**ABILITA’ SKAAL**

**Razza**

**Mutaforma:** Con un'azione, puoi cambiare aspetto e voce. Puoi determinare le specifiche del cambiamento, includendo colorazione di pelle, lunghezza di capelli, sesso. Puoi anche cambiare altezza e peso, e puoi cambiare la tua stazza da Media a Piccola. Puoi cambiare anche razza, ma nessuno di questi cambiamenti affliggerà le tue statistiche. Non puoi copiare l'aspetto di qualcuno che non hai mai visto, e quando cambi aspetto la creatura in cui ti trasformi dev'essere umanoide e avere lo stesso numero di arti e lo stesso posizionamento. Il tuo vestiario e equipaggiamento non cambiano. il nuovo aspetto permane finché non usi un azione per cambiare di nuovo o finché non muori.

**Ladro**

**Attacco Furtivo:** impari a colpire con precisione e sfruttare le distrazioni dell'avversario. Una volta per turno, puoi infliggere 2d6 danni extra a una creatura che colpisci con un attacco se godi di vantaggio sul tiro per colpire. L'attacco deve impiegare un'arma di precisione o a distanza. Non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire se un altro nemico del bersaglio si trova entro 1,5 metri da esso, purché quel nemico non sia incapacitato, e se non hai svantaggio sul tiro per colpire.

**Spadaccino**

**Gioco di Gambe**: impari come sferrare un colpo e poi scappare senza rappresaglie. Durante il tuo turno, se effettui un attacco in mischia contro una creatura, quella creatura non potrà effettuare attacchi di opportunità contro di te per il resto del tuo turno.

**Audacia del Fanfarone:** la tua sicurezza ti spinge in battaglia. Puoi concederti un bonus ai tiri di iniziativa pari al tuo modificatore di Carisma. (Sommato a quello di destrezza che hai già)

Ottieni anche un modo aggiuntivo per usare il tuo attacco furtivo; non hai bisogno di vantaggio sul tiro per colpire per usare il tuo Attacco Furtivo contro una creatura se ti trovi entro 1.5m da essa, se non ci sono altre creature entro 1.5m da te e non hai svantaggio sul tiro per colpire. Tutte le altre regole per l'Attacco Furtivo si applicano ancora a te.

**Guerriero**

**Stile di Combattimento - Combattere a due Armi:** Quando ti impegni nel combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di caratteristica al danno del secondo attacco.

**Recuperare Energie:** Hai una fonte limitata di energia a cui puoi attingere per rimetterti dalle ferite. Durante il tuo turno, puoi usare un’azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero. Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

Azione Impetuosa: puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per brevi periodi di tempo. Durante il tuo turno, puoi eseguire un’azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e una possibile azione bonus.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

**ARTEFATTO**

**Ridare Vita:** L'incantatore tocca una creatura morta entro l'ultima ora. Quella creatura torna in vita con 1 punto ferita. Questo incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia e non può ripristinare le eventuali parti del corpo mancanti.