzare Corde. Si deve applicare un bonus di +10 alla prova poiché è più facile legare una persona che liberarsi dall'essere legati. Non è nemmeno necessario effettuare la prova di Utilizzare Corde fino a quando qualcuno non cerca di scappare.

Azione: Varie. Lanciare un rampino è un'azione standard che provoca attacchi di opportunità. Fare un nodo, fare un nodo speciale o legarsi una corda attorno con una mano sola è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Intrecciare due corde richiede 5 minuti. Legare un personaggio richiede 1 minuto.

Speciale: Una corda di seta fornisce un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde. Se si lancia l'incantesimo animare corde su una corda, si ottiene un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Utilizzare Corde quando si utilizza la corda. Questi bonus sono cumulativi.

Se il personaggio possiede il talento Manolesta, riceve un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Corde.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Corde, ottiene un bonus di +2 alle prove di Scalare per arrampicarsi su di una corda, una corda annodata o una combinazione corda e parete.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Corde, ottiene un bonus di +2 alle prove di Artista della Fuga quando cerca di sfuggire dalle corde.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Artista della Fuga, ottiene un bonus di +2 alle prove per legare qualcuno.

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Prova: Il personaggio può utilizzare questa abilità per leggere un incantesimo o per attivare un oggetto magico. Essa permette di utilizzare un oggetto magico come se il personaggio avesse la capacità magica o i privilegi di classe di un'altra classe, come se fosse di una razza diversa o come se avesse un allineamento differente.

Il personaggio compie una prova di Utilizzare Oggetti Magici ogni volta che cerca di attivare un oggetto magico, come una bacchetta. Se il personaggio sta utilizzando la prova per emulare un allineamento o qualche altra qualità comportamentale (come fingersi neutrale malvagio per evitare di essere danneggiato da un libro delle fosche tenebre che sta trasportando anche se non è malvagio), ha bisogno di effettuare le prove di emulazione relative una volta all'ora.

Il personaggio deve scegliere coscientemente cosa emulare. Cioè, deve sapere cosa sta cercando di emulare quando effettua una prova di emulazione. Le CD per le varie azioni che coinvolgono l'uso di Utilizzare Oggetti Magici sono riassunte nella tabella seguente.

Azione	CD di Utilizzare Oggetti Magici
Attivare alla cieca	25
Decifrare un incantesimo scritto	25 + livello dell'incantesimo
Emulare un allineamento	30
Emulare un privilegio di classe	20
Emulare un punteggio di caratteristica	Vedi testo
Emulare una razza	25
Utilizzare una bacchetta	20
Utilizzare una pergamena	20 + livello dell'incantatore

Attivare alla cieca: Alcuni oggetti magici sono attivati da parole, pensieri e azioni speciali. È possibile attivare tali oggetti come se il personaggio stesse usando la parola, il pensiero o l'azione di attivazione, anche se non lo sta facendo e anche se non la conosce. Il personaggio deve utilizzare una qualche attività equivalente per compiere la prova. Deve parlare, roteare l'oggetto o tentare in altro modo di attivarlo. Ha un bonus speciale di +2 se ha attivato l'oggetto almeno un'altra volta in passato.

Se fallisce di 9 o meno, non riesce ad attivare l'oggetto. Se fallisce di 10 o più, subisce un malfunzionamento. Un malfunzionamento significa che l'energia magica viene comunque sprigionata, ma non nel modo desiderato dal personaggio. Si determina segretamente il risultato di un malfunzionamento, allo stesso modo dei malfunzionamenti di pergamena. I malfunzionamenti in genere implicano che l'oggetto ha effetto sul bersaglio sbagliato o che viene sprigionata energia magica incontrollata infliggendo al personaggio 2d6 danni. Questo malfunzionamento è in aggiunta alla possibilità di un malfunzionamento che possa capitare al personaggio normalmente, quando lancia un incantesimo da una pergamena che non potrebbe altrimenti utilizzare.

Decifrare un incantesimo scritto: Funziona esattamente come decifrare con l'abilità Sapienza Magica un incantesimo scritto, eccetto per la CD, che è superiore di 5 punti. Decifrare un incantesimo scritto richiede 1 minuto di concentrazione.

Emulare un allineamento: Alcuni oggetti magici hanno effetti positivi o negativi in base all'allineamento. Utilizzare Oggetti Magici permette di utilizzare questi oggetti come se il personaggio fosse di un allineamento a sua scelta.

Emulare un privilegio di classe: Talvolta il personaggio ha bisogno di usare un privilegio di classe per attivare un oggetto magico. Il livello effettivo del personaggio nella classe emulata è pari al risultato ottenuto meno 20.

Questa abilità non permette di sfruttare il privilegio di classe di un'altra classe. Permette solo di attivare oggetti magici come se il personaggio possedesse il privilegio di classe.

Se la classe di cui il personaggio sta emulando il privilegio ha un requisito d'allineamento, deve soddisfarlo, sia onestamente sia emulando un allineamento appropriato con una prova separata (vedi sopra).

Emulare un punteggio di caratteristica: Per lanciare un incantesimo da una pergamena il personaggio ha bisogno di un alto punteggio di caratteristica nella caratteristica appropriata (Intelligenza per incantesimi da mago, Saggezza per incantesimi divini e Carisma per incantesimi da stregone o da bardo). L'effettivo punteggio di caratteristica di un personaggio (appropriato alla classe che sta emulando quando tenta di lanciare l'incantesimo dalla pergamena) è il risultato ottenuto meno 15. Se il personaggio già possiede un punteggio sufficientemente alto per utilizzare la capacità appropriata, allora la prova non è necessaria.

Emulare una razza: Alcuni oggetti magici funzionano esclusivamente per certe razze o funzionano meglio per i membri di certe razze. È possibile utilizzare tali oggetti come se il personaggio fosse di una razza a sua scelta.

Utilizzare una bacchetta: Normalmente, per utilizzare una bacchetta, bisogna possedere l'incantesimo della bacchetta nella lista degli incantesimi della propria classe. Questo uso dell'abilità permette di utilizzare una bacchetta come se si possedesse quel particolare incantesimo nella propria lista degli incantesimi di classe.

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti ad attivazione di incantesimo, come i bastoni.

Utilizzare una pergamena: Per lanciare un incantesimo da una pergamena, bisogna prima decifrarla. Normalmente per lanciare un incantesimo da una pergamena il personaggio deve possedere quell'incantesimo particolare nell'elenco degli incantesimi della sua classe.

Utilizzando l'abilità in questo modo egli può utilizzare un tale oggetto come se avesse l'incantesimo nell'elenco degli incantesimi della sua classe. La CD è uguale a 20 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare.

In aggiunta, lanciare un incantesimo da una pergamena richiede un punteggio minimo (10 + livello dell'incantesimo) nella caratteristica appropriata. Se non si possiede un punteggio sufficiente nella caratteristica, bisogna emularla con una prova di Utilizzare Oggetti Magici separata (vedi sopra).

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti magici a completamento di incantesimo.

Azione: Nessuna. La prova di Utilizzare Oggetti Magici viene considerata come parte dell'azione (se richiesta) per attivare l'oggetto.

Ritentare: Sì, ma nel caso si ottenga un 1 naturale mentre il personaggio tenta di attivare un oggetto e fallisce, allora non è possibile cercare di attivarlo nuovamente prima che siano passate 24 ore.

Speciale: Non è possibile prendere 10 con questa abilità.

Non è possibile collaborare sulle prove di Utilizzare Oggetti Magici. Solo l'utilizzatore dell'oggetto può tentare questa prova.

Se il personaggio possiede il talento Vocazione Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Sapienza Magica, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate alle pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Decifrare Scritture, ottiene un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici legate alle pergamene.

Se il personaggio possiede 5 o più gradi in Utilizzare Oggetti Magici, ottiene un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per decifrare gli incantesimi su pergamena.

VALUTARE (INT)

Prova: Il personaggio può valutare oggetti comuni o ben conosciuti con una prova di Valutare con CD 12. Un fallimento significa che il personaggio stima il loro valore dal 50% al 150% del valore reale. Tirare di nascosto 2d6+3, moltiplica per il 10%, moltiplicare il valore reale per quella percentuale e dire al giocatore quel valore per l'oggetto. (Per un oggetto comune o ben conosciuto, la probabilità che il personaggio stimi il valore entro il 10% è leggermente maggiore anche se la prova viene fallita. In questo caso il personaggio è stato fortunato a valutare correttamente).

Oggetti rari ed esotici richiedono una prova con CD 15, 20 o più. Se effettuata con successo, il personaggio stima correttamente il valore; il fallimento significa che non è possibile stimare il valore dell'oggetto.

Una lente d'ingrandimento fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti piccoli o altamente dettagliati, come una gemma. Una bilancia da mercante fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti che vengono stimati in base al peso, inclusi quelli fatti di metalli preziosi. Questi bonus sono cumulativi.

Azione: Per valutare un oggetto occorre 1 minuto (dieci azioni di round completo consecutive).

Ritentare: No. Il personaggio non può ritentare sullo stesso oggetto, indipendentemente dall'esito.

Speciale: I nani hanno un bonus razziale di +2 alle prove di Valutare riguardanti oggetti di pietra o di metallo siccome sono familiari con gli oggetti di valore di tutti i tipi (specialmente per quelli di pietra o di metallo).

Il padrone di un corvo famiglio riceve un bonus di +3 alle prove di Valutare.

Un personaggio con il talento Diligente ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare.

Sinergia: Se il personaggio possiede 5 o più gradi in un'abilità di Artigianato, ottiene un bonus di +2 alle prove di Valutare legate agli oggetti realizzati con quell'abilità di Artigianato.

Senza addestramento: Se si effettua la prova senza addestramento, con oggetti comuni, il fallimento significa che non si valuta, e con gli oggetti rari, la riuscita significa una valutazione dal 50% al 150% (2d6+3 volte 10%).