

# Razze

## Tratti Razziali

[Racial Traits]

La descrizione di ciascuna razza comprende i tratti razziali comuni tra i membri di quella razza. Le voci seguenti compaiono tra i tratti della maggior parte delle razze.

## Allineamento

[Alignment]

Quasi tutte le razze hanno una preferenza verso determinati allineamenti, come descritto in questa voce. Non sono vincolanti per i personaggi dei giocatori, ma capire perché il tuo nano sia caotico, per esempio, in opposizione alla legale società nanica potrebbe aiutarti a definire meglio il tuo personaggio.

## Età

[Age]

Questa voce indica l'età a cui un membro della razza è considerato adulto, oltre che alla durata media della vita di quella razza. L'informazione è utile a determinare l'età del tuo personaggio all'inizio del gioco. Puoi comunque scegliere qualsiasi età per il tuo personaggio, magari per spiegare alcuni dei suoi punteggi di caratteristica. Per esempio, se interpreti un personaggio molto giovane o molto vecchio, una giovane età potrebbe spiegare un punteggio particolarmente basso di Forza o Costituzione, mentre un'età avanzata potrebbe essere testimoniata da elevata Intelligenza e Saggezza.

## Incremento dei Punteggi di Caratteristica

[Ability Score Increase]

Ogni razza incrementa uno o più dei punteggi di caratteristica del personaggio.

## Taglia

[Size]

I personaggi sono quasi tutti Medi, una categoria di taglia che comprende le creature che vanno dai 120 ai 240 cm di altezza. Alcune razze sono Piccole (tra i 60 e i 120 cm di altezza), e ciò vuol dire che per loro alcune regole funzioneranno diversamente. La più importante di queste regole è che i personaggi Piccoli hanno problemi nell'impugnare armi a due mani, come spiegato in "Equipaggiamento".

## Velocità

[Speed]

La tua velocità determina quanto in fretta puoi muoverti quando viaggi ("All'Avventura") e in combattimento ("Combattimento").

## Linguaggi

[Languages]

In virtù della sua razza, il tuo personaggio può parlare, leggere e scrivere in certi linguaggi.

## Sottorazze

[Subraces]

Alcune razze sono divise in sottorazze. I membri di una sottorazza hanno i tratti della razza principale in aggiunta ai tratti specificati per la loro sottorazza. Le relazioni tra le varie sottorazze mutano significativamente da razza a razza e da mondo a mondo.

# Elfo

[Elf]

## Tratti degli Elfi

Il tuo personaggio elfo possiede diverse capacità naturali, il risultato di migliaia di anni di perfezionamento elfico.

### Allineamento

Gli elfi amano la libertà, la varietà e l'individualità, finendo così a tendere ai più miti aspetti del caos. Essi amano e proteggono la libertà altrui quanto la propria, e sono generalmente buoni.

### Età

Sebbene gli elfi raggiungano la maturità fisica più o meno alla stessa età degli umani, la comprensione elfica della maturità va oltre la crescita fisica e raccoglie l'esperienza mondiale. Un elfo di solito rivendica l'età adulta e un nome da adulto intorno ai 100 anni e può vivere fino a 750 anni.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2.

### Taglia

Gli elfi sono alti tra i 150 e poco più di 180 cm e hanno un fisico esile. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità di passeggio base è 9 metri.

## Elfo Alto

[High Elf]

Come elfo alto, hai una mente sveglia e padroneggi almeno le basi della magia. In molti dei mondi di gioco, esistono due specie di elfi alti. Una specie è superba e reclusa, e si considera superiore a tutte le altre specie, elfi compresi. L'altra specie è più comune e amichevole, e spesso si incontra assieme a umani e altre razze.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1.

### Addestramento nelle Armi Elfiche

[Elf Weapon Training]

Sei competente con la spada lunga, la spada corta, l'arco corto e l'arco lungo.

## Retaggio Fatato

[Fey Ancestry]

Hai vantaggio sui tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non ti può far addormentare.

### Sensi Acuti

[Keen Senses]

Hai la competenza nell'abilità Percezione.

### Scurovisione

[Darkvision]

Abituato alle foreste crepuscolari e al cielo notturno, possiedi una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

### Trance

Gli elfi non dormono. Invece meditano profondamente, rimanendo semioscanti per 4 ore al giorno. (La parola in Comune per questa meditazione è "trance"). Mentre mediti, puoi sperimentare una sorta di sogni; si tratta in realtà di esercizi mentali che dopo anni di pratica sono diventati un riflesso. Dopo aver riposato in questo modo, ottieni lo stesso beneficio di un umano che abbia dormito per 8 ore.

### Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune ed Elfico. L'elfico è fluido, con intonazioni sottili e una grammatica complessa. La letteratura elfica è ricca e variegata, mentre le canzoni e i poemi in questo linguaggio sono noti anche tra le altre razze. Molti bardi apprendono il linguaggio degli elfi così da poter aggiungere le loro ballate al proprio repertorio.

## Trucchetto

[Cantrip]

Conosci un trucchetto a tua scelta dalla lista degli incantesimi del mago. L'Intelligenza è la tua caratteristica da incantatore per quanto riguarda il suo uso.

### Linguaggio Extra

[Extra Language]

Puoi parlare, leggere e scrivere un linguaggio aggiuntivo di tua scelta.

# Halfling

## Tratti degli Halfling

Il tuo personaggio halfling ha dei tratti in comune con tutti gli altri della sua specie.

### Allineamento

La maggior parte degli halfling è legale buona. Di regola, sono persone buone e gentili, e odiano veder soffrire gli altri, ma non sopportano gli oppressori. Sono anche molto ordinati e tradizionali, facendo molto affidamento sulla loro comunità e la sicurezza delle vecchie tradizioni.

### Età

Un halfling raggiunge l'età adulta a 20 anni e di solito vive fino alla metà del suo secondo secolo.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di 2.

### Taglia

Gli halfling sono alti circa 90 cm e pesano in media 20 kg. La tua taglia è Piccola.

## Piedelesto

[Lightfoot]

Come halfling piedelesto, puoi nasconderti facilmente alla vista, utilizzando anche le altre persone come copertura. Hai una natura socievole e vai d'accordo con gli altri. Tra gli halfling, i piedelesto sono le maggiori vittime della sete di vagabondaggio, e spesso vivono insieme ad altre razze o intraprendono una vita nomade.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1.

### Furtività Innata

[Naturally Stealthy]

Puoi tentare di nasconderti anche quando sei oscurato solo da una creatura che è almeno una taglia più grande di te.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 7,5 metri.

### Agilità Halfling

[Halfling Nimbleness]

Puoi muoverti attraverso lo spazio occupato da qualsiasi creatura di taglia superiore alla tua.

### Coraggioso

[Brave]

Hai vantaggio sui tiri salvezza per non restare spaventato.

### Fortunato

[Lucky]

Quando ottieni 1 col dado per un tiro per colpire, prova di caratteristica o tiro salvezza, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo tiro.

### Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Halfling. Il linguaggio degli Halfling non è segreto, ma gli halfling odiano dividerlo con estranei. Scrivono molto poco, e quindi non hanno una ricca tradizione letteraria. La loro tradizione orale è invece molto estesa. Quasi tutti gli halfling parlano il Comune per conversare con le persone dei luoghi in cui vivono o per cui stanno viaggiando.

# Nano

[Dwarf]

## Tratti dei Nani

Il tuo personaggio nano possiede delle capacità innate, parte e frutto della sua natura nanica.

### Allineamento

La maggior parte dei nani è legale, e crede fermamente nei benefici di una società ordinata. Tendono anche verso il bene, con un forte senso della giustizia e la credenza che tutti debbano provare il desiderio di condividere i benefici di un giusto ordine.

### Età

I nani maturano allo stesso ritmo degli umani, ma sono considerati ancora giovani fino all'età di 50 anni. Di media, vivono circa 350 anni.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 2.

### Taglia

I nani sono alti tra i 120 e i 150 cm e pesano in media 75 kg. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 7,5 metri. La tua velocità non viene ridotta dall'indossare armature pesanti.

### Addestramento da Combattimento Nanico

[Dwarven Combat Training]

Sei competente con l'ascia da battaglia, l'accetta, il martello leggero e il martello da guerra.

### Competenza negli Strumenti

[Tool Proficiency]

Ottieni la competenza con un attrezzo da artigiano a tua scelta: attrezzi da fabbro, attrezzi da muratore, scorte da birraio.

### Esperto Minatore

[Stonemasonry]

Ogni volta che effettui una prova di Intelligenza (Storia) collegata alle origini di un'opera in pietra, sei considerato competente nell'abilità Storia e sommi il doppio del tuo bonus di competenza alla prova, invece del tuo normale bonus di competenza.

### Resilienza Nanica

[Dwarven Resilience]

Hai vantaggio sui tiri salvezza contro veleno, e hai resistenza ai danni da veleno.

### Scurovisione

[Darkvision]

Abituato alla vita sotterranea, possiedi una vista potenziata in condizioni di oscurità o luce fioca. Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

### Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Nanico. Il Nanico è pieno di consonanti dure e suoni gutturali, e queste peculiarità si applicano a qualsiasi linguaggio il nano parli.

## Nano delle Colline

[Hill Dwarf]

Come nano delle colline hai sensi acuti, grande intuito e una notevole resistenza.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di 1.

### Robustezza Nanica

[Dwarven Toughness]

I tuoi punti ferita massimi aumentano di 1, e aumentano di 1 ogni volta che ottieni un livello.

# Umano

[Human]

## Tratti degli Umani

È difficile generalizzare gli umani, ma il tuo personaggio umano ha questi tratti.

### Allineamento

Gli umani non tendono a nessun allineamento. Tra di loro si trova il meglio e il peggio di tutte le specie.

### Età

Gli umani raggiungono la maturità verso i venti anni e vivono meno di un secolo.

## Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Ciascuno dei tuoi punteggi di caratteristica aumenta di 1.

## Taglia

Gli umani sono molto diversi in altezza e struttura fisica, da una media di appena 150 cm a ben sopra i 180 cm. Dovunque ti collochi in questa varietà, la tua taglia è Media.

## Velocità

La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e un altro linguaggio aggiuntiva a tua scelta. Gli umani di solito apprendono la lingua degli altri popoli con cui hanno a che fare, compresi oscuri dialetti. Amano riempire i loro discorsi di parole prese da altre lingue: imprecazioni in Orchesco, espressioni musicali in Elfico, frasi militare in Nanico, e così via.

# Dragonide

[Dragonborn]

## Tratti dei Dragonidi

Il tuo retaggio draconico si manifesta in una varietà di tratti che condividi con gli altri dragonidi.

### Allineamento

I dragonidi tendono agli estremi, scegliendo coscientemente un lato o l'altro nella cosmica guerra tra il bene e il male. La maggior parte dei dragonidi sono buoni, ma coloro che si schierano con le tenebre sono antagonisti temibili.

### Età

I giovani dragonidi crescono velocemente. Imparano a camminare poche ore dopo essersi schiusi, e raggiungono lo sviluppo di un bambino umano di 10 anni a 3 anni di età, raggiungono la maggiore età a 15 anni. Di solito vivono fino agli 80 anni.

## Incremento di Punteggio di Caratteristica

Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 1.

### Taglia

I Dragonidi sono più alti e più pesanti degli umani, e si ergono oltre i 180cm e pesano in media 115 kg. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

## Arma a Soffio

[Breath Weapon]

Puoi usare la tua azione per esalare energia distruttiva. La tua discendenza draconica determina la grandezza, forma e tipo di danno dell'esalazione.

Quando usi il tuo soffio, ogni creatura nell'area dell'esalazione deve effettuare un tiro salvezza, il cui tipo è determinato dalla tua discendenza draconica. La CD di questo tiro salvezza è pari a  $8 +$  il tuo modificatore di Costituzione  $+$  il tuo bonus di competenza. Una creatura subisce 2d6 danni se fallisce il tiro salvezza, e la metà di questi danni se lo supera. Il danno incrementa a 3d6 al 6° livello, 4d6 all'11° livello e 5d6 al 16° livello.

Dopo aver usato il tuo soffio, non lo puoi usare di nuovo fino a che non avrai terminato un riposo breve o un riposo lungo.

## Discendenza Draconica

[Draconic Ancestry]

Sei discendente dai draghi. Scegli un tipo di drago dalla tabella Discendenza Draconica. Il tuo soffio e la tua resistenza vengono determinati dal tipo di drago, come indicato sulla tabella.

### Discendenza Draconica

Drago	Tipo di Danno	Soffio
Argento	Freddo	Cono 4,5 m (ts Cos)
Bianco	Freddo	Cono 4,5 m (ts Cos)
Blu	Fulmine	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Bronzo	Fulmine	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Nero	Acido	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Oro	Fuoco	Cono 4,5 m (ts Des)
Ottone	Fuoco	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Rame	Acido	Linea 1,5 x 9 m (ts Des)
Rosso	Fuoco	Cono 4,5 m (ts Des)
Verde	Veleno	Cono 4,5 m (ts Cos)

## Resistenza ai Danni

[Damage Resistance]

Hai resistenza al tipo di danno associato alla tua discendenza draconica.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Draconico. Si pensa che il Draconico sia uno dei più antichi linguaggi ed è spesso usato nello studio della magia. Questo linguaggio è considerato stridente per la maggior parte delle altre creature e include numerose consonanti dure e sibilanti.

# Gnomo

[Gnome]

## Tratti degli Gnomi

Il tuo personaggio gnomo ha certe caratteristiche in comune con tutti gli altri gnomi.

### Allineamento

Gli gnomi sono in prevalenza buoni. Coloro che tengono alla legge sono saggi, ingegneri, investigatori o inventori. Coloro che tendono al caos sono menestrelli, ingannatori, vagabondi o gioiellieri capricciosi. Gli gnomi sono di buon cuore, e anche gli ingannatori tra di loro sono più giocosi che cattivi.

### Età

Gli gnomi crescono alla stessa rapidità degli umani, e di solito interrompono la vita da avventuriero intorno ai 40 anni. Possono vivere dai 350 fino a 500 anni.

## Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 2.

## Gnomo delle Rocce

[Rock Gnome]

Come gnomo delle rocce, hai una inventiva e resistenza che va oltre quella degli altri gnomi.

## Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

## Conoscenza dell'Artefice

[Artificer's Lore]

Ogni volta che devi effettuare una prova di Intelligenza (Storia) collegate all'alchimia, oggetti magici e congegni tecnologici puoi sommare il doppio del tuo bonus di competenza, invece del bonus di competenza che applicheresti normalmente.

## Taglia

Gli gnomi sono alti tra i 90 e i 120 cm, e pesano in media 18 kg. La tua taglia è Piccola.

## Velocità

La tua velocità base di passeggio è 7,5 metri.

## Astuzia Gnomesca

[Gnome Cunning]

Hai vantaggio su tutti i tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

## Scurovisione

[Darkvision]

Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Gnomesco. Il linguaggio Gnomesco, che usa l'alfabeto Nanico, è famoso per i suoi trattati tecnici e i suoi cataloghi di sapere sul mondo naturale.

## Inventore

[Tinker]

Sei competente con gli attrezzi da artigiano (attrezzi da stagnino). Usando questi attrezzi puoi spendere 1 ora e 10 mo di materiali per costruire un Minuscolo congegno meccanico (CA 5, 1 pf). Il congegno smette di funzionare dopo 24 ore (a meno che non spendi 1 ora a ripararlo per mantenerlo in funzione), o quando usi un'azione per smantellarlo. Puoi tenere attivi tre di questi congegni alla volta.

Quando crei un congegno, scegli una delle seguenti opzioni:

**Accendino [Fire Starter]:** Il congegno produce una fiammella, che puoi usare per accendere una candela, una torcia o un fuoco da campo. Utilizzare questo congegno richiede un'azione.

**Giocattolo Meccanico [Clockwork Toy]:** Questo giocattolo è un animale, un mostro o persona meccanica, per esempio una rana, un topo, un uccello, un drago o un soldatino. Quando è piazzato a terra, il giocattolo si muove 1,5 metri sul terreno in una direzione casuale durante ciascun tuo turno. Produce rumori appropriati alla creatura che rappresenta.

**Scatola Musicale [Music Box]:** Quando viene aperta, questa scatola musicale suona una singola canzone a un volume moderato. La scatola smette di suonare quando raggiunge la fine della canzone o quando viene chiusa.

# Mezzelfo

[Half-elf]

## Tratti dei Mezzelfi

Il tuo personaggio mezzelfo ha alcune qualità in comune con gli elfi, e altre che sono uniche ai mezzelfi.

### Allineamento

I mezzelfi condividono la propensione alla caos del loro retaggio elfico. Danno valore sia alla libertà personale che all'espressione creativa, e non dimostrano alcun amore per i leader, né il desiderio di avere dei seguaci. Sono irritati dalle regole, si infastidiscono alle richieste altrui e spesso risultano inaffidabili, o per lo meno imprevedibili.

### Età

I mezzelfi raggiungono la maggiore età come gli umani, intorno ai 20 anni. Tuttavia vivono molto più a lungo degli umani, fino a 180 anni.

## Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2. Scegli altri due punteggi di caratteristica e aumentali di 1.

### Taglia

I mezzelfi sono più o meno della stessa grandezza degli umani, intorno ai 150 fino ai 180 cm. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

## Retaggio Fatato

[Fey Ancestry]

Hai vantaggio sui tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non ti può far addormentare.

### Scurovisione

[Darkvision]

Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

## Versatilità nelle Abilità

[Skill Versatility]

Hai la competenza in due abilità a tua scelta.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune, Elfico e un altro linguaggio aggiuntivo a tua scelta.

# Mezzorco

[Half-orc]

## Tratti dei Mezzorchi

Il tuo personaggio mezzorco ha alcuni tratti derivanti dalla sua discendenza orchesca.

### Allineamento

I mezzorchi ereditano una tendenza verso il caos dai loro genitori orchi e non sono particolarmente inclini verso il bene. I mezzorchi cresciuti tra gli orchi e che vivono consapevolmente le loro vite tra di loro sono di solito malvagi.

### Età

I mezzorchi maturano un po' più in fretta degli umani, e raggiungono l'età adulta a 14 anni. Invecchiano molto più in fretta degli umani, e difficilmente vivono più di 75 anni.

## Incremento dei Punteggi di

### Caratteristica

Il tuo punteggio di Forza aumenta di 2 e il tuo punteggio di Costituzione aumenta di 1.

### Taglia

I mezz'orchi sono più grandi e grossi degli umani, e sono alti dai 150 fino a oltre i 180 cm. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

## Attacchi Selvaggi

[Savage Attacks]

Quando ottieni un colpo critico con un'arma da mischia, puoi tirare una volta in più uno dei dadi di danno dell'arma quando determini il danno extra per il colpo critico.

## Minaccioso

[Menacing]

Hai la competenza nell'abilità Intimidire.

## Tenacia Implacabile

[Relentless Endurance]

Quando vieni ridotto a 0 punti ferita, ma non direttamente ucciso, puoi invece scendere a 1 punto ferita. Non puoi usare di nuovo questo privilegio finché non avrai terminato un riposo lungo.

## Scurovisione

[Darkvision]

Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e Orchesco.

# Tiefling

## Tratti dei Tiefling

I tiefling condividono alcuni tratti razziali come risultato della loro discendenza infernale

### Allineamento

I tiefling non hanno alcuna tendenza naturale verso il male, ma molti lo sono. Che siano malvagi o meno, la loro natura indipendente fa sì che molti di essi siano di allineamento caotico.

### Età

I tiefling maturano alla stessa velocità degli umani, ma vivono qualche anno in più.

### Incremento dei Punteggi di Caratteristica

Il tuo punteggio di Intelligenza aumenta di 1 e il tuo punteggio di Carisma aumenta di 2.

### Taglia

I tiefling sono più o meno della stessa taglia degli umani. La tua taglia è Media.

### Velocità

La tua velocità base di passeggio è 9 metri.

## Eredità Infernale

[Infernal Legacy]

Conosci il trucchetto *taumaturgia*. Quando raggiungi il 3° livello, puoi lanciare l'incantesimo *intimorire infernale* come incantesimo di 2° livello una volta grazie a questo tratto, per poi recuperare la capacità al termine di un riposo lungo. Quando raggiungi il 5° livello, puoi anche lanciare l'incantesimo *oscurità* una volta grazie a questo tratto, per poi recuperare la capacità al termine di un riposo lungo. Il Carisma è la tua caratteristica da incantatore per questi incantesimi.

## Resistenza Infernale

[Hellish Resistance]

Hai resistenza al danno da fuoco.

## Scurovisione

[Darkvision]

Con luce fioca puoi vedere fino a 18 metri di distanza come se fossi a luce intensa, e nell'oscurità come se fosse luce fioca. Nell'oscurità non sei però in grado di distinguere i colori, solo tonalità di grigio.

## Linguaggi

Puoi parlare, leggere e scrivere Comune e l'Infernale.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark

clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Razze 2.22 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Nicola Ricottone, Antonio Olimp

STORIA DI PUBBLICAZIONE

## VERSIONE 2.0

Pubblicazione online

## VERSIONE 2.01

Corretti errori di battitura

## VERSIONE 2.1

Corretti errori di battitura, cambiata  
impaginazione, aggiunti i nomi originali inglesi

## VERSIONE 2.2

Aggiornato il glossario alla versione ufficiale  
italiana di D&D5.

## VERSIONE 2.21

Aggiornato il glossario alla versione ufficiale  
italiana di D&D5.

## VERSIONE 2.22

Aggiornato il glossario alla versione ufficiale  
italiana di D&D5.