

All'Avventura

Tempo

Nelle situazioni in cui tenere traccia del tempo trascorso è importante, il GM determina il tempo che richiede il compito svolto. Il GM userà una scala temporale diversa a seconda del contesto e della situazione in corso. In un ambiente sotterraneo, il movimento degli avventurieri avviene nella scala dei **minuti**. Hanno bisogno di circa un minuto per attraversare lentamente la grande sala, e di un altro minuto per controllare trappole sulla porta alla fine della sala, e altri dieci minuti buoni per perlustrare la camera che si trova oltre la porta alla ricerca di qualcosa di interessante o di valore.

In una città o nelle terre selvagge è spesso più appropriata una scala di **ore**. Gli avventurieri ansiosi di raggiungere la torre solitaria nel cuore della foresta attraverseranno quei venti chilometri in poco meno di quattro ore.

Per i viaggi lunghi funziona meglio una scala in **giorni**. Seguendo la strada che conduce da Baldur's Gate a Waterdeep, gli avventurieri trascorrono quattro giorni privi di eventi prima che un'imboscata di goblin interrompa il loro viaggio.

In combattimento e altre situazioni frenetiche, il gioco si basa sui **round**, un intervallo di 6 secondi.

Movimento

Nuotare per attraversare un fiume, muoversi furtivamente lungo il corridoio di un sotterraneo, scalare una ripida rupe montana: tutti i tipi di movimento giocano un ruolo fondamentale nelle avventure dei giochi fantasy.

Il GM può riassumere il movimento degli avventurieri durante la giornata senza calcolare le esatte distanze o il tempo di viaggio: "Avete attraversato la foresta e scovato l'ingresso del sotterraneo a tarda sera del terzo giorno di viaggio." Anche in un sotterraneo, in particolare in un grosso sotterraneo o una rete di caverne sotterranee, il GM può riassumere il movimento tra un incontro e l'altro: "Dopo aver ucciso il guardiano all'ingresso dell'antica roccaforte nanica, consultate la vostra mappa, che vi conduce per chilometri tra gli echeggianti corridoi fino a un baratro attraversato da uno stretto arco di pietra."

A volte, tuttavia, è importante sapere quanto ci voglia per spostarsi da un luogo all'altro, che la risposta sia giorni, ore o minuti. Le regole per determinare il tempo di viaggio dipendono da due fattori: la velocità e l'andatura di viaggio delle creature che si muovono e il tipo di terreno che stanno attraversando.

Andatura di Viaggio

Andatura	Distanza Viaggiata al...			Effetto
	Minuto	Ora	Giorno	
Rapida	120 metri	6 chilometri	45 chilometri	penalità di -5 ai punteggi passivi di Saggezza (Percezione)
Normale	90 metri	4,5 chilometri	36 chilometri	-
Lenta	60 metri	3 chilometri	27 chilometri	si può usare Furtività

Velocità

Ogni personaggio e mostro possiede una velocità, la distanza in metri che un personaggio o mostro può percorrere in 1 round. Questo numero tiene in considerazione anche piccole accelerazioni nel corso di situazioni pericolose.

Le regole seguenti determinano di quanto si possa muovere un personaggio o mostro in un minuto, un'ora o un giorno.

Andatura di Viaggio

[Travel Pace]

Mentre viaggia, un gruppo di avventurieri può muoversi a un'andatura normale, rapida o lenta come mostrato sulla tabella Andatura di Viaggio. La tabella indica di quanto possa muoversi la compagnia in un periodo di tempo e quale effetto abbia l'andatura sostenuta.

Un'andatura rapida rende i personaggi meno attenti, mentre un'andatura lenta rende possibile muoversi furtivamente e perlustrare le aree con maggiore attenzione.

Marcia Forzata [Forced March]. La tabella Andatura di Viaggio assume che i personaggi viaggino per 8 ore al giorno. Possono anche oltrepassare questo limite, ma a rischio di sfinimento.

Per ogni ora aggiuntiva di viaggio oltre le 8 ore, i personaggi possono coprire la distanza mostrata nella colonna Ora per la loro andatura, e al termine dell'ora ogni personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. La CD è 10 + 1 per ogni ora dopo le 8 ore. Fallendo il tiro salvezza, un personaggio acquisisce un livello di sfinimento (vedi "Condizioni").

Cavalcature e Veicoli. Per brevi intervalli di tempo (fino a un'ora), molti animali possono muoversi più rapidamente degli umanoidi. Un personaggio in sella può cavalcare al galoppo per circa un'ora, coprendo il doppio della normale distanza per un'andatura veloce. Se possono disporre di cavalcature fresche ogni 12-15 chilometri, a questa andatura i personaggi possono coprire grandi distanze, ma si tratta di un'opportunità davvero rara eccetto in zone densamente popolate. I personaggi in vagoni, carri o altri veicoli terrestri tengono invece un'andatura normale. I personaggi su veicoli acquatici sono limitati dalla velocità del vascello, e non subiscono penalità per un'andatura veloce né ottengono i benefici di un'andatura lenta. A seconda del vascello e delle dimensioni della ciurma, le navi possono viaggiare fino a 24 ore al giorno. Certe cavalcature speciali, come pegasi o grifoni, o veicoli speciali, come un **tappeto volante**, ti permettono di viaggiare più rapidamente.

Terreno Difficile

[Difficult Terrain]

Le velocità di viaggio indicate sulla tabella Andatura di Viaggio assumono si percorrano terreni relativamente semplici: strade, pianure aperte, corridoi di sotterranei sgomberi. Ma gli avventurieri devono spesso attraversare dense foreste, paludi profonde, rovine piene di macerie, ripide montagne, e terreni ghiacciati: tutti questi sono considerati terreno difficile. Su terreno difficile ti muovi a velocità dimezzata (muoversi di 1 metro in un terreno difficile costa 2 metri di velocità) quindi potrai coprire solo metà della normale distanza al minuto, all'ora o al giorno.

Tipi Speciali di Movimento

Il movimento attraverso sotterranei pericolosi o aree selvatiche spesso richiede attività diverse dal semplice camminare. Gli avventurieri possono arrampicarsi, strisciare, nuotare o saltare per raggiungere il punto in cui devono arrivare.

Scalare, Nuotare e Strisciare

[Climbing, Swimming and Crawling]

Mentre ci si arrampica o nuota, ogni metro di movimento costa il doppio (o il triplo su terreni difficili), a meno che la creatura non abbia una velocità di scalata o nuoto. A discrezione del GM, scalare una superficie verticale scivolosa o una con pochi appigli necessita una prova riuscita di Forza (Atletica). Allo stesso modo, riuscire a nuotare in acque agitate potrebbe richiedere una prova riuscita di Forza (Atletica).

Saltare

[Jumping]

La tua Forza determina quanto tu possa saltare. **Salto in Lungo [Long Jump].** Quando effettui un salto in lungo, copri 30 centimetri per il tuo punteggio di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in lungo da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. A ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento. Questa regola assume che l'altezza del tuo salto non sia rilevante, come quando si salta attraverso un ruscello o un baratro. A discrezione del GM, dovresti riuscire una prova di Forza (Atletica) CD 10 per evitare ostacoli bassi (non più alti di un quarto della distanza del salto), come una sporgenza o un muro basso. Altrimenti, lo colpirai. Quando atterri su terreno difficile, devi riuscire una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 10 per atterrare in piedi. Altrimenti atterrerai prono. **Salto in Alto [High Jump].** Quando effettui un salto in alto, balzi in alto per una distanza pari a 90 centimetri + 30 centimetri per il tuo modificatore di Forza, se prendi una rincorsa di almeno 3 metri immediatamente prima di effettuare il salto. Quando effettui un salto in alto da fermo, puoi saltare solo metà di quella distanza. A ogni modo, ogni metro coperto con un salto costa un metro di movimento. In alcune circostanze, il GM potrebbe permetterti di effettuare una prova di Forza (Atletica) per saltare più in alto di quanto potresti normalmente. Durante il salto puoi stendere le braccia sopra di te per metà della tua altezza. Potrai così raggiungere una distanza sopra di te uguale all'altezza del salto più 1,5 volte la tua altezza.

L'Ambiente

Per sua natura, l'avventura porta a esplorare luoghi bui, pericolosi e pieni di misteri da scoprire. Le regole in questa sezione coprono alcuni dei modi più importanti in cui gli avventurieri interagiscono con l'ambiente di questi posti.

Cadere

[Falling]

Una caduta da grandi altezze è uno dei più comuni pericoli che un avventuriero dovrà affrontare. Al termine di una caduta, una creatura subisce 1d6 danni contundenti per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d6. La creatura atterra prona, a meno che non riesca a evitare di subire danni dalla caduta.

Soffocare

[Suffocating]

Una creatura può trattenere il fiato per un numero di minuti pari a 1 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 30 secondi). Quando una creatura non ha più fiato, può sopravvivere per un numero di round uguali al suo modificatore di Costituzione (minimo 1 round). All'inizio del suo turno successivo, scende a 0 punti ferita ed è morente. Se rimani senza fiato o stai soffocando non puoi recuperare punti ferita o venire stabilizzato finché non potrai respirare di nuovo. Per esempio, una creatura con Costituzione 14 (modificatore di Costituzione +2) può trattenere il fiato per 3 minuti. Se comincia a soffocare, ha 2 round per raggiungere l'aria prima di scendere a 0 punti ferita.

Vista e Luce

[Vision and Light]

I compiti principali dell'avventura (notare pericoli, trovare oggetti nascosti, colpire un nemico in combattimento e prendere la mira con un incantesimo, solo per citarne alcuni) si affidano pesantemente alla capacità del personaggio di vedere. L'oscurità e altri effetti che offuscano la vista possono dimostrarsi dei seri impedimenti.

Una specifica area può essere oscurata leggermente o pesantemente. In un'area **oscurata leggermente [lightly obscured]** (con luce fioca, nebbia a banchi, o boscaglia moderata) le creature hanno svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista. Un'area **oscurata pesantemente [heavily obscured]** (con oscurità, nebbia fitta, o boscaglia folta) blocca interamente la vista. Cercare di vedere qualcosa all'interno di un'area oscurata pesantemente è l'equivalente della condizione accecato.

Luce intensa [bright light] permette alla maggior parte delle creature di vedere normalmente. Anche le giornate nuvolose forniscono luce intensa, così come torce, lanterne, fuochi e altre fonti di illuminazione con uno specifico raggio.

Luce fioca [dim light], detta anche ombra, produce un'area oscurata leggermente. Un'area di luce fioca di solito segna il confine tra una fonte di luce intensa, come una torcia, e l'oscurità circostante. La debole luce del tramonto e dell'alba viene anch'essa considerata luce fioca. Una luna particolarmente brillante potrebbe inondare il territorio di luce fioca.

L'**oscurità [darkness]** crea un'area oscurata pesantemente. I personaggi affrontano l'oscurità

all'esterno di notte (anche in notti illuminate dalla luna), negli spazi di un sotterraneo buio o di una cripta, o in un'area di oscurità magica.

Scurovisione

[Darkvision]

Molte creature dei mondi di gioco, in particolare quelle che vivono sottoterra, possiedono la scurovisione. Fino a una specifica gittata, una creatura con scurovisione può vedere nell'oscurità come se questa fosse luce fioca, e quindi per quanto concerne questa creatura le aree di oscurità saranno considerate solo leggermente oscurate. Tuttavia, la creatura non può discernere i colori al buio, solo tonalità di grigio.

Visione del Vero

[truesight]

Una creatura con la visione del vero può, fino a una specifica gittata, vedere attraverso l'oscurità normale e magica, vedere creature e oggetti invisibili, automaticamente individuare le illusioni e superare i tiri salvezza contro di loro, e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo.

Vista Cieca

[Blindsight]

Una creatura con vista cieca può percepire l'ambiente circostante, senza fare affidamento alla vista, fino a una specifica gittata. Le creature senza occhi, come le melme, e le creature con ecolocazione o sensi potenziati, come i pipistrelli e i draghi puri, possiedono questo senso.

Cibo e Acqua

I personaggi che non mangiano o bevono subiscono gli effetti dello sfinimento (vedi "Condizioni"). Lo sfinimento provocato dalla mancanza di cibo o acqua non può essere eliminato finché il personaggio non mangi o beva l'ammontare richiesto.

Cibo

Un personaggio necessita di mezzo chilo di cibo al giorno e può far durare il cibo più a lungo alimentandosi di mezze razioni. Mangiare un quarto di chilo di cibo al giorno è conteggiato come mezza giornata senza cibo. Un personaggio può stare senza cibo per un numero di giorni uguale a 3 + il suo modificatore di Costituzione (minimo 1). Al termine di ciascun giorno oltre questo limite, il personaggio subisce automaticamente un livello di sfinimento. Un normale giorno di nutrimento resetta il conteggio dei giorni senza cibo a zero.

Acqua

Un personaggio necessita di quattro litri d'acqua al giorno, o otto litri al giorno se il clima è caldo. Un personaggio che beva solo metà di questa quantità deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o subire un livello di sfinimento al termine del giorno. Un personaggio con accesso a quantitativi addirittura inferiori d'acqua subisce automaticamente un livello di sfinimento alla fine del giorno. Se il personaggio ha già uno o più livelli di sfinimento, in entrambi i casi prenderà due livelli di sfinimento anziché uno.

Interagire con gli Oggetti

L'interazione del personaggio con gli oggetti all'interno di un ambiente è spesso molto facile da risolvere in gioco. Il giocatore dice al GM cosa vuole che il suo personaggio faccia, come spostare una leva, e il GM descrive cosa accade, se accade.

Per esempio, un personaggio potrebbe decidere di tirare una leva che, a sua volta, alzerebbe una grata, provocherebbe l'allagamento di una stanza o aprirebbe una porta segreta su di una vicina parete. Se la leva è bloccata nella sua posizione, però, il personaggio dovrebbe sbloccarla a forza. In questa situazione, il GM potrebbe richiedere una prova di Forza per vedere se il personaggio è capace di spostare la leva in posizione. Il GM decide la CD di questa prova in base alla difficoltà del compito.

I personaggi possono anche danneggiare gli oggetti tramite le loro armi e incantesimi. Gli oggetti sono immuni ai veleni e i danni psichici, ma possono altrimenti subire gli attacchi fisici e magici proprio come le altre creature. Il GM determina la Classe Armatura dell'oggetto e i suoi punti ferita, e potrebbe anche decidere che certi oggetti possiedono resistenza o immunità a certi tipi di attacchi. (Per esempio, risulta difficile tagliare una corda con un randello). Gli oggetti falliscono sempre i tiri salvezza su Forza e Destrezza, e sono immuni agli effetti che richiedono altri tiri salvezza. Quando un oggetto scende a 0 punti ferita, si rompe. Un personaggio può anche provare a effettuare una prova di Forza per spezzare un oggetto. Sta al GM decidere la CD di questa prova.

Riposare

Per quanto possano essere eroici, gli avventurieri non possono trascorrere ogni ora del giorno in intense esplorazioni, interazioni sociali e combattimento. Hanno bisogno di riposo: tempo per dormire e mangiare, curare le ferite, rinfrescare la mente e lo spirito per lanciare incantesimi, e prepararsi a nuove avventure. Gli avventurieri possono prendere riposi brevi nel mezzo di un giorno di avventura e un riposo lungo al termine del giorno.

Riposo Breve

[Short Rest]

Un riposo breve è un periodo di inattività, della durata di almeno 1 ora, durante il quale un personaggio non fa nulla di più faticoso di mangiare, bere, leggere o curarsi le ferite.

Un personaggio può spendere uno o più Dadi Vita al termine di un riposo breve, fino al suo massimo numero di Dadi Vita, che è uguale al livello del personaggio. Per ogni Dado Vita speso in questo modo, il giocatore tira il dado e vi somma il modificatore di Costituzione del personaggio. Il personaggio recupera punti ferita uguali al risultato così ottenuto. Il giocatore può decidere di spendere ulteriori Dadi Vita dopo ogni tiro. Un personaggio recupera parte dei Dadi Vita spesi al termine di un riposo lungo, come spiegato di seguito.

Riposo Lungo

[Long Rest]

Un riposo lungo è un periodo prolungato di inattività, della durata di almeno 8 ore, durante il quale un personaggio dorme o svolge un'attività leggera: leggere, parlare, mangiare o stare di guardia per non

più di 2 ore. Se la pausa viene interrotta da un periodo di attività faticosa (almeno 1 ora di camminata, combattere, lanciare incantesimi o simili attività avventurose) il personaggio deve riprendere da capo per ottenere i benefici di un riposo lungo.

Al termine di un riposo lungo, un personaggio recupera tutti i punti ferita persi. Il personaggio recupera anche i Dadi Vita spesi, fino a un numero pari alla metà del totale di Dadi Vita posseduti dal personaggio (minimo 1). Per esempio, un personaggio ha otto Dadi Vita, e quindi ne recupera quattro di quelli spesi al termine di un riposo lungo.

Un personaggio non può beneficiare di più di un riposo lungo in un periodo di 24 ore, e un personaggio deve avere almeno 1 punto ferita all'inizio del riposo per ottenerne i benefici.

Tra un'Avventura e l'Altra

Tra i viaggi nei sotterranei e le battaglie contro antiche malvagità, gli avventurieri hanno bisogno di tempo per riposare, recuperare e prepararsi per la prossima avventura. Molti avventurieri possono impiegare questo tempo per svolgere altri compiti, come costruire armi o armature, svolgere ricerche o spendere il denaro faticosamente guadagnato.

In alcuni casi, il passaggio del tempo è qualcosa che avviene con poca celebrazione o descrizione. Quando inizia una nuova avventura, il GM può semplicemente dichiarare che è passato un certo ammontare di tempo e ti permetterà di descrivere in termini generali come lo ha trascorso il tuo personaggio. In altre occasioni, il GM potrebbe voler tenere traccia del tempo passato, giacché potrebbero mettersi in movimento altri eventi a te ancora ignoti.

Spese dello Stile di Vita

Tra un'avventura e l'altra, scegli una specifica qualità della vita e paga il costo del mantenimento di quello stile di vita.

Condurre un particolare stile di vita non ha grandi effetti sul tuo personaggio, ma il tuo stile di vita potrebbe influenzare il modo in cui altri individui e gruppi reagiranno nei tuoi confronti. Per esempio, se conduci uno stile di vita aristocratico, potrebbe essere più facile per te influenzare i nobili della città che se vivessi in povertà.

Attività Fuori Servizio

[Downtime Activities]

Tra un'avventura e l'altra, il GM potrebbe chiederti cosa sta facendo il tuo personaggio durante questo periodo fuori servizio. I periodi fuori servizio possono variare in durata, ma ogni attività fuori servizio richiede un certo numero di giorni per essere completata prima che tu ne possa trarre beneficio, e almeno 8 ore ogni giorno devono essere impiegate nell'attività fuori servizio perché la giornata possa venire conteggiata. I giorni non devono essere consecutivi. Se hai più dell'ammontare minimo di giorni da spendere, puoi continuare a svolgere la stessa attività per più tempo, o iniziare una nuova attività fuori servizio.

Sono possibili anche attività fuori servizio al di fuori di quelle presentate di seguito. Se vuoi che il tuo personaggio spenda il suo tempo fuori servizio a

svolgere attività non coperte da queste regole, parlane prima con il GM.

Addestramento

[Training]

Puoi spendere il tempo tra le avventure per apprendere una nuova lingua o addestrarti con un set di attrezzi. Il GM può introdurre ulteriori opzioni di addestramento. Per prima cosa, devi trovare un istruttore disposto a insegnarti. Il GM determina quanto tempo richieda, e se sono necessarie una o più prove di abilità.

L'addestramento dura 250 giorni e costa 1 mo al giorno. Dopo aver speso l'ammontare di tempo e denaro richiesto, apprenderai il nuovo linguaggio o otterrai la competenza con il nuovo attrezzo.

Costruire

[Crafting]

Puoi costruire oggetti non magici, incluso equipaggiamento da avventura e opere d'arte. Devi essere competente con gli attrezzi collegati all'oggetto che vuoi provare a costruire (di solito gli attrezzi da artigiano). Per costruire l'oggetto potresti anche aver bisogno di accesso a materiali o posti speciali. Per esempio, per costruire una spada o un'armatura, una persona con la competenza con gli attrezzi da fabbro avrebbe bisogno di una forgia.

Per ogni giorno fuori servizio speso a costruire, puoi costruire uno o più oggetti per un valore totale di mercato che non superi 5 mo, e devi spendere materie prime del valore pari a metà del valore totale di mercato prodotto. Se qualcosa che vuoi costruire ha un valore di mercato superiore a 5 mo, puoi fare progressi ogni giorno in incrementi di 5 mo fino a quando non raggiungerai il valore di mercato dell'oggetto. Per esempio, puoi costruire un'armatura di piastre (valore di mercato 1.500 mo) in 300 giorni.

Più personaggi possono combinare i loro sforzi per costruire un singolo oggetto, purché abbiano tutti la competenza con gli attrezzi richiesti e stiano lavorando assieme nello stesso posto. Ogni personaggio contribuisce 5 mo di valore per ogni giorno speso nella costruzione dell'oggetto. Per esempio, tre personaggi con la competenza negli strumenti richiesta e la strumentazione appropriata possono costruire un'armatura di piastre in 100 giorni, per un costo totale di 750 mo.

Mentre costruisci, puoi mantenere uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno, o uno stile di vita confortevole a metà del costo normale (vedi capitolo 5 per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita).

Praticare una Professione

[Practicing a Profession]

Tra un'avventura e l'altra puoi lavorare, mantenendo così uno stile di vita modesto senza dover pagare 1 mo al giorno (vedi "Equipaggiamento" per maggiori informazioni sulle spese degli stili di vita). Questo beneficio perdura finché continui a praticare la tua professione.

Se sei un membro di un'organizzazione che può fornire ingaggi remunerativi, come un tempio o una gilda di ladri, ottieni sostegno sufficiente per condurre invece uno stile di vita confortevole.

Se sei competente nell'abilità Intrattenere e metti in uso le tue capacità di intrattenitore fuori servizio,

guadagnerai abbastanza da mantenere invece uno stile di vita ricco.

Recuperare

[Recuperating]

Puoi usare il periodo fuori servizio tra le avventure per recuperare da una ferita debilitante, malattia o veleno. Dopo tre giorni fuori servizio spesi a recuperare, puoi effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15. Se riesci, puoi scegliere uno dei seguenti risultati:

- Termina un effetto che ti impedisce di recuperare punti ferita
- Per le prossime 24 ore, ottieni vantaggio sui tiri salvezza contro una malattia o veleno di cui stai soffrendo

Ricerca

[Researching]

Il tempo trascorso tra le avventure è una grande possibilità per svolgere ricerche e comprendere i misteri che si sono presentati nel corso della campagna. La ricerca comprende lo studio di tomi polverosi e pergamene ammuffite in una biblioteca oppure comprare da bere alla gente del posto per raccogliere dalle loro labbra notizie e chiacchiere di paese. Quando inizi la tua ricerca, il GM determina se l'informazione è disponibile, in quanti giorni fuori servizio la troverai, e se ci sono delle restrizioni sulla tua ricerca (per esempio, il bisogno di trovare uno specifico individuo, tomo o posto). Il GM può anche richiedere che tu esegua una o più prove di caratteristica, come una prova di Intelligenza (Indagare) per trovare indizi che portano alle informazioni che cerchi, o una prova di Carisma (Persuasione) per ottenere l'aiuto di una persona. Una volta soddisfatte queste condizioni, se l'informazione è disponibile, la potrai apprendere. Per ogni giorno di ricerca, devi spendere 1 mo per coprire le tue spese. Questo costo è in aggiunta alle normali spese per lo stile di vita.

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.

All'avventura 2.1 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci.

VERSIONE 2.1

Aggiornato il glossario alla versione ufficiale italiana.