

Tabella 3-1: Abilità in Fading Suns

Abilità	Ani	Arm	Fra	Fur	Lup	Nob	Psi	Sac	Sol	Tec	Teu	Senza ad- destramento	Caratter. chiave
Abilità Psi	X	X	X	X	X	X	•	X	X	X	X	No	varia
Abilità Teurgiche	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	•	No	varia
Accademia	-	-	-	-	-	-	-	•	-	•	-	No	Int
Acrobazia	-	•	•	•	-	-	-	-	-	-	-	No	Des*
Addestrare Animali	•	•	-	-	•	•	-	•	•	-	-	No	Car
Alchimia	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	•	No	Int
Alfabetismo	-	-	-	-	-	•	-	•	-	-	-	No	Nessuna
Arti	-	-	-	-	-	•	-	•	-	-	-	Sì	Sag
Artigianato	-	•	-	•	•	-	-	•	•	•	-	Sì	Int
Artiglieria Astronavale	-	-	-	-	•	-	-	-	•	-	-	Sì	Des
Artista della Fuga	-	•	•	•	-	-	-	-	-	-	-	Sì	Des*
Ascoltare	-	•	•	•	-	•	-	-	-	•	-	Sì	Sag
Camuffare	-	-	-	•	-	•	-	-	-	-	-	Sì	Car
Cavalcare	-	•	-	•	•	•	-	•	•	-	-	Sì	Des
Cercare	-	•	-	•	-	-	-	-	-	•	-	Sì	Int
Comunicazione Segreta	-	-	-	•	-	•	•	-	-	-	-	No	Sag
Concentrazione	•	-	•	-	-	-	•	•	-	-	•	Sì	Cos
Con. Terre Selvagge	•	-	•	-	•	•	-	-	-	-	-	Sì	Sag
Con. (arcane)	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	•	No	Int
Con. (burocrazia)	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	No	Int
Con. (geografia)	-	-	-	-	-	•	-	•	-	-	-	No	Int
Con. (locali)	-	-	-	-	-	•	-	•	-	-	-	No	Int
Con. (Mondi Conosciuti)	-	-	-	-	-	-	-	•	-	-	-	No	Int
Con. (religione)	•	-	•	-	-	-	-	•	-	-	•	No	Int
Con. (natura)	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	No	Int
Con. (militari)	•	-	•	-	-	-	-	-	-	-	-	No	Int
Con. (scienze)**	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	No	Int
Con. (storia)	-	-	-	-	-	•	-	•	-	-	-	No	Int
Con. (altre)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	No	Int
Decifrare Scritture	X	X	X	•	X	•	X	X	X	X	X	No	Int
Demolizioni	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	No	Int
Diplomazia	•	-	-	•	-	•	-	•	-	-	•	Sì	Car
Disattivare Congegni	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	No	Int
Empatia Animale	•	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	No	Car
Equilibrio	-	•	•	•	-	-	-	-	-	-	-	Sì	Des*
Falsificare	-	-	-	•	-	•	-	-	-	-	-	Sì	Int
Guarire	•	•	•	-	-	-	-	•	-	•	•	Sì	Sag
Intimidire	-	•	•	•	•	•	-	•	-	-	-	Sì	Car
Intrattenere	-	-	-	•	-	•	-	•	-	-	-	Sì	Car
Leggere Labbra	X	X	X	•	X	•	X	X	X	X	X	No	Int
Muoversi Silenziosamente	•	•	-	•	-	-	-	-	-	-	-	Sì	Des*
Nascondersi	•	•	•	•	-	-	-	-	-	-	-	Sì	Des*
Nuotare	•	•	-	•	-	•	-	-	•	-	-	Sì	For
Orientamento	•	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	No	Sag
Osservare	-	•	•	•	-	•	-	-	-	-	-	Sì	Sag
Parlare Linguaggi	-	-	-	•	-	•	•	•	-	-	•	No	Nessuna
Percepire Inganni	-	-	-	•	-	•	•	•	-	-	-	Sì	Sag
Pilotare (veicoli aerei)	-	-	-	-	•	-	-	-	•	•	-	No	Des
Pilotare (veic. acquatici)	-	-	-	-	•	-	-	-	•	•	-	No	Des
Pilotare (veic. terrestri)	-	-	-	-	•	-	-	-	•	•	-	Sì	Des
Pilotare (veic. spaziali)	X	X	X	X	•	X	X	X	X	•	X	No	Des
Professione	-	•	-	•	-	-	-	-	-	•	-	No	Sag
Raccogliere Informazioni	-	-	-	•	-	•	-	•	-	-	-	Sì	Car
Raggiare	-	-	-	•	-	•	•	-	-	-	-	Sì	Car
Saltare	-	•	•	•	•	-	-	-	•	-	-	Sì	For*
Sapienza Occulta	-	-	•	-	-	-	•	•	-	-	•	No	Int
Scalare	-	•	•	•	•	-	-	-	•	-	-	Sì	For*
Scassinare Serrature	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	No	Des
Svuotare Tasche	-	-	-	•	-	-	-	-	-	-	-	No	Des*
Utilizzare Artefatti	-	-	-	-	-	-	-	-	-	•	-	Sì	Sag
Utilizzare Corde	-	•	•	•	-	-	-	-	-	-	-	Sì	Des
Util. Macchine Pensanti	-	-	-	•	-	-	-	-	-	•	-	No	Int
Valutare	-	-	-	•	-	•	-	-	-	•	-	Sì	Int

• Abilità di classe

- Abilità di classe incrociata

X Non è possibile acquistare questa abilità perché esclusiva di un'altra classe

* Si applica anche la penalità di armatura alla prova, se presente.

** I tecnici acquistano tutte le abilità di Conoscenze scientifiche come abilità di classe.

Nota: I confederati scelgono 10 abilità come abilità di classe (più tutte le abilità di Conoscenza e l'abilità di classe per la gilda di appartenenza); tra queste possono scegliere qualsiasi delle abilità sopra indicate.