

Utilizzare i Punteggi di Caratteristica

Sei caratteristiche forniscono una rapida descrizione di tutte le qualità fisiche e mentali di una creatura:

- **Forza**, che misura la potenza fisica
- **Destrezza**, che misura l'agilità
- **Costituzione**, che misura la resistenza
- **Intelligenza**, che misura la capacità di ragionamento e la memoria
- **Saggezza**, che misura la percezione e l'intuito
- **Carisma**, che misura la forza di personalità

Il personaggio è muscoloso e intuitivo? Sveglia e affascinante? Agile e tosto? I punteggi di caratteristica definiscono queste qualità: i pregi e le debolezze di una creatura.

I tre principali tipi di tiro nel gioco (la prova di caratteristica, il tiro salvezza e il tiro per colpire) si basano sui sei punteggi di caratteristica. L'introduzione di questo documento descrive la regola base dietro questi tiri; tira un d20, somma il modificatore di caratteristica derivato da uno dei sei punteggi di caratteristica, e compara il totale a un numero obiettivo.

Punteggi di Caratteristica e Modificatori

Ciascuna caratteristica di una creatura ha un punteggio, un valore che definisce la grandezza di quella caratteristica. Un punteggio di caratteristica non è solo una misura delle capacità innate di una creatura, ma comprende anche il suo addestramento e la competenza nelle attività connesse a quella caratteristica.

Un punteggio di 10 o 11 è la normale media umana, ma avventurieri e mostri possono essere di gran lunga superiori a questi punteggi in diverse caratteristiche. Un punteggio di 18 è il più alto che una persona normale possa raggiungere. Gli avventurieri possono avere punteggi che raggiungono il 20, mentre i mostri e le creature divine possono avere punteggi fino a 30. Ogni caratteristica ha anche un modificatore, derivato dal punteggio e va da -5 (per un punteggio di caratteristica 1) a +10 (per un punteggio di caratteristica 30). La tabella Punteggi e Modificatori di Caratteristica indica i modificatori di caratteristica per tutti i punteggi di caratteristica possibili, dall'1 al 30.

Punteggi e Modificatori di Caratteristica

Punteggio	Modificatore	Punteggio	Modificatore
-1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Per determinare un modificatore di caratteristica senza consultare la tabella, sottrai 10 dal punteggio di caratteristica e poi dividi il totale per 2 (arrotondando per difetto).

Dato che i modificatori di caratteristica influenzano praticamente qualsiasi tiro per colpire, prova di

caratteristica e tiro salvezza, i modificatori di caratteristica entrano in gioco più spesso dei punteggi loro associati.

Vantaggio e Svantaggio

[*Advantage and Disadvantage*]

A volte una capacità speciale o un incantesimo ti dirà che hai vantaggio o svantaggio a una prova di caratteristica, tiro salvezza o tiro per colpire. Quando ciò accade, nell'effettuare la prova tira un secondo d20. Se hai vantaggio usa il risultato più alto dei due, mentre se hai svantaggio usa il più basso dei due. Per esempio, se hai svantaggio e tiri 17 e 5, usa il 5. Se invece hai vantaggio e hai ottenuto gli stessi numeri, usa il 17.

Se più situazioni influenzano un tiro e ciascuna conferisce vantaggio o svantaggio, non tirare più di un d20 aggiuntivo. Se, per esempio, due situazioni favorevoli conferissero vantaggio, tireresti comunque un solo d20 aggiuntivo.

Se le circostanze fan sì che tu abbia sia vantaggio che svantaggio, questi si annullano vicendevolmente e tu tirerai un solo d20. La cosa è vera anche nel caso di più circostanze che impongono svantaggio e una sola che conferisce vantaggio e viceversa. In questa situazione, non hai né vantaggio né svantaggio.

Quando hai vantaggio o svantaggio e un elemento del gioco, come il tratto Fortunato degli halfling, ti permette di ritirare il d20, puoi ritirare solo uno dei dadi, scegliendo tu quale. Per esempio, se un halfling avesse vantaggio su di una prova di caratteristica e tirasse 1 e 13, l'halfling potrebbe usare il tratto Fortunato per ritirare l'1.

Di solito ottieni vantaggio o svantaggio tramite l'uso di capacità speciali, azioni o incantesimi. L'ispirazione (vedi "Personalità") può fornire vantaggio alle prove collegate alla personalità, ideali o legami del personaggio. Il GM può anche decidere che le circostanze possano influenzare il tiro in una direzione o nell'altra, conferendo vantaggio o imponendo svantaggio di conseguenza.

Bonus di Competenza

[*Proficiency Bonus*]

I personaggi hanno un bonus di competenza determinato dal livello. Anche i mostri hanno questo bonus, che viene incorporato nelle loro statistiche. Il bonus viene impiegato nelle regole per le prove di caratteristica, tiri salvezza e tiri per colpire.

Il tuo bonus di competenza non può essere aggiunto a un singolo tiro di dado o altro numero più di una volta. Per esempio, se due regole diverse ti dicono di sommare il tuo bonus di competenza al tiro salvezza su Saggezza, quando effettuerai il tiro salvezza potrai sommare il tuo bonus solo una volta.

In certe occasioni, il tuo bonus di competenza può essere moltiplicato o diviso (raddoppiato o dimezzato, per esempio) prima di applicarlo. Per esempio, il privilegio Maestria del ladro raddoppia il bonus di competenza per certe prove di caratteristica. Se una circostanza suggerisce che il tuo bonus di competenza si applica più di una volta allo stesso tiro, lo puoi comunque sommare solo una volta e moltiplicare o dividere solo una volta.

Ugualmente, se un privilegio o effetto ti permette di moltiplicare il tuo bonus di competenza quando effettui una prova di caratteristica che normalmente non beneficerebbe del tuo bonus di competenza, non potrai comunque sommare il bonus alla prova. Per quella prova il tuo bonus di competenza sarà 0, giacché moltiplicare 0 per qualsiasi numero dà comunque 0. Per esempio, se non hai competenza nella abilità Storia, non ottiene alcun beneficio dal privilegio che ti permette di raddoppiare il tuo bonus di competenza quando effettui prove di Intelligenza (Storia). Di norma, il bonus di competenza non viene mai moltiplicato per i tiri salvezza e i tiri per colpire, ma se un privilegio o effetto ti permette di farlo, potrai applicare le stesse regole di cui sopra.

Prove di Caratteristica

[Ability Checks]

Una prova di caratteristica testa le doti innate e l'addestramento di un personaggio o mostro nel suo tentativo di superare una sfida. Il GM richiede una prova di caratteristica quando un personaggio o mostro compie un'azione (che non sia un attacco) che ha una probabilità di fallimento. Quando il risultato è incerto, saranno i dadi a determinarne l'esito. Per ogni prova di caratteristica, il GM decide quale delle sei caratteristiche sia rilevante al compito intrapreso e la difficoltà del compito, rappresentata dalla Classe Difficoltà. Più difficile un compito, più alta è la CD. La tabella delle Tipiche Classi Difficoltà mostra le CD più comuni. Sta al GM decidere la Classe Difficoltà di una prova di caratteristica o tiro salvezza quando le regole o l'avventura già pronta non la forniscono. A volte vorrà invece cambiare una CD già stabilita. Quando lo fa, pensi a quanto sia difficile il compito e poi scelga una CD appropriata dalla tabella Tipiche Classi Difficoltà.

Tipiche Classi Difficoltà

Difficoltà del Compito	CD
Molto facile	5
Facile	10
Media	15
Dura	20
Molto dura	25
Quasi impossibile	30

Per effettuare una prova di caratteristica, tirare un d20 e sommare il modificatore di caratteristica appropriato. Somme per gli altri tiri di d20, applicare i bonus e le penalità, e comparare il totale alla CD. Se il totale è uguale o superiore alla CD, la prova di caratteristica è superata: la creatura ha superato la sfida. Altrimenti, è un fallimento, a indicare che il personaggio o mostro non hanno fatto progressi verso l'obiettivo oppure hanno progredito ma al contempo sofferto un contrattacco determinato dal GM.

Contese

[Contests]

A volte gli sforzi di un personaggio o mostro sono contrapposti direttamente da un'altra creatura. Ciò può accadere quando entrambi stanno cercando di effettuare la stessa azione e solo uno può riuscire, come tentare di afferrare un anello magico prima che cada a terra. Questa situazione si applica anche

quando uno di loro sta cercando di impedire all'altro di raggiungere il suo obiettivo: per esempio, quando un mostro tenta di spalancare una porta che un avventuriero cerca di tenere chiusa. In situazioni come queste, il risultato viene determinato da un tipo speciale di prova di caratteristica, detta contesa. Entrambi i partecipanti ad una contesa effettuano prove di caratteristica appropriate ai loro sforzi. Applicano tutti i bonus e le penalità, ma invece di comparare il totale alla CD, comparano i totali delle due prove. Il partecipante con il totale della prova più alto vince la contesa. Quel personaggio o mostro riuscirà nella sua azione o impedirà all'altro di riuscirci. Se il risultato della contesa è un pareggio, la situazione resta uguale a prima della contesa. Quindi un contendente potrebbe vincere la contesa per una mancanza dell'altra parte. Se due personaggi pareggiano in una contesa per afferrare un anello prima che cada sul pavimento, nessuno dei due riuscirebbe ad afferrarlo. Nella contesa tra un mostro che tenta di aprire la porta e un avventuriero che cerca di tenerla chiusa, un pareggio vorrebbe dire che la porta resta chiusa.

Abilità

[Skills]

Ogni caratteristica copre un ampio raggio di capacità, comprese le abilità in cui un personaggio o mostro può essere competente. Un'abilità rappresenta un aspetto specifico di un punteggio di caratteristica, e la competenza di un individuo in un'abilità mostra una dedizione a quell'aspetto. (Le competenze iniziali di un personaggio sono determinate alla creazione del personaggio, e le competenze nelle abilità di un mostro compaiono nelle statistiche del mostro). Per esempio, una prova di Destrezza potrebbe riflettere il tentativo di un personaggio di effettuare una manovra acrobatica, intascare un oggetto o restare nascosto. Ognuno di questi aspetti della Destrezza è associato ad un'abilità: rispettivamente Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano. Un personaggio che ha competenza nell'abilità Furtività è particolarmente capace nelle prove di Destrezza collegate al muoversi furtivamente e nascondersi. Le abilità collegate a ciascun punteggio di caratteristica vengono mostrate nella lista seguente. (Nessuna abilità è legata alla Costituzione). Vedi la descrizione delle caratteristiche più avanti in questo capitolo per esempi di come usare un'abilità associata a una caratteristica.

Forza

Atletica

Destrezza

Acrobazia
Furtività
Rapidità di Mano

Intelligenza

Arcano
Indagare
Natura
Religione
Storia

Saggezza

Addestrare Animali
Intuizione
Medicina
Percezione
Sopravvivenza

Carisma

Inganno
Intimidire
Intrattenere
Persuasione

A volte, il GM potrebbe chiedere una prova di caratteristica che faccia uso di una specifica abilità: per esempio, "Fai una prova di Saggezza (Percezione)."

Altre volte, un giocatore potrebbe chiedere al GM se la competenza in una particolare abilità si applica alla prova. In entrambi i casi, la competenza in una abilità significa che un individuo può sommare il suo bonus di competenza alle prove di caratteristica che coinvolgono quella abilità. Senza la competenza nella abilità, l'individuo effettua una normale prova di caratteristica. Per esempio, se un personaggio cerca di scalare una ripida scogliera, il GM potrebbe richiedergli una prova di Forza (Atletica). Se il personaggio è competente in Atletica, il bonus di competenza del personaggio viene sommato alla prova di Forza. Se il personaggio è privo di quella competenza, farà una normale prova di Forza.

Variante:

Abilità con Caratteristiche Differenti

Di norma, la tua competenza in un'abilità si applica solo a uno specifico tipo di prova di caratteristica. La competenza in Atletica, per esempio, di solito si applica alle prove di Forza. In alcune situazioni, tuttavia, la tua competenza potrebbe giustamente applicarsi anche ad altri tipi di prove. In questi casi, il GM potrebbe chiederti di effettuare una prova impiegando una combinazione insolita di caratteristica e abilità, oppure potresti chiedere tu al GM se puoi applicare l'abilità a una prova diversa. Per esempio, se devi nuotare da un isolotto fino alla terraferma, il GM potrebbe chiedere una prova di Costituzione per vedere se sei abbastanza resistente per farcela. In questo caso, il GM potrebbe permetterti di applicare la tua competenza in Atletica e richiedere una prova di Costituzione (Atletica). Così se sei competente in Atletica, puoi applicare il tuo bonus di competenza alle prove di Costituzione come faresti normalmente per una prova di Forza (Atletica). Allo stesso modo, quando il tuo nano guerriero mette in mostra la sua forza bruta per intimidire un nemico, il tuo GM potrebbe chiederti una prova di Forza (Intimidire), anche se normalmente l'Intimidire è associata al Carisma.

Prove Passive

[Passive Checks]

Una prova passiva è una speciale prova di caratteristica che non richiede alcun tiro di dado. Questa prova può rappresentare il risultato medio di un compito effettuato ripetutamente, come cercare a più riprese una porta segreta, o può essere usata quando il GM vuole determinare se i personaggi riescano in qualcosa senza tirare i dadi, come il notare un mostro nascosto. Ecco come determinare il totale del personaggio per una prova passiva:

10 + tutti i modificatori che si applicherebbero normalmente alla prova

Se il personaggio ha vantaggio alla prova, sommare 5. Per lo svantaggio, sottrarre 5. Il gioco fa riferimento al totale di una prova passiva come **punteggio**. Per esempio, un personaggio di 1° livello con Saggezza 15 e la competenza in Percezione, ha un punteggio passivo di Saggezza (Percezione) 14. Le regole per nascondersi nella sezione "Destrezza" di seguito sono basate sulle prove passive, così come le regole per l'esplorazione in "All'avventura".

Collaborare

[Working Together]

A volte due o più personaggi collaborano nel tentativo di svolgere un compito. Il personaggio che sta guidando il tentativo (ovvero il personaggio con il modificatore di caratteristica più alto) può effettuare una prova di caratteristica con vantaggio, a indicare l'aiuto fornito dagli altri personaggi. In combattimento, ciò richiede l'azione Aiutare (vedi "Combattimento").

Un personaggio può fornire aiuto solo se fosse in grado di svolgere il compito da solo. Per esempio, cercare di scassinare una serratura richiede la competenza con gli attrezzi da scasso, quindi un personaggio privo di questa competenza non può aiutare un altro personaggio nel compito. Inoltre, un personaggio può essere d'aiuto solo quando due o più individui che collaborano risultino davvero produttivi. Alcuni compiti, come cucire con un ago, non risultano certo più facili anche se si riceve aiuto.

Prove di Gruppo

[Group Checks]

Quando un insieme di individui cerca di compiere un'attività come gruppo, il GM potrebbe richiedere una prova di caratteristica di gruppo. In questo caso, i personaggi che sono più abili nell'effettuare il compito aiutano a coprire i meno capaci.

Per effettuare una prova di abilità caratteristica di gruppo, tutti i membri del gruppo effettuano una prova di caratteristica. Se almeno metà del gruppo riesce, l'intero gruppo ha successo. Altrimenti il gruppo fallisce. Le prove di gruppo non si verificano molto spesso, e sono utili perlopiù quando tutti i personaggi possono riuscire o fallire come gruppo. Per esempio, quando gli avventurieri stanno attraversando una palude, il GM potrebbe richiedere una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per vedere se tutti i personaggi riescono a evitare le sabbie mobili, doline e altri pericoli naturali dell'ambiente. Se almeno metà gruppo riesce, quei personaggi sono riusciti a guidare i loro compagni fuori dei pericoli. Altrimenti, il gruppo incappa in uno di questi pericoli.

Utilizzare Ciascuna Caratteristica

Ogni compito tentato da un personaggio o mostro nel gioco è coperto da una delle sei caratteristiche. Questa sezione spiega in maggiori dettagli il significato delle caratteristiche e il modo in cui vengono impiegate durante una partita.

Forza

[Strength]

La Forza misura la potenza fisica, l'atletismo e i limiti della forza bruta che puoi esprimere.

Prove di Forza

Una prova di Forza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di sollevare, spingere, tirare o spaccare qualcosa, per spingere il tuo corpo all'interno di uno spazio, o una qualsiasi altra applicazione di forza bruta. L'abilità Atletica riflette la predisposizione per certe prove di Forza.

Atletica [Athletics]. Le tue prove di Forza (Atletica) riguardano le situazioni difficili che puoi incontrare mentre ti arrampichi, salti o nuoti. Esempi comprendono le seguenti attività:

- Cerchi di scalare una rupe ripida o scivolosa, eviti i pericoli mentre ti arrampichi, o resti appeso a una superficie mentre qualcuno cerca di farti cadere.
- Cerchi di saltare una distanza insolitamente lunga o di effettuare un'acrobazia a metà salto.
- Cerchi di nuotare o restare a galla in mezzo a correnti pericolose, onde in mezzo a una tempesta, o aree piene di alghe. Oppure un'altra creatura cerca di spingerti o tirarti sott'acqua o interferisce in qualche altro modo col tuo movimento in acqua.

Altre Prove di Forza. L'Arbitro potrebbe richiedere una prova di Forza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Forzare una porta bloccata, chiusa o barricata
- Liberarti da una corda
- Intrufolarti in un passaggio molto piccolo
- Rimanere appeso a un vagone in corsa
- Ribaltare una statua
- Sostenere un macigno per evitare che rotoli giù

Tiri per Colpire e di Danno

[Attack Rolls e Damage Rolls]

Puoi sommare il tuo modificatore di Forza al tuo tiro per colpire e tiro di danno quando attacchi con un'arma da mischia come una mazza, un'ascia da battaglia o una lancia. In combattimento usi le armi da mischia per effettuare attacchi in mischia corpo a corpo, e alcune di esse possono essere lanciate per effettuare attacchi a distanza.

Solleverare e Trasportare

[Lifting and Carrying]

Il tuo punteggio di Forza determina l'ammontare di peso che puoi sostenere. I termini seguenti definiscono ciò che puoi sollevare o trasportare.

Capacità di Carico [Carrying Capacity]. La tua capacità di carico è la tua Forza moltiplicata 7,5. Questo è il peso (in chili) che puoi trasportare, sufficiente a che la maggior parte dei personaggi non debbano preoccuparsene.

Spingere, Trascinare o Sollevare. Puoi spingere, trascinare o sollevare un peso in chili pari al doppio della tua capacità di carico (o 15 volte il tuo punteggio di Forza). Mentre spingi o trascini un peso che eccede la tua capacità di carico, la tua velocità diminuisce a 1,5 metri.

Taglia e Forza. Le creature più grandi sono in grado di sopportare più peso, mentre quelle Minuscole ne portano di meno. Per ogni categoria di taglia sopra la Media, raddoppiare la capacità di carico della creatura e l'ammontare che può spingere, trascinare o sollevare. Per una creatura Minuscola, dimezzare questi pesi.

Variante: Ingombro

[Encumbrance]

Le regole per sollevare e trasportare sono intenzionalmente semplici. Ecco una variante se

desideri regole più dettagliate per determinare il modo in cui il tuo personaggio viene intralciato dal peso dell'equipaggiamento. Quando usi questa variante, ignora la colonna Forza nella tabella Armature in "Equipaggiamento".

Se trasporti un peso che supera di 2,5 volte il tuo punteggio di Forza, sei **ingombrato**, e quindi diminuisce la tua velocità di 3 metri.

Se trasporti un peso che supera di 5 volte il tuo punteggio di Forza, fino alla tua massima capacità di carico, sei invece **pesantemente ingombrato**, che vuol dire che la tua velocità scende di 6 metri e hai svantaggio alle prove di caratteristica, tiri per colpire e tiri salvezza che impiegano Forza, Destrezza o Costituzione.

Destrezza

[Dexterity]

La Destrezza misura l'agilità, i riflessi e l'equilibrio.

Prove di Destrezza

Una prova di Destrezza può essere impiegata per qualsiasi tentativo di muoversi agilmente, rapidamente o silenziosamente, o per evitare di perdere l'equilibrio. Le abilità Acrobazia, Furtività e Rapidità di Mano riflettono la predisposizione per certe prove di Destrezza.

Acrobazia [Acrobatics]. Le tue prove di Destrezza (Acrobazia) riguardano i tuoi tentativi di mantenerti in equilibrio in situazioni complicate, come quando cerchi di correre su di una lastra di ghiaccio, camminare su di una corda tesa, o ti trovi sul ponte di una nave sballottata dalle onde. Il GM potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Acrobazia) per verificare se sei in grado di effettuare manovre acrobatiche, compresi tuffi, giravolte, salti mortali e capriole.

Furtività [Stealth]. Effettua una prova di Destrezza (Furtività) quando cerchi di nasconderti ai nemici, sfuggire a delle guardie, allontanarti senza essere notato, o giungere alle spalle di qualcuno senza essere visto o udito.

Rapidità di Mano [Sleight of Hand]. Ogni qual volta compi un gioco di prestigio o un trucco di mano, come imboscare un oggetto su qualcuno o occultarti un oggetto addosso, effettua una prova di Destrezza (Rapidità di Mano). Il GM potrebbe anche richiedere una prova di Destrezza (Rapidità di Mano) per determinare se sei in grado di sgraffignare un borsello o estrarre qualcosa dalla tasca di un'altra persona.

Altre Prove di Destrezza. Il GM potrebbe richiedere una prova di Destrezza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Controllare un carrello molto carico su di una discesa ripida
- Far compiere a una carrozza una svolta secca
- Scassinare una serratura
- Disattivare una trappola
- Legare per bene un prigioniero
- Liberarti da una corda
- Suonare uno strumento a corda
- Costruire un oggetto piccolo o dettagliato

Tiri per Colpire e di Danno

[Attack Rolls e Damage Rolls]

Puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al tuo tiro per colpire e tiro di danno quando attacchi con un'arma

a distanza come una fionda o un arco lungo. Puoi sommare il tuo modificatore di Destrezza al tiro per colpire e tiro di danno quando attacchi con armi da mischia che hanno la proprietà precisione, come il pugnale o lo stocco.

Classe Armatura

[Armor Class]

A seconda dell'armatura che indossi, puoi sommare parte o tutto il tuo modificatore di Destrezza alla tua Classe Armatura, come descritto in "Equipaggiamento".

Iniziativa

[Initiative]

All'inizio di ogni combattimento, tiri l'iniziativa effettuando una prova di Destrezza. L'iniziativa determina l'ordine dei turni delle creature in combattimento, come descritto in "Combattimento".

Nascondersi

[Hiding]

Quando cerchi di nasconderti, effettua una prova di Destrezza (Furtività). Fino a quando non verrai scoperto o smetterai di nasconderti, il totale della prova sarà conteso dalla prova di Saggezza (Percezione) di qualsiasi creatura che si metta a cercare attivamente segni della tua presenza.

Non puoi nasconderti da una creatura che può vederti, e se fai rumore (urlando un avvertimento o facendo cadere un vaso), rivelerai la tua posizione. Una creatura invisibile non può essere vista, quindi può sempre cercare di nascondersi. Tuttavia si possono comunque notare i segni del suo passaggio, e deve comunque restare silente.

In combattimento, la maggior parte delle creature è allerta per segnali di pericolo, cosicché se esci da un nascondiglio e ti avvicini a una creatura, questa ti vedrà. Tuttavia, sotto certe circostanze, il GM potrebbe permetterti di restare nascosto mentre ti avvicini a una creatura distratta, permettendoti di ottenere vantaggio sull'attacco prima di essere visto.

Sta al GM determinare le circostanze appropriate per nascondersi. Inoltre, il problema non è se la creatura può vederti mentre sei nascosto, ma quanto può vederti chiaramente.

Percezione Passiva. Quando ti nascondi, c'è una probabilità che qualcuno ti noti anche senza cercare. Per determinare se una creatura ti nota, il GM compara la tua prova di Destrezza (Furtività) al punteggio passivo di Saggezza (Percezione) della creatura, che è uguale a 10 + il modificatore di Saggezza della creatura, oltre a qualsiasi altro bonus o penalità. Se la creatura ha vantaggio, somma 5. Se ha svantaggio, sottrae 5.

Per esempio, un personaggio di 1° livello (con un bonus di competenza +2) ha Saggezza 15 (modificatore +2) e competenza nella Percezione, e quindi ha Saggezza (Percezione) passiva 14.

Cosa Puoi Vedere? Uno dei principali fattori nel determinare se puoi trovare una creatura od oggetto nascosti è la luminosità dell'area, che può essere **leggermente** o **pesantemente oscurata**, come spiegato al capitolo "All'Avventura".

Costituzione

[Constitution]

La Costituzione misura la salute, la vigoria e la forza vitale.

Prove di Costituzione

È insolito effettuare una prova di Costituzione, e nessuna abilità si applica a esse, dato che la resistenza rappresentata da questa caratteristica è prevalentemente passiva piuttosto che uno sforzo attivo da parte di un personaggio o mostro. Una prova di

Costituzione può essere tuttavia impiegata per i tuoi tentativi di spingerti oltre i normali limiti del tuo corpo. Il GM potrebbe richiedere una prova di Costituzione quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Trattenere il fiato
- Marcia forzata o faticare per ore senza riposare
- Non addormentarsi
- Tracannare un intero boccale di birra con un sorso

Punti Ferita

[Hit Points]

Il tuo modificatore di Costituzione contribuisce ai tuoi punti ferita. Di solito, sommi il tuo modificatore di Costituzione a ciascun Dado Vita che tiri per i tuoi punti ferita.

Se il tuo punteggio di Costituzione cambia, cambieranno anche i tuoi punti ferita massimi, come se avessi sempre avuto lo stesso modificatore dal 1° livello. Per esempio, se incrementi il tuo punteggio di Costituzione quando raggiunge il 4° livello e quindi il tuo modificatore di Costituzione aumenta da +1 a +2, modificherai i tuoi punti ferita massimi come se il modificatore fosse sempre stato +2. Quindi somma 3 punti ferita per i tuoi primi tre livelli, e poi tira i tuoi punti ferita per il 4° livello usando il nuovo modificatore. Oppure se sei di 7° livello e qualche effetto abbassa il tuo punteggio di Costituzione da ridurre il tuo modificatore di Costituzione di 1, i tuoi punti ferita massimi verranno ridotti di 7.

Intelligenza

[Intelligence]

L'Intelligenza misura l'acume mentale, l'accuratezza dei ricordi e la capacità di ragionare.

Prove di Intelligenza

Una prova di Intelligenza entra in gioco quando hai bisogno di affidarti alla logica, l'istruzione, la memoria o le capacità deduttive. Le abilità Arcano, Indagare, Natura, Religione e Storia riflettono la predisposizione per certe prove di Intelligenza.

Arcano [Arcane]. Le tue prove di Intelligenza (Arcano) misurano la tua capacità di ricordare informazioni su incantesimi, oggetti magici, simboli esoterici, tradizioni magiche, i piani dell'esistenza e gli abitanti di quei piani.

Indagare [Investigation]. Quando cerchi indizi e compili delle deduzioni basate su di essi, puoi effettuare una prova di Intelligenza (Indagare). Puoi così dedurre il nascondiglio di un oggetto, discernere dall'aspetto di una ferita quale arma possa averla provocata, o determinare il punto più debole di un tunnel che potrebbe provocare il collasso. Anche rovistare tra antiche pergamene alla ricerca di un frammento di conoscenza potrebbe richiedere una prova di Intelligenza (Indagare).

Natura [Nature]. Le tue prove di Intelligenza (Natura) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sul terreno, le piante e gli animali, il tempo e gli eventi naturali.

Religione [Religion]. Le tue prove di Intelligenza (Religione) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sugli dèi, riti e preghiere, gerarchie religiose, simboli sacri e le pratiche di culti segreti.

Storia [History]. Le tue prove di Intelligenza (Storia) misurano la tua capacità di ricordare informazioni sugli eventi storici, popoli leggendari, antichi regni, dispute passate, guerre recenti e civiltà perdute.

Altre Prove di Intelligenza. Il GM potrebbe richiedere una prova di Intelligenza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Comunicare con una creatura senza usare le parole
- Stimare il valore di un oggetto prezioso
- Creare un camuffamento per evitare la guardia cittadina
- Falsificare un documento
- Ricordare informazioni riguardo un'attività commerciale
- Vincere un gioco di abilità

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

I maghi usano l'Intelligenza come caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che lanciano.

Saggezza

[Wisdom]

La Saggezza riflette la tua sintonia con il mondo circostante e rappresenta la perspicacia e l'intuito.

Prove di Saggezza

Una prova di Saggezza riflette uno sforzo per interpretare il linguaggio corporeo, comprendere i sentimenti di qualcuno, notare dettagli dell'ambiente o curare una persona ferita. Le abilità Addestrare Animali, Intuizione, Medicina, Percezione e Sopravvivenza riflettono la predisposizione per certe prove di Saggezza.

Addestrare Animali [Animal Handling]. Quando si è in dubbio se sei in grado di calmare un animale domestico, evitare che una cavalcatura si spaventi, o intuire le intenzioni di un animale, il GM potrebbe richiedere una prova di Saggezza (Addestrare Animali). Puoi effettuare una prova di Saggezza (Addestrare Animali) per controllare la tua cavalcatura quando tenti una manovra rischiosa.

Intuizione [Insight]. La tua prova di Saggezza (Intuizione) decide se sei in grado di determinare le vere intenzioni di una creatura, come quando provi a distinguere una bugia o cerchi di predire la prossima mossa di qualcuno. Farlo richiede il cogliere indizi dal linguaggio corporeo, la parlata e i cambi di atteggiamento.

Medicina [Medicine]. Una prova di Saggezza (Medicina) ti permette di stabilizzare un compagno morente o diagnosticare una malattia.

Percezione [Perception]. La tua prova di Saggezza (Percezione) ti permette di osservare, udire o individuare altrimenti la presenza di qualcosa. Misura la tua consapevolezza generale di ciò che ti circonda e l'acutezza dei tuoi sensi. Per esempio, potresti provare ad ascoltare una conversazione oltre una porta chiusa, origliare sotto una finestra aperta, o udire dei mostri che si muovono furtivamente nella foresta. Oppure potresti cercare di notare le cose che sono celate o facili da ignorare, che siano degli orchi in imboscata lungo la strada, rapinatori nascosti tra le ombre di un vicolo, o la luce di una candela proveniente da sotto una porta segreta chiusa.

Sopravvivenza [Survival]. Il GM potrebbe chiederti una prova di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire tracce, cacciare selvaggina, guidare il tuo gruppo attraverso una distesa gelata, identificare i segni della presenza di orsogufi nelle vicinanze, predire il tempo o evitare le sabbie mobili e altri pericoli naturali.

Altre Prove di Saggezza. Il GM potrebbe richiedere una prova di Saggezza anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Avere una sensazione riguardo il corso d'azione da seguire
- Discernere se una creatura apparentemente morta o una creatura vivente sia un non morto

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

I chierici usano la Saggezza come caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che lanciano.

Carisma

[Charisma]

Il Carisma misura la tua capacità di interagire efficacemente con il prossimo. Comprende fattori come la sicurezza e l'eloquenza, e può rappresentare una personalità affascinante o autoritaria.

Prove di Carisma

Una prova di Carisma può essere richiesta quando cerchi di influenzare o intrattenere altre persone, quando cerchi di fare impressione o raccontare una menzogna, o quando devi barcamenarti in una complicata situazione sociale. Le abilità Inganno, Intimidire, Intrattenere e Persuasione riflettono la predisposizione per certe prove di Carisma.

Inganno [Deception]. La tua prova di Carisma (Inganno) determina se sei in grado di celare la verità in maniera convincente, con le parole o i fatti. Questo inganno può essere qualsiasi cosa dal fuorviare gli altri con ambiguità al raccontare delle pure bugie. Tipiche situazioni includono tentativi di aggirare una guardia, truffare un mercante, guadagnare soldi al gioco d'azzardo, farsi passare per qualcun altro grazie a un travestimento, fugare i sospetti di qualcuno con false rassicurazioni, o mantenere un volto imperturbabile mentre si racconta una lampante menzogna.

Intimidire [Intimidation]. Quando tenti di influenzare qualcuno tramite minacce, azioni ostili e violenza fisica, il GM potrebbe chiederti una prova di Carisma (Intimidire). Esempi includono il cercare di cavare informazioni da un prigioniero, convincere dei ladri di strada a ritirarsi da uno scontro, o brandire una bottiglia rotta per convincere il beffardo visir a rivalutare la sua decisione.

Intrattenere [Performance]. La tua prova di Carisma (Intrattenere) determina come tu possa deliziare il pubblico con uno spettacolo di musica, danza, recitazione, narrazione o altra forma di intrattenimento.

Persuasione [Persuasion]. Quando cerchi di influenzare una persona o un gruppo di persone con tatto, grazia o un comportamento affabile, il GM potrebbe chiederti di effettuare una prova di Carisma (Persuasione). Di solito, si usa la persuasione quando si agisce in buona fede, per rafforzare le amicizie, effettuare richieste cordiali o esibire l'etichetta appropriata. Esempi del persuadere altre persone includono convincere il ciambellano a far sì che la tua compagnia incontri il re, negoziare la pace tra tribù in guerra, o ispirare una folla di contadini.

Altre Prove di Carisma. Il GM potrebbe richiedere una prova di Carisma anche quando cerchi di svolgere compiti come i seguenti:

- Trovare la persona migliore con cui parlare per apprendere notizie, voci e chiacchiere di paese
- Mescolarsi tra la folla per cogliere gli argomenti chiave di conversazione

Caratteristica da Incantatore

[Spellcasting Ability]

Bardi, paladini, stregoni e warlock usano il Carisma come caratteristica da incantatore per determinare la CD dei tiri salvezza degli incantesimi che eseguono.

Tiri Salvezza

[Saving Throws]

Un tiro salvezza rappresenta un tentativo di resistere a un incantesimo, una trappola, un veleno, una malattia o simile minaccia. Normalmente non sta a te decidere quando effettuare un tiro salvezza; sei obbligato a effettuarne uno perché il tuo personaggio rischia di subire un danno.

Per effettuare un tiro salvezza, tira un d20 e somma il modificatore di caratteristica appropriato. Per esempio, usa il tuo modificatore di Destrezza per un tiro salvezza su Destrezza.

Un tiro salvezza può essere modificato da un bonus o una penalità situazionale, e può ricevere vantaggio o svantaggio, a discrezione del GM.

Ogni classe fornisce la competenza in almeno due tiri salvezza. Il mago, per esempio, è competente nei tiri salvezza su Intelligenza. Come per le competenze nelle abilità, la competenza in un tiro salvezza permette a un personaggio di sommare il suo bonus di competenza ai tiri salvezza effettuati usando un particolare punteggio di caratteristica. Anche alcuni mostri hanno competenze nei tiri salvezza.

La Classe Difficoltà di un tiro salvezza è determinata dall'effetto che lo provoca. Per esempio, la CD di un tiro salvezza richiesto da un incantesimo viene determinata dalla caratteristica da incantatore e il bonus di competenza di chi lo effettua.

Il risultato di un tiro salvezza superato o fallito è anch'esso descritto dall'effetto che richiede il tiro salvezza. Di solito, un tiro salvezza superato vuol dire che la creatura non subisce, o riduce, i danni di un effetto.

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.

Utilizzare le Caratteristiche 2.01 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.