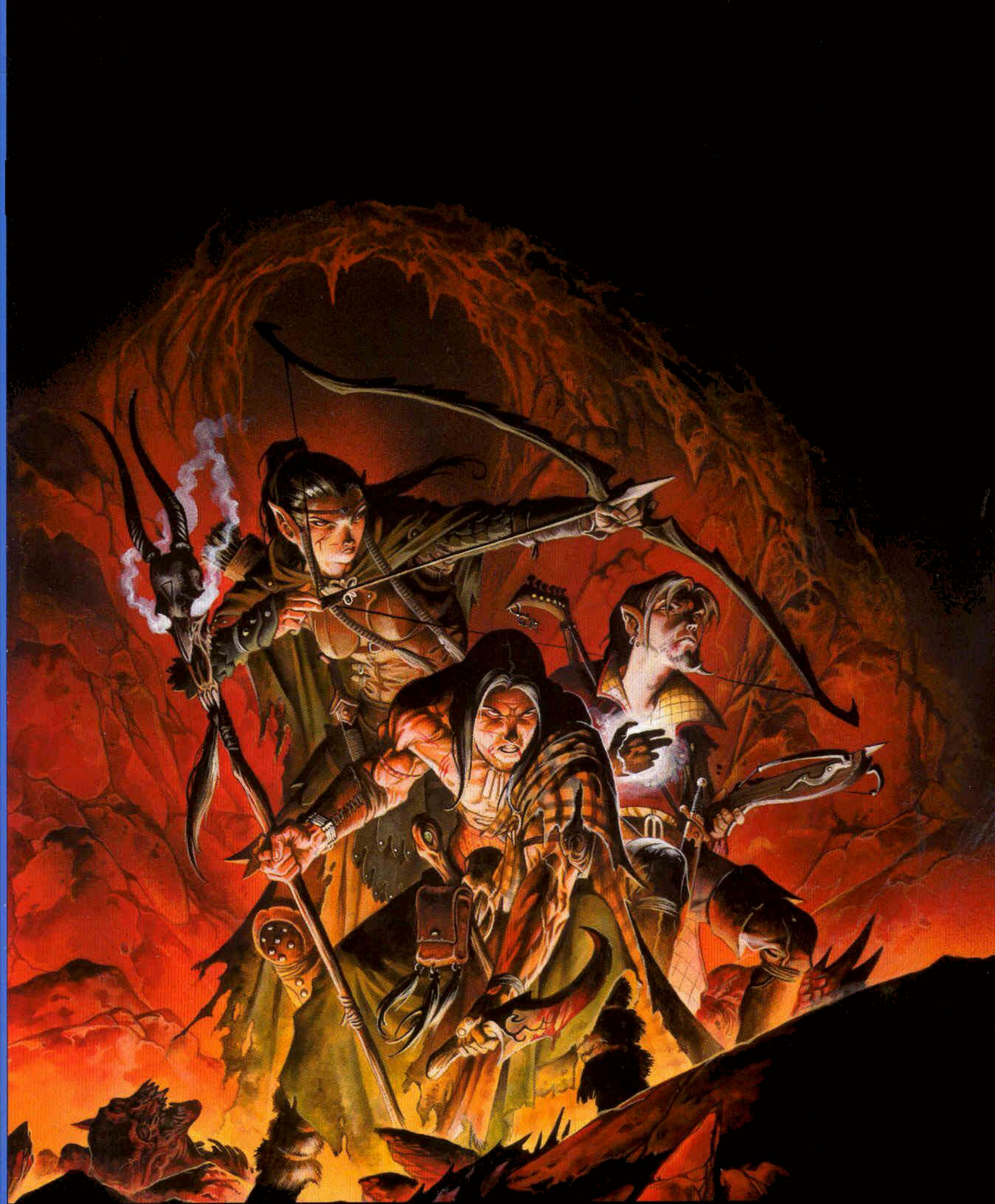




DRAGON





DUNGEON
DRAGON





WAM.03

DRAGON®

MODIFICATORI ALLA CLASSE ARMATURA (MDG PAG. 151)		
Il Difensore è...	In mischia	A distanza
Accecato	-2 ¹	-2 ¹
Colto alla sprovvista (come sorpreso, in equilibrio o in scalata)	+0 ¹	+0 ¹
Immobilizzato	-4 ²	+0 ²
In ginocchio o seduto	-2	+2
In lotta (ma l'attaccante non lo è)	+0 ¹	+0 ^{1,3}
Indifeso		
(come paralizzato, addormentato o legato)	-4 ²	+0 ²
Intralcio	+0 ⁴	+0 ⁴
Occultato o invisibile	— Vedi "Occultamento" —	
Oltre una copertura	+4	+4
Prono	-4	+4
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Stordito	-2 ¹	-2 ¹
Tremante	-2 ¹	-2 ¹

¹ Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.
² Si consideri la Destrezza del difensore uguale a 0 (modificatore di -5). I ladri possono portare attacchi furtivi contro difensori indifesi o immobilizzati.
³ Si effettui un tiro casuale per vedere quale combattente in lotta viene colpito. Quel difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.
⁴ Un personaggio intralciato subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza.

ABILITÀ (MDG PAG. 61-86)				
Abilità	Senza addestramento	Armatura	Attacco di opportunità	Caratteristica chiave
Acrobazia	No	Sì	Forse	Des ¹
Addestrare Animali	No	No	No	Car
Artigianato	Sì	No	No	Int
Artista della Fuga	Sì	Sì	No	Des ¹
Ascoltare	Sì	No	No	Sag
Camuffare	Sì	No	No	Car
Cavalcare	Sì	No	No	Des
Cercare	Sì	No	Sì	Int
Concentrazione	Sì	No	No	Cos
Conoscenze	No	No	No	Int
Decifrare Scritture	No	No	No	Int
Diplomazia	Sì	No	No	Car
Disattivare Congegni	No	Sì	Sì	Int
Equilibrio	Sì	Sì	No	Des ¹
Falsificare	Sì	No	No	Int
Guarire	Sì	No	No	Sag
Intimidire	Sì	No	No	Car
Intrattenere	Sì	No	No	Car
Muoversi Silenziosamente	Sì	Sì	Forse	Des ¹
Nascondersi	Sì	Sì	No	Des ¹
Nuotare	Sì	Sì (doppio)	Forse	For ²
Osservare	Sì	No	No	Sag
Parlare Linguaggi	No	No	-	Nessuna
Percepire Intenzioni	Sì	No	No	Sag
Professione	No	No	-	Sag
Raccogliere Informazioni	Sì	No	-	Car
Raggiare	Sì	No	No	Car
Rapidità di Mano	No	Sì	No	Des ¹
Saltare	Sì	Sì	Forse	For ¹
Sapienza Magica	No	No	No	Int
Scalare	Sì	Sì	Forse	For ¹
Scassinare Serrature	No	Sì	Sì	Des
Sopravvivenza	Sì	No	No	Sag
Utilizzare Corde	Sì	No	No	Des
Utilizzare Oggetti Magici	No	No	No	Car
Valutare	Sì	No	No	Int

¹ Si applica anche la penalità di armatura alla prova.
² Raddoppiare la penalità di armatura alla prova da applicare alle prove.

All trademarks, including character names and their distinctive likenesses, are properties of Wizards of the Coasts, Inc. © 2003, Wizards.

LE MINIATURE NON SONO RIPRODOTTE IN SCALA REALE.



UMBER HULK
78 DI 80



MIND FLAYER
50 DI 80



HOUND ARCHON
7 DI 80



BARGHEST
39 DI 80

SCALARE (MDG PAG. 83)	
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 <i>trucco della corda</i> .
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 Scalare ¹	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.

CONCENTRAZIONE (MDG PAG. 72)	
CD ¹ 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 sballottato, 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). (Vedi anche "Distrarre incantatori", pagina 160).
³ Come da una *freccia acida* di Melf.
⁴ Se l'incantesimo non concede tiro salvezza, utilizzare la CD che avrebbe avuto il tiro salvezza se lo avesse concesso.

INFLUENZARE L'ATTEGGIAMENTO DEI PNG (MDG PAG. 74)					
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

EQUILIBRIO (MDG PAG. 75)

Superficie stretta	CD ¹ di Equilibrio	Superficie difficile	CD ¹ di 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	Modificatore CD ¹
Superficie	
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.

ESEMPI DI RAGGIRARE (MDG PAG. 80)

Esempi di circostanze	Modificatore di Percepire Intenzioni
La vittima vuole credere al personaggio.	-5
"Questi smeraldi non sono rubati. Ho solo bisogno di soldi in questo momento, ed è per questo che te li offro a un prezzo così basso."	
L'inganno è credibile e non ha particolari effetti sulla vittima.	0
"Non so di cosa stia parlando, signore. Sono solo una contadina venuta per la fiera."	
L'inganno è un po' difficile da credere e implica un certo rischio per la vittima.	+5
"Voi orchi volete combattere? Vi affronto tutti da solo. Non ho bisogno dell'aiuto dei miei amici. State però attenti a non sporcarvi di sangue il mantello nuovo."	
L'inganno è molto difficile da credere e implica un grosso rischio per la vittima.	+10
"Questo diadema non appartiene alla duchessa. È solo molto simile. Credimi, non potrei mai venderti dei gioielli per cui rischiare l'impiccagione, non credi?"	
L'inganno è inverosimile; è quasi troppo assurdo per essere preso in considerazione.	+20
"Puoi anche non credermi, ma io sono un lammasu trasformato in un halfling da uno stregone malvagio. Tu sai bene che noi lammasu siamo assolutamente affidabili, quindi devi credermi."	

DISATTIVARE CONGEGNI (MDG PAG. 74)

Congegno	Tempo	CD ¹ Disattivare 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.

UTILIZZARE CORDE (MDG PAG. 84)

CD di Utilizzare Corde	Azione
10	Fare un nodo stretto
10	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.

NUOTARE (MDG PAG. 78)

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

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



JOZAN, CLERIC OF PELOR
14 DI 80

CAMUFFARE (MDG PAG. 71)

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.

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



HUMAN WANDERER
25 DI 80

INTRATTENERE (MDG PAG. 77)

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.

CAVALCARE (MDG PAG. 71)

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.

CERCARE (MDG PAG. 72)

Azione	CD di Cercare
Frugare in uno scrigno pieno di ciarpame 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.

MODIFICATORI AL TIRO PER COLPIRE (MDG PAG. 151)

L'attaccante è...	In mischia	A distanza
Abbagliato	-1	-1
Ai fianchi del difensore	+2	-
In posizione sopraelevata	+1	+0
Intralcio	-2 ¹	-2 ¹
Invisibile	+2 ²	+2 ²
Prono	-4	-3
Ristretto in uno spazio	-4	-4
Scosso o spaventato	-2	-2

1 Un personaggio intralcio subisce inoltre una penalità di -4 alla Destrezza, che può influenzare il suo tiro per colpire.
2 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA. Questo bonus non si applica se il bersaglio è accecato.
3 Quando l'attaccante è proni non può usare la maggior parte delle armi a distanza, ma può comunque usare una balestra o le shuriken da posizione prona senza alcuna penalità.

SCACCIARE NON MORTI (MDG PAG. 159)

Risultato della prova di scacciare	Non morto più potente influenzato (Dadi Vita massimi)
0 o inferiore	Livello del chierico -4
1-3	Livello del chierico -3
4-6	Livello del chierico -2
7-9	Livello del chierico -1
10-12	Livello del chierico
13-15	Livello del chierico +1
16-18	Livello del chierico +2
19-21	Livello del chierico +3
22 o superiore	Livello del chierico +4

OSSERVARE (MDG PAG. 78)

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



WILD ELF BARBARIAN
30 DI 80



ORK BERSERKER
73 DI 80

ARTISTA DELLA FUGA (MDG PAG. 70)	
Impedimento	CD di Artista della Fuga
Corde	Prova di Utilizzare Corde a +10 di colui che lega
Rete o incantesimi <i>animare corde 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

ADDESTRARE ANIMALI (MDG PAG. 67)	
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.	

GUARIRE (MDG PAG. 76)	
Azione	CD di Guarire
Pronto soccorso	15
Cura a lungo termine	15
Trattare ferita di tribolo, <i>crescita di spine, rocce aguzze</i>	15
Trattare veleno	CD del tiro salvezza del veleno
Trattare malattia	CD del tiro salvezza della malattia

SALTARE (MDG PAG. 81-82)	
Distanza del salto in lungo	CD di Saltare ¹
1,5 metri	5
3 metri	10
4,5 metri	15
6 metri	20
7,5 metri	25
9 metri	30
¹ Richiede 6 metri di rincorsa. Senza rincorsa, raddoppiare la CD.	
Distanza del salto in alto ¹	CD di Saltare ²
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
120 cm	16
150 cm	20
180 cm	24
210 cm	28
240 cm	32
¹ Senza includere la portata verticale; vedi sotto.	
² Richiede 6 metri di rincorsa. Senza una rincorsa, raddoppiare la CD.	

PROVA DI ASCOLTARE PER INDIVIDUARE CREATURE INVISIBILI	
La creatura invisibile sta...	CD
Combattendo o parlando	0
Muovendosi a velocità dimezzata	Prova di Muoversi Silenziosamente
Muovendosi a piena velocità	Prova di Muoversi Silenziosamente a -4
Correndo o caricando	Prova di Muoversi Silenziosamente a -20
A qualche metro di distanza	+1 per ogni 3 metri
Dietro un ostacolo (porta)	+5
Dietro un ostacolo (parete di pietra)	+15

PERCEPIRE INTENZIONI (MDG PAG. 79)	
Azione	CD di Percepire Intenzioni
Sospetto	20
Percepire ammalimento	25 o 15
Distinguere un messaggio segreto	Varie

RAPIDITÀ DI MANO (MDG PAG. 81)	
Azione	CD di Rapidità di Mano
Sgraffignare un oggetto grande come una moneta, fare sparire una moneta	10
Sfilare un piccolo oggetto a una persona	20

MODIFICATORE A MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (MDG PAG. 77)	
Superficie	Modificatore alla prova
Rumorosa (pietraia, acquitrino, bassa vegetazione, abbondanti macerie)	-2
Molto rumorosa (folta vegetazione, neve profonda)	-5

SAPIENZA MAGICA (MDG PAG. 82)	
CD di Sapienza Magica	Azione
13	Quando si utilizza <i>lettura del magico</i> , 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 <i>simbolo</i> . 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. Il DM effettua questa prova.
30 o più	Comprendere un effetto magico strano o <i>unico</i> , come gli effetti di un flusso magico. Il tempo richiesto varia. Non è possibile ritentare.

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI (MDG PAG. 85)	
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



HALF-ORC ASSASSIN
65 DI 80



ORC WARRIOR
75 DI 80



DROW CLERIC OF LOLTH
61 DI 80



DWARF AXEFIGHTER
3 DI 80

AZIONI IN COMBATTIMENTO (MDG PAG. 133-160)

Azione	Tipo	Attacco di opportunità ¹
Attacco (in mischia)	Standard	No
Attacco (a distanza)	Standard	Sì
Attacco (senz'armi)	Standard	Sì
Abbassare la resistenza agli incantesimi	Standard	No
Accendere una torcia con un tizzone ardente (pagina 129)	Standard	Sì
Aiutare un altro (pagina 154)	Standard	Forse ²
Attivare un oggetto magico diverso da una pozione o un olio	Standard	No
Bere una pozione o applicare un olio	Standard	Sì
Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo	Standard	No
Difesa totale	Standard	No
Estrarre un'arma occultata (vedi Rapidità di Mano, pagina 81)	Standard	No
Fintare (pagina 155)	Standard	No
Interrompere un incantesimo	Standard	No
Lanciare un incantesimo (tempo di lancio 1 azione standard)	Standard	Sì
Leggere una pergamena	Standard	Sì
Liberarsi da una lotta (pagina 156)	Standard	No
Oltrepassare (pagina 157)	Standard	No
Preparare (attiva un'azione standard)	Standard	No
Scacciare o intimorire non morti (pagina 159)	Standard	No
Spezzare un oggetto (attacco)	Standard	Forse ³
Spezzare un'arma (attacco)	Standard	Sì
Spingere (pagina 154)	Standard	No
Stabilizzare un amico morente (vedi Guarire, pagina 76)	Standard	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 azione	Standard	Generalmente
Usare una capacità magica	Standard	Sì
Usare una capacità soprannaturale	Standard	No
Usare una capacità straordinaria	Standard	No
Muoversi	Movimento	Sì
Alzarsi in piedi da prono	Movimento	Sì
Aprire o chiudere una porta	Movimento	No
Caricare una balestra a mano o una balestra leggera	Movimento	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Movimento	Sì
Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo attivo	Movimento	No
Estrarre un'arma ⁴	Movimento	No
Montare o smontare da cavallo	Movimento	No
Preparare o lasciar cadere uno scudo ⁴	Movimento	No
Raccogliere un oggetto	Movimento	Sì
Recuperare un oggetto custodito	Movimento	Sì
Rinfoderare un'arma	Movimento	Sì
Spingere un oggetto pesante	Movimento	Sì
Attacco completo	Round	No
Accendere una torcia	Round	Sì
Agganciare o sganciare un'arma al guanto d'arme con sicura	Round	Sì
Caricare una balestra pesante o una balestra a ripetizione	Round	Sì
Caricare ⁵ (pagina 154)	Round	No
Correre	Round	Sì
Dare il colpo di grazia (pagina 153)	Round	Sì
Liberarsi da una rete (pagina 121)	Round	Sì
Prepararsi a lanciare un'arma a spargimento (pagina 158)	Round	Sì
Ritirarsi ⁶ (pagina 143)	Round	No
Spegnere le fiamme	Round	No
Usare un incantesimo a contatto su un massimo di sei alleati (pagina 141)	Round completo	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 round	Round	Generalmente
Cadere a terra (prono)	Gratuita	No
Interrompere la concentrazione su un incantesimo	Gratuita	No
Lanciare un incantesimo rapido (pagina 98)	Gratuita	No
Lasciar cadere un oggetto	Gratuita	No
Parlare	Gratuita	No
Preparare le componenti materiali per lanciare un incantesimo ⁶	Gratuita	No
Passo di 1,5 metri	Non un'azione	No
Ritardare	Non un'azione	No
Disarmare ⁷ (pagina 155)	Varie	Sì
Lottare ⁷ (pagina 155)	Varie	Sì
Sbilanciare un avversario ⁷ (pagina 158)	Varie	No
Usare un talento ⁸	Varie	Variabile

1 A prescindere dal tipo di azione, se il personaggio esce da un quadretto minacciato provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica un'azione che di per sé, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.
2 Se il personaggio aiuta qualcun altro a compiere un'azione che normalmente provocherebbe un attacco di opportunità, l'atto di aiutare un altro in quanto tale, provoca a sua volta un attacco di opportunità.
3 Se l'oggetto è impugnato, trasportato o indossato dalla creatura, sì. Altrimenti, no.
4 Se il personaggio ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, può fare una di queste azioni insieme a un movimento normale. Se il personaggio possiede il talento Combattere con Due Armi, può estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.
5 Può essere effettuata come azione standard, se il personaggio effettua una sola azione in un round.
6 A meno che la componente non sia un oggetto voluminoso o poco maneggevole.
7 Queste forme di attacco equivalgono a un attacco in mischia, non a un'azione. Come azioni di attacco, si possono usare soltanto una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o persino usare come un attacco di opportunità.
8 La descrizione di un talento definisce i suoi effetti.

SOPRAVVIVENZA (MDG PAG. 84)

CD di Sopravvivenza	Azione
10	Cavarsela in territori selvaggi. Il personaggio si muove alla metà della velocità su terra mentre caccia e scaccheggia (non sono necessarie scorte né di cibo né di acqua). Egli può fornire cibo e acqua per un'altra persona per ogni 2 punti con cui il risultato della prova supera 10.
15	Il personaggio guadagna un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro avverse condizioni atmosferiche mentre si muove fino alla metà della velocità su terra, o un bonus di +4 se rimane fermo. Egli può garantire lo stesso bonus a un altro personaggio per ogni punto con cui il risultato della prova supera 15.
15	Il personaggio evita di perdersi ed evita i pericoli naturali, come le sabbie mobili.
15	Predire il tempo fino a 24 ore in anticipo. Per ogni 5 punti con cui il risultato della prova di Sopravvivenza supera il 15, si può predire il tempo per un ulteriore giorno di anticipo.
Varie	Seguire tracce (vedi il talento Seguire Tracce).

ACROBAZIA (MDG PAG. 67)

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.

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.

ASCOLTARE (MDG PAG. 70)

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 Senza includere la portata verticale; vedi sotto.
2 Richiede 6 metri di rincorsa. Senza una rincorsa, raddoppiare la CD.

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



ELF ARCHER
21 DI 80



MAN-AT-ARMS
10 DI 80



WOLF SKELETON
57 DI 80



KOBOLD WARRIOR
48 DI 80