

Guida di base a D&D 5e

Preambolo

Questo documento nasce come guida passo-passo a D&D quinta edizione, è rivolto principalmente a nuovi giocatori che desiderano avvicinarsi al brand, ma sono frenati dalla difficoltà di approccio iniziale e la mancanza di esperienza.

Il documento vuole essere quanto più semplice da leggere e privo di influenze personali, si può contribuire al documento aprendo una issue o una pull request al repository collegato.

La risorsa prende a piene mani dal System Reference Document (SRD) di D&D 5e, rilasciato da Wizard of the Coast sotto licenza OGL e fruibile [nella pagina dedicata](#).

Questa risorsa è stata realizzata per e con il contributo del canale [D&D ITA su Telegram](#).

Sommario

- [Introduzione](#)
- [Come si inizia a giocare](#)
 - [I Tiri](#)
 - [Vantaggio e Svantaggio](#)
 - [Creare un personaggio](#)
 - [Le Caratteristiche](#)
 - [Le Razze](#)
 - [Le Classi](#)
 - [Il Bonus di Competenza](#)
 - [I Tiri Salvezza](#)
 - [Le Abilità](#)
 - [La Classe Armatura](#)
 - [L'Iniziativa](#)
 - [I Punti Ferita e i Dadi Vita](#)
 - [Tiri Salvezza contro Morte](#)
 - [Il Background](#)
 - [L'Allineamento](#)
 - [Gli Incantesimi](#)
 - [Trucchetti e Slot](#)
 - [Numero di Incantesimi](#)

- Lanciare gli Incantesimi
 - Concentrazione
 - Rituali
- Riassunto
- Il Combattimento
 - Movimento
 - Azione
 - Attacchi
 - Attacchi Corpo a Corpo
 - Attacchi a Distanza
 - Incantesimi
 - Attacco con Due Armi
 - Prendere in Lotta
 - Spingere
 - Scatto
 - Disimpegno
 - Difesa
 - Aiuto
 - Nascondersi
 - Usare un'Abilità o un Oggetto
 - Preparare un'azione
 - Azione Bonus
 - Reazione
- Riposi

Introduzione

In un **gioco di ruolo** un gruppo di persone si riunisce per prendere parte ad avventure di fantasia interpretando i personaggi e le caratteristiche del mondo di gioco.

In **Dungeons and Dragons (D&D)** i partecipanti si dividono in due ruoli:

- I **giocatori** (o **player**), sono i protagonisti della storia, vestono i panni dei personaggi che popoleranno l'avventura e compiranno imprese eroiche;
- Il **master** (o **dungeon master**, **DM**, **game master**, **GM**), è il narratore delle vicende, il suo ruolo è quello di popolare il mondo di gioco e gestire le reazioni di quest'ultimo sulla base delle scelte dei giocatori.

È bene sottolineare la distinzione tra **giocatore** e **personaggio**, il personaggio è l'alter ego del giocatore nel mondo di gioco,

l'avatar che gli permetterà di interagire con le sfide proposte dal master.

Non ci sono limiti minimi o massimi al numero di giocatori, ma le formazioni più frequenti sono tra i 4 e i 6 partecipanti.

Le **sessioni di gioco** sono le singole *partite* che compongono l'avventura, esistono anche in questo caso diverse modalità di approccio:

- le **oneshot** sono avventure brevi che terminano in un'unica sessione;
- le **campagne** sono avventure molto lunghe che terminano in più sessioni, spesso nell'arco di diverse settimane.

Come si inizia a giocare

Prima di giocare è necessario stabilire un patto sociale, prendere una serie di decisioni che chiariscono quali saranno i ruoli dei partecipanti (chi sarà il master e quali saranno i giocatori), le modalità di gioco (dove e quando si gioca, come verranno applicate le regole...), l'ambientazione e le aspettative rispetto all'avventura di tutti i giocatori.

Il patto sociale può essere definito in diverse forme, da una chiacchierata tra i partecipanti a documenti più complessi come la Dichiarazione di Intenti (un documento gratuito per approfondire il tema è reperibile su [DriveThruRPG](#)).

Il passaggio successivo sarà effettivamente iniziare a giocare con la prima sessione, detta anche **sessione zero**.

Durante la sessione zero il master avrà il compito di chiarire con i giocatori il patto sociale e illustrare i dettagli della propria **ambientazione** fornendo una descrizione del mondo di gioco su cui si svolgerà l'avventura.

Dopodiché sarà il momento per i giocatori di creare i propri personaggi.

I Tiri

D&D è basato principalmente sul dado a 20 facce altrimenti detto d20, ogni volta che sarà richiesta una prova sarà necessario tirare 1d20 sommando i modificatori appropriati, il risultato del dado determinerà l'esito della prova.

Vantaggio e Svantaggio

Alcune regole o per scelta del master, potrebbero richiedere un tiro con vantaggio o svantaggio.

Nel caso di vantaggio a una prova andranno tirati 2d20 e scelto il risultato migliore.

Nel caso di svantaggio a una prova andranno invece tirati 2d20 e scelto il risultato peggiore.

Creare un personaggio

Le Caratteristiche

Le **caratteristiche** sono sei e descrivono rapidamente le capacità fisiche e mentali del personaggio:

- **Forza** (FOR o STR), misura la prestanza fisica;
- **Destrezza** (DES o DEX), misura l'agilità;
- **Costituzione** (COS o CON), misura la resistenza;
- **Intelligenza** (INT), misura la conoscenza e la memoria;
- **Saggezza** (SAG o WIS), misura l'intuizione e la perspicacia;
- **Carisma** (CAR o CHA), misura la forza della personalità.

Spesso per i nuovi giocatori è facile confondere Intelligenza e Saggezza, un modo molto simpatico per ricordare immediatamente la differenza è:

Intelligenza è sapere che il pomodoro è un frutto, saggezza è non metterlo nella macedonia

... e carisma è saper vendere una macedonia col pomodoro

Esistono diverse regole per stabilire le caratteristiche iniziali, chiedi al tuo master quale ha scelto prima della creazione.

La media in ogni caratteristica è di 10, un punteggio di 18 è molto alto, 20 è il punteggio massimo raggiungibile da un avventuriero, mentre le creature mostruose che popolano il mondo di gioco possono raggiungere persino un punteggio di 30.

Ad ogni caratteristica è collegato un modificatore caratteristica che si può calcolare prendendo il punteggio originale, sottraendo 10 e dividendo per 2 arrotondando il risultato per difetto.

Ad esempio, un punteggio di 18 diventerebbe un +1 ($18 - 10 = 8 / 2 = 4$) e un punteggio di 9 diventerebbe un -1 ($9 - 10 = -1 / 2 = -1$).

Le Razze

Ogni personaggio ha una **razza** di appartenenza, le razze definiscono le caratteristiche comuni di tutti i membri della stessa razza come età, stazza, velocità, lingue conosciute, allineamento tipico e come questi tratti si riflettono sulle meccaniche di gioco.

Non tutte le razze sono giocabili in ogni ambientazione, chiedi sempre al tuo master quali sono consentite nel suo mondo di gioco.

Le Classi

Ad ogni personaggio è associata una **classe**, la classe è l'insieme delle capacità a cui avrà accesso il proprio personaggio, sull'**SRD** troviamo:

Classe	Descrizione	Caratteristica Principale
Barbaro	Un combattente guidato dalla sua ira e dalla sua ferocia	Forza
Bardo	Un incantatore in grado di ispirare i propri compagni durante le battaglie	Carisma
Chierico	Un incantatore che incanala magia divina per guarire e colpire i nemici	Saggezza
Druido	Un incantatore legato alla natura in grado di plasmarla a suo piacimento e prendere forme animali	Saggezza
Guerriero	Un combattente addestrato nell'utilizzo di varie armi e armature dalle quali trae il massimo vantaggio	Forza o Destrezza
Monaco	Un combattente esperto di arti marziali e combattimento a mani nude	Destrezza e Saggezza
Paladino	Un combattente sacro guidato da un giuramento solenne	Forza e Carisma

Classe	Descrizione	Caratteristica Principale
Ranger	Un combattente legato alla natura in grado di usare armi e forze magiche per affrontare la natura selvaggia	Destrezza e Saggezza
Ladro	Un combattente agile che usa la furtività e l'astuzia in combattimento	Destrezza
Stregone	Un incantatore dotato di poteri magici innati da un dono o dal sangue	Carisma
Warlock	Un incantatore che deve i suoi poteri a un patto con un'entità superiore	Carisma
Mago	Un incantatore che ha studiato la magia per utilizzarla a suo piacimento	Intelligenza

Come per le razze, non tutte le classi sono giocabili in ogni ambientazione, è necessario discutere con il master quali saranno permesse.

Oltre a queste classi nei manuali sarà possibile trovarne altre assieme a vari *sentieri*, delle evoluzioni particolari della propria classe che emergeranno con l'avanzare dei livelli.

Il Bonus di Competenza

Il **Bonus di Competenza** è un modificatore legato al livello che determina quanto l'addestramento, le esperienze pregresse o le doti naturali impattino sulle meccaniche di gioco. Verrà aggiunto al risultato di una prova ogni volta che sarà applicabile.

Livello	Bonus di Competenza
1	+2
2	+2
3	+2
4	+2

Livello	Bonus di Competenza
5	+3
6	+3
7	+3
8	+3
9	+4
10	+4
11	+4
12	+4
13	+5
14	+5
15	+5
16	+5
17	+6
18	+6
19	+6
20	+6

I Tiri **S**alvezza

In determinate circostanze il vostro personaggio potrebbe trovarsi in una situazione che richiede una reazione imprevista per superare la minaccia, in questi casi il master può chiedere di effettuare un **Tiro Salvezza**.

Per fare un tiro salvezza tira 1d20, aggiungi il modificatore caratteristica pertinente e il **Bonus di Competenza** quando applicabile (è determinato dalla **Classe** del proprio personaggio).

Ad esempio: una palla di fuoco si schianta su un guerriero e un ranger, il master chiede di effettuare un tiro salvezza su destrezza. Il guerriero dovrà tirare 1d20 e sommare il suo modificatore destrezza, mentre il ranger, avendo competenza sui tiri salvezza Destrezza e Forza, dovrà tirare 1d20 e sommare il suo modificatore destrezza e il suo **Bonus di Competenza**. Il

risultato dei tiri determinerà chi ha superato la prova fissata dal master e quali saranno gli effetti.

Le Abilità

Alle **Caratteristiche** sono associate diverse abilità che rappresentano numericamente quanto il nostro personaggio sia in grado di applicare le proprie forze con obiettivi specifici.

Abilità	Caratteristica	Descrizione
Acrobazia	Destrezza	La capacità di compiere azioni spettacolari come restare in equilibrio su terreni instabili, capriole o salti mortali
Addestrare Animali	Saggezza	La capacità di calmare animali, percepirne le intenzioni o manovrare montature
Arcano	Intelligenza	Le conoscenze in ambito magico riguardo simboli, altri piani d'esistenza, incantesimi e oggetti magici
Atletica	Forza	La capacità di usare i muscoli per spostare pesi, scalare pareti, saltare o nuotare
Furtività	Destrezza	La capacità di nascondersi dai nemici o passare inosservati
Indagare	Intelligenza	La capacità di trovare e sfruttare informazioni dall'ambiente circostante per trovare porte segrete, oggetti nascosti o capire il punto debole di una struttura
Inganno	Carisma	La capacità di mentire o nascondere la verità tramite parole o azioni
Intimidire	Carisma	La capacità di incutere timore nel prossimo per estorcere informazioni o convincere qualcuno a darti ascolto

Abilità	Caratteristica	Descrizione
Intrattenere	Carisma	La capacità di danzare, suonare o recitare per coinvolgere il pubblico
Intuizione	Saggezza	La capacità di capire le reali intenzioni del prossimo o se stia mentendo attraverso i suoi gesti e le sue parole
Medicina	Saggezza	La capacità di capire le condizioni fisiche di qualcuno, le cause di morte o curare di fermare il sanguinamento di compagni caduti a terra
Natura	Intelligenza	Le conoscenze in ambito naturale riguardo biomi, flora e fauna, meteo e altri eventi naturali connessi
Percezione	Saggezza	La capacità di utilizzare i 5 sensi per recepire informazioni dall'ambiente circostante
Persuasione	Carisma	La capacità di convincere, con le buone maniere, qualcuno ad ascoltare, a passare dalla propria parte o ad abbassare un prezzo
Rapidità di Mano	Destrezza	La capacità di manipolare velocemente oggetti per nasconderli, fare nodi, trucchi di magia o borseggiare qualcuno senza che se ne accorga
Religione	Intelligenza	Le conoscenze in ambito divino riguardo a simboli, leggende o preghiere dei pantheon del mondo di gioco
Sopravvivenza	Saggezza	La capacità di seguire tracce, cacciare o trovare percorsi sicuri nella natura selvaggia

Abilità	Caratteristica	Descrizione
Storia	Intelligenza	Le conoscenze riguardo persone, luoghi ed eventi storici del mondo di gioco

Potrebbe essere utile sapere il valore passivo di un'abilità, ad esempio la percezione passiva può essere utilizzata per capire quali sono le informazioni che è possibile intuire automaticamente entrando in una stanza. Per calcolare il valore passivo delle abilità è sufficiente sommare 10 al modificatore di abilità corrispondente.

Le prove abilità non hanno mai successo garantito, anche tirando 20 sul d20 andranno comunque sommati i modificatori per valutare la riuscita della prova che può anche essere con Classe Difficoltà 30 o superiore.

Al contrario, tirando un 1 sul d20 si ha un fallimento automatico.

La Classe Armatura

La **Classe Armatura** è il punteggio da superare per colpire un bersaglio. Un personaggio senza armatura e senza scudi ha una Classe Armatura pari a $10 + \text{modificatore destrezza}$. Armature e scudi applicano bonus differenti rispetto alla tipologia scelta.

La propria **Classe** definisce le competenze in merito alle armature, è possibile indossare un'armatura per cui non si ha la competenza, ma non sarà più possibile lanciare incantesimi e tutte le prove su Forza o Destrezza avranno svantaggio.

L'Iniziativa

L'**Iniziativa** indica la prontezza di riflessi, prima di un combattimento sarà necessario fare un tiro su Iniziativa per determinare l'ordine di azione.

I Punti Ferita e i Dadi Vita

I **Punti Ferita (PF)** sono il valore di resistenza ai danni di un personaggio o una creatura, ogni Classe definisce un **Dado Vita** da utilizzare per calcolare i punti ferita.

Alla creazione del personaggio si prende un numero di Punti Ferita pari al massimo risultato possibile sommato al

modificatore Costituzione.

Ogni personaggio ha a disposizione un numero di **Dadi Vita** pari al suo livello. I **Dadi Vita** possono essere utilizzati anche per recuperare Punti Ferita durante i riposi brevi. La metà dei **Dadi Vita** consumati in questo modo (minimo 1) si recuperano durante un Riposo Lungo.

Classe	Dado Vita
Barbaro	d12
Bardo	d8
Chierico	d8
Druido	d8
Guerriero	d10
Monaco	d8
Paladino	d10
Ranger	d10
Ladro	d8
Stregone	d6
Warlock	d8
Mago	d6

Tiri Salvezza contro Morte

Quando si scende a 0PF non si muore immediatamente, ma si resta incoscienti, il master chiederà di fare dei **Tiri Salvezza contro Morte**, si tratta di **Tiri Salvezza** puri dove ottenere un risultato maggiore di 10 definisce un successo e uno inferiore un fallimento.

Un personaggio che raggiunge tre successi è considerato stabile e si riprenderà autonomamente in 1d4 ore, tornando a 1PF.

Un personaggio che raggiunge tre fallimenti muore e può essere riportato in vita solo da specifici incantesimi.

Nel caso dei **Tiri Salvezza contro Morte** un risultato di 1 sul d20 comporta ottenere due fallimenti, mentre un risultato di 20

è un successo automatico e fa recuperare immediatamente 1PF al personaggio che può alzarsi immediatamente in piedi.

Il Background

Il **Background** è una sorta di archetipo che inserisce il personaggio in un'insieme di persone con esperienze comuni. I manuali ne definiscono molti, è anche possibile crearne dei nuovi, d'accordo col proprio master.

I Background aggiungono competenze in equipaggiamenti e abilità, linguaggi conosciuti e elencano danaro ed equipaggiamento iniziale. Definiscono inoltre **Tratti Caratteriali**, **Ideali**, **Legami** e **Difetti** del proprio personaggio.

Il Background non è da confondere con la storia del proprio personaggio (detta anche backstory) che, solitamente, non ha impatti diretti sulle meccaniche di gioco.

L'Allineamento

L'**Allineamento** rappresenta le influenze morali e i comportamenti verso la società del proprio personaggio.

Legale Buono	Neutrale Buono	Caotico Buono
Legale Neutrale	Neutrale	Caotico Neutrale
Legale Malvagio	Neutrale Malvagio	Caotico Malvagio

In verticale ci si sposta tra *bene* e *male*, leggibile anche come un approccio di aiuto verso il prossimo contrapposto a uno più egoistico.

In orizzontale invece ci si sposta tra *legge* e *caos*, tra chi segue le regole imposte dalla società e chi è guidato invece dal proprio codice morale.

Gli Incantesimi

Ogni **Classe da Incantatore** ha una **Caratteristica da Incantatore** che indica quale delle sue **Caratteristiche** verrà usata per lanciare Incantesimi.

Se l'incantesimo richiede un attacco andrà utilizzato il **Bonus di Attacco Incantesimi** che si calcola come **Caratteristica da Incantatore + Bonus di Competenza**.

Se l'incantesimo fa invece compiere un **Tiro Salvezza** al bersaglio dovrà superare la **CD Tiro Salvezza Incantesimi** dell'incantatore che si calcola come $8 + \text{Caratteristica da Incantatore} + \text{Bonus di Competenza}$.

Trucchetti e Slot

Gli incantesimi si dividono tra **Trucchetti** e **Slot** di vario livello.

I Trucchetti sono incantesimi che non consumano risorse e sono sempre a disposizione per essere utilizzati.

Ogni altro incantesimo ha un Livello di Incantesimo che corrisponde allo Slot da consumare per venire utilizzato. Ogni incantatore dispone di un certo numero di Slot per ogni Livello di Incantesimo.

È possibile utilizzare un incantesimo con uno Slot superiore al Livello di Incantesimo richiesto, ogni incantesimo descrive anche gli effetti dell'utilizzo di uno Slot superiore.

Numero di Incantesimi

Consultando la propria **Classe** sarà possibile trovare una lista di incantesimi a cui avere accesso e una tabella che indica il numero di trucchetti a disposizione, gli Slot e il numero di incantesimi conosciuti o che è possibile preparare.

Alcune **Classi** conoscono tutti gli incantesimi nella propria lista, ma ne potranno preparare quotidianamente solo un numero ridotto, la regola che indica quanti è indicata dalla **Classe**.

Lanciare gli Incantesimi

Ogni incantesimo indica il tempo di lancio, la gittata entro la quale può essere lanciato, i componenti richiesti e la durata dell'incantesimo.

I componenti richiesti possono essere:

- **Verbali**, recitare una formula ad alta voce;
- **Somatici**, fare un complesso gesto con le mani;
- **Materiali**, utilizzare dei materiali richiesti dall'incantesimo.

I componenti materiali vengono consumati solo se indicato dall'incantesimo, se non viene indicato un prezzo per i materiali allora possono essere sostituiti interamente da un oggetto

utilizzato dall'incantatore per canalizzare l'incantesimo detto **focus arcano**.

Concentrazione

Alcuni incantesimi richiedono **Concentrazione**, ci si può concentrare soltanto su un incantesimo alla volta, pertanto non sarà possibile lanciare un altro incantesimo che richiede concentrazione senza interrompere quello attivo, ogni altro incantesimo che non richiede concentrazione può essere lanciato normalmente.

Se si viene colpiti mentre ci si concentra su un incantesimo sarà necessario superare un **Tiro Salvezza** su Costituzione con Classe Difficoltà pari a metà del danno subito (minimo 10).

Rituali

Alcuni incantesimi possono essere lanciati come **Rituale**, il tempo di lancio di un rituale è pari a 10 minuti sommato a quello dell'incantesimo originale, ma non richiede di spendere Slot per l'utilizzo.

Riassunto

1. Definisci col master come calcolare le **Caratteristiche** e distribuiscile
2. Scegli una **Razza** e una **Classe**
3. Scegli il tuo **Background** e l'**Allineamento**
4. Applica i modificatori alle **Caratteristiche** e appunta le competenze acquisite
5. Calcola i valori di **Tiri Salvezza**, **Abilità**, **Punti Ferita**, **Classe Armatura** e **Iniziativa**
6. Appunta l'equipaggiamento e i privilegi di **Razza** e **Classe**
7. Se sei un incantatore scegli gli incantesimi dalla lista della tua **Classe**

Il Combattimento

Il **Combattimento** comincia con il tiro di **Iniziativa** di personaggi e creature nemiche coinvolte. Questo determinerà l'ordine di interazione nel combattimento.

Ogni partecipante avrà a disposizione un **Turno** in cui compiere azioni in ordine di iniziativa, quando si conclude il turno

dell'ultimo giocatore si conclude un **Round** di combattimento e si comincia il round successivo dal primo giocatore, finché l'incontro non viene risolto.

Un round dura circa 6 secondi, i Turni all'interno del round sono quindi quasi in contemporanea.

Ogni partecipante durante il suo turno ha a disposizione:

- un'azione di movimento;
- un'azione che può essere:
 - un attacco,
 - un attacco con due armi,
 - prendere in lotta un bersaglio,
 - spingere un bersaglio,
 - uno scatto al massimo della propria velocità,
 - un disimpegno,
 - un'azione difensiva,
 - un'azione di aiuto,
 - nascondersi,
 - usare un'abilità o un oggetto,
 - preparare un'azione;
- un'azione bonus;
- una reazione;

Movimento

Durante il proprio turno è possibile muoversi al massimo della propria velocità (definita dalla propria **Razza**). Il movimento può essere spezzato durante il turno per mescolarlo alle altre azioni.

Durante il movimento è possibile effettuare un'Interazione, ovvero un'azione estremamente semplice da includere al movimento, ad esempio comunicare con i propri compagni o estrarre un'arma.

Azione

Attacchi

Ogni volta che si cerca di attaccare un bersaglio sarà necessario effettuare un **Tiro per Colpire** con 1d20 sommato al modificatore **caratteristica** appropriato e il **Bonus di Competenza** se applicabile (l'elenco delle competenze per le armi è indicato nella propria **Classe**).

Se il colpo va a buon fine (sarà il master a dirvi se avete superato o meno la **Classe Armatura** del nemico), sarà necessario tirare il danno, dipendente dall'arma scelta, a cui va sommata la caratteristica utilizzata.

Molte armi hanno proprietà speciali, verifica sul manuale quali regole si applicano alla tua arma.

Ogni Tiro per Colpire che ottiene un risultato di 1 è un fallimento critico, mentre un risultato di 20 è un successo critico, tutti i dadi legati al danno del colpo vengono tirati due volte e sommati per determinare il danno totale.

Attacchi Corpo a Corpo

Utilizzando un'arma corpo a corpo o combattendo a mani nude sarà necessario effettuare un **Tiro per Colpire su Forza**.

La gittata delle armi corpo a corpo stabilisce l'area di minaccia, uscire da un'area di minaccia comporta lo scatenarsi di un **Attacco di Opportunità**, la possibilità di compiere un attacco al di fuori del proprio turno di iniziativa.

Attacchi a Distanza

Utilizzando un'arma a distanza o lanciando un'arma sarà necessario effettuare un **Tiro per Colpire su Destrezza**.

La gittata delle armi a distanza è composta da due numeri, il primo numero è quello entro la quale si colpisce normalmente, il secondo quella entro la quale si può tentare di colpire con svantaggio, oltre il secondo numero non sarà possibile tentare di colpire (o sarà un fallimento automatico).

Tentare di colpire con un'arma a distanza un nemico adiacente a sé impone svantaggio al Tiro per Colpire.

Incantesimi

Gli incantesimi possono richiedere un Tiro per Colpire o un Tiro Salvezza, nel caso in cui richiedano un Tiro per Colpire sarà necessario usare il proprio **Bonus di Attacco Incantesimi**, altrimenti non sarà necessario effettuare un Tiro per Colpire, ma starà alla creatura cercare di superare la **Classe Difficoltà Tiro Salvezza Incantesimi**.

Attacco con Due Armi

Ogni personaggio può combattere con due armi che dispongono della proprietà *leggera*, ma richiederà di utilizzare l'Azione per compiere un attacco e l'**Azione Bonus** per compiere un secondo attacco con la mano secondaria. Il secondo attacco non sommerà la caratteristica ai danni.

Prendere in Lotta

Si può utilizzare la propria azione per Prendere in Lotta un bersaglio se si ha almeno una mano libera, sarà necessario effettuare una prova di atletica contrapposta ad una prova di atletica o di acrobazia del bersaglio.

Un bersaglio *Afferrato* non può muoversi durante il suo turno, ma può attaccare o ripetere il tiro per liberarsi.

Spingere

Si può utilizzare la propria azione per Spingere un bersaglio per allontanarlo di 1.5m o farlo cadere a terra, sarà necessario effettuare una prova di atletica contrapposta ad una prova di atletica o di acrobazia del bersaglio.

Un bersaglio a terra è considerato *Prono* e dovrà usare metà del suo movimento per alzarsi, finché è a terra tutti gli Attacchi Corpo a Corpo hanno vantaggio, mentre gli attacchi da distanza hanno svantaggio. Tutti gli attacchi di un bersaglio a terra hanno svantaggio.

Scatto

Si può utilizzare la propria azione per effettuare un'altra azione di movimento e muoversi al massimo della propria velocità.

Disimpegno

Si può utilizzare la propria azione per rinunciare al combattimento assicurandosi di non incorrere in **Attacchi di Opportunità**.

Difesa

Si può utilizzare la propria azione per concentrarsi sulla difesa e sullo schivare i colpi dei nemici imponendogli svantaggio a tutti i tiri per colpire.

Aiuto

Si può utilizzare la propria azione per aiutare un compagno dandogli vantaggio a un Tiro per Colpire o a una Prova Abilità in cui è impegnato.

Nascondersi

Si può utilizzare la propria azione per tentare di nascondersi dai nemici, sarà necessario trovare un nascondiglio appropriato ed effettuare una prova di furtività contro la percezione passiva dei nemici.

Una creatura nascosta ha vantaggio a tutti i Tiri per Colpire.

Usare un'Abilità o un Oggetto

Si può utilizzare la propria azione per usare una propria **abilità** o un oggetto in proprio possesso, magico o non.

Preparare un'azione

Si può rinunciare alla propria azione per effettuarla in un momento più opportuno. In questo caso sarà necessario definire un *trigger* che definisce quando scatterà l'azione preparata e un *effetto* che si attiverà di conseguenza.

Nel caso in cui si scelga un incantesimo che consuma slot, lo slot viene consumato anche se il trigger non scatta.

Azione Bonus

L'Azione Bonus è una risorsa particolare spendibile solo se richiesto da un incantesimo, un oggetto o un privilegio che lo specifica.

Non è possibile utilizzare un'Azione Bonus come Azione o viceversa.

Reazione

La **Reazione**, come l'**Azione Bonus**, è una risorsa spendibile solamente se specificato da un incantesimo, un oggetto o un privilegio che lo specifica, generalmente avviene al di fuori del proprio Turno e non può essere utilizzata nuovamente fino alla fine del Round.

L'attivazione di un'**Azione Preparata** avviene durante la Reazione, così come gli **Attacchi di Opportunità**.

Riposi

Per recuperare Punti Ferita, privilegi e Slot spesi sarà necessario riposare.

Un **Riposo Breve** ha una durata scelta dai giocatori (minimo 1 ora), i personaggi si limiteranno a riposare e non svolgeranno azioni impegnative, potranno scegliere se tirare alcuni **Dadi Vita** (nessuno, uno o più di uno), e recuperare **Punti Ferita** pari al risultato dei dadi a cui sommare il modificatore Costituzione per ogni dado tirato.

Non c'è limite al numero di Riposi Brevi che si possono fare in una giornata.

Un **Riposo Lungo** ha una durata di almeno 8 ore, si tratta di una notte di sonno durante la quale non può svolgere attività semplici (parlare, leggere, fare la guardia) per più di 2 ore. Al termine del Riposo Lungo vengono recuperati tutti i **Punti Ferita** e la metà dei **Dadi Vita** spesi (minimo 1).

Non è possibile fare più di un riposo lungo al giorno.