

DND ETERNAL SET

Premessa: per il pieno utilizzo di queste regole avete bisogno dei manuali base prodotti in Italia dalla Editrice Giochi, le cosiddette scatole Basic (Rossa), Expert (Blu), Companion (Verdino), Master (Nera) e Immortal (Dorata) o della Rules Cyclopeda e Wrath of the Immortals. Per semplicità, da qui avanti quella versione del gioco sarà chiamata Edizione Base.

Le regole sono compatibili anche con il d20 System per la 3a Edizione, ma non sono state pensate per la piena compatibilità con le statistiche di mostri, talenti e classi di prestigio: potete provare a mescolare alcune di queste regole con quelle presenti in quel regolamento, ma i risultati potrebbero essere imprevedibili. Queste modifiche al regolamento (chiamato Eternal Set) possono essere facilmente implementate in tutte le edizioni del gioco.

Tutti questi prodotti sono copyright della TSR, di proprietà della Hasbro/Wizards of the Coast.

NOTE

Nel testo, verrà fatto uso di riquadri come questo, per indicare commenti all'uso o modifica delle regole. Sono considerazioni che possono essere valutate per cambiare e modificare la nuova regola dal gruppo di gioco secondo le proprie esigenze.

SCOPO DI QUESTE REGOLE

L'obiettivo di queste regole è di regolare e sistemare alcuni aspetti dell'Edizione Base che tendono ad essere un po' ostici, soprattutto per quanto concerne le meccaniche (stabilendo un'unica meccanica per la risoluzione delle azioni) e per la generazione dei personaggi (uniformando le varie regole in merito alla generazione e l'avanzamento di livello per personaggi con più classi, di razze diverse da quella umana, l'uso delle Abilità Generali e della Maestria nelle Armi).

Per quanto riguarda le meccaniche l'obiettivo è di riportare il gioco sotto un'unica meccanica che regoli l'uso dei dadi: in questo caso si è scelto, per affinità e nostalgia, l'uso di due tipi di dadi, intercambiabili tra di loro, il d20 e il d100.

Fondamentalmente ogni volta che il giocatore si troverà a compiere un'azione, dovrà tirare il dado e ottenere un risultato uguale o inferiore al Tratto rilevante (che sia una Caratteristica, un'Abilità Generale, la THAC0 o un Tiro Salvezza).

Nel corso delle regole sono presentate alcune modifiche sostanziali alle tabelle che voi conoscete (in particolare alla THAC0 e dei Tiri Salvezza) per tenere conto di questa modifica al regolamento. Tutto il regolamento viene riportato all'uso del d100 (fatto salvo le Tabelle). Se si usa il d20, basta dividere per 5 il valore, bonus o penalità per ottenere il modificatore appropriato (arrotondare sempre per difetto, in caso il numero non sia un multiplo di 5, così che se si usa il d20, 92% è uguale a 18). Le eccezioni a questa regola generale vengono indicate nel testo.

Sì, effettivamente si sarebbe potuto ridurre il gioco all'uso di un qualsiasi dado per la risoluzione delle azioni, ma il d20 e il d100 sono quelli più familiari, indubbiamente. Il d10 considera solo 10 risultati possibili (ogni punto sul d10 vale 5 punti sul d20 o 10 sul d100, beh, la matematica la conoscete). Potete provare ad utilizzare altri dadi, fare i calcoli non è complicato. Ovviamente tenete conto che anche i modificatori alle varie prove andranno modificati di conseguenza.

Versione 0.1.0 del 27 Settembre 2013

Michele Bonelli di Salci

CARATTERISTICHE

I personaggi hanno sei Caratteristiche di base: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma.

I punteggi di queste Caratteristiche (da 3 a 18) vengono determinati secondo il metodo abitualmente impiegato dal Master.

Usare la seguente tabella per determinare i modificatori che le varie Caratteristiche forniscono:

Tabella dei Modificatori di Caratteristica

Punteggio	Modificatore	Prove di Abilità d100
3	-4/-20%	15%
4-5	-3/-15%	20%-25%
6-7	-2/-10%	30%-35%
8-9	-1/-5%	40%-45%
10-11	+0	50%-55%
12-13	+1/+5%	60%-65%
14-15	+2/+10%	70%-75%
16-17	+3/+15%	80%-85%
18	+4/+20%	90%

Questi valori vengono spiegati in “Bonus Derivati dalle Caratteristiche”

Sì, questa tabella riprende i modificatori della Terza Edizione, ma effettivamente quei modificatori sono più bilanciati rispetto a quelli della Edizione Base, soprattutto dato che il metodo di creazione dei personaggi generalmente produce personaggi con punteggi di Caratteristica più bassi, e i personaggi non hanno la possibilità di incrementare questi punteggi con l'esperienza. Se il cambiamento non è gradito, si utilizzino pure i modificatori dell'Edizione Base, moltiplicando per 5, per ottenere l'equivalente valore percentuale.

Bonus Derivati dalle Caratteristiche

Ciascuna delle sei Caratteristiche fornisce un modificatore ad una specifica funzione del Personaggio, come descritto di seguito.

Forza: Modifica la THAC0 delle armi da mischia e da lancio. Modifica i danni inflitti dalle armi da mischia e da lancio (+1 con Forza 12, +2 con Forza 14, +3 con Forza 16, +4 con Forza 18).

Modifica* i Tiri Salvezza contro Paralisi e Pietrificazione.

Destrezza: Modifica la THAC0 delle armi a gittata. Modifica la Classe Armatura facendola diminuire di un ammontare pari al modificatore di Caratteristica. Modifica* i Tiri Salvezza contro Bacchette e Armi a Soffio.

Costituzione: Modifica i Punti Ferita (+1 con Costituzione 12, +2 con Costituzione 14, +3 con Costituzione 16, +4 con Costituzione 18). Modifica* i Tiri Salvezza contro Veleno.

Intelligenza: Indica il numero di Linguaggi Extra e il numero di Abilità Generali iniziali conosciute dal personaggio (+1 con Intelligenza 12, +2 con Intelligenza 14, +3 con Intelligenza 16, +4 con Intelligenza 18). Modifica* i Tiri Salvezza contro attacchi mentali (come *ammaliare*, *confusione*, *controllare*, *temere*, *dormire*, ecc.).

Saggezza: Modifica i Tiri Salvezza contro la magia.

Carisma: Modifica i Tiri di Reazione dei Personaggi Non Giocanti nei confronti del personaggio.

* Questi modificatori sono in realtà opzionali e possono essere ignorati. Se per qualsiasi ragione due modificatori sono applicabili contro lo stesso effetto, il bonus o la penalità massima che possono conferire è + o - 20% (+ o - 15% se si fa uso delle Tabelle dei Modificatori dell'Edizione Base).

RAZZE

Fin dalla primissima edizione del gioco, era previsto che Razza e Classe fossero due cose separate. Solo nell'Edizione Base queste vennero fuse, per creare un gioco semplificato. Non credo che gli ideatori di quell'Edizione avrebbero potuto immaginare che essa avrebbe preso una vita propria, costruendo un proprio unico immaginario, sconnesso dalle regole come originariamente concepite. Con questo approccio è possibile generare personaggi sia per l'Edizione Base che per l'Edizione Avanzata del gioco (che sia Prima o Seconda Edizione), e possibilmente anche per la Terza Edizione. Se si vogliono usare le regole Avanzate, impiegare le Razze e Classi come descritte nei relativi manuali. Se invece si vuole usare l'Edizione Base, ecco spiegato come generare particolari combinazioni di Razza e Classe, e anche personaggi semi-umani con più classi. L'Edizione Base non prevede Personaggi Umani Bi-Classe, a differenza dell'Edizione Avanzata, sebbene ci sia un particolare metodo per cui i Personaggi Bi-Classe (o anche Tri o Quadri-Classe) possano essere introdotti nell'Edizione Base, ma è a l di là dello scopo di queste regole e delineato nelle regole per Personaggi Immortali dell'Edizione Base.

Umano

Gli umani sono la razza base e non soffrono particolari restrizioni. Possono appartenere a qualsiasi classe di personaggio, tranne quelle specifiche di una razza.

Movimento: 36 metri.

Linguaggi Iniziali: Gli umani iniziano il gioco conoscendo gratuitamente il Comune.

Linguaggi Extra: Gli umani possono iniziare sapendo la lingue dei Elfi, degli Gnomi, dei Nani e degli Halfling, e qualsiasi lingua il Master ritenga appropriata.

Semi-Umani

Elfo

Requisiti: Intelligenza 10.

Classi: Gli elfi possono essere maghi multi-classe con qualsiasi classe.

Armi: Grazie alla loro longevità, gli elfi hanno una maestria Base in tutte le armi (tranne quelle di cui hanno restrizioni particolari all'uso - come le armi da taglio per i chierici).

Dadi Vita: Gli elfi riducono di una taglia il Dado Vita tirato per determinare i Punti Ferita (da 1d8 a 1d6 per i guerrieri, da 1d6 a 1d4 per i chierici, da 1d4 a 1d3 per i ladri e i maghi), e ricevono solo 1 Punto Ferita per livello una volta raggiunto il massimo dei Dadi Vita, quale che sia la loro classe di appartenenza. Gli elfi possono arrivare fino a 9 Dadi Vita.

Linguaggi: Gli elfi iniziano il gioco conoscendo gratuitamente il Comune e l'Elfico.

Linguaggi Extra: Gli elfi possono conoscere le lingue degli Gnoll, degli Hobgoblin e degli Orchi.

Movimento: 36 metri.

Abilità Generali Razziali: Gli elfi devono sacrificare due Abilità Generali per acquisire Prontezza e Sopravvivenza (tipo di terreno appropriato). Queste due Abilità Generali possono variare a seconda della regione d'origine o della sottospecie di appartenenza dell'elfo, a seconda dell'ambientazione (*quelli descritti nell'atlante sugli elfi devono possedere le Abilità Generali Camminare sugli Alberi e Seguire Tracce, ad esempio*). Il personaggio riceve un bonus di +5% al valore di entrambe queste Abilità Generali (quali esse siano).

Difese Speciali: A 1.600.000 Punti Esperienza, l'elfo riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi arma a soffio; se riesce il Tiro Salvezza, il danno è ridotto del 75%. (minimo 1 danno).

Immunità alla Paralisi dei Ghouls: Gli elfi sono immuni alla Paralisi provocata dai ghouls.

Infravisione: Gli elfi possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Magia Naturale: Gli elfi possono lanciare gli incantesimi da mago anche in armatura e impugnando armi e scudo, senza alcuna penalità.

Vista Acuta: Gli elfi possono individuare porte segrete o nascoste con una probabilità del 33% (6

su d20, *in origine 1-2 su 1d6*), inoltre la loro visuale è il doppio di quella di un normale essere umano (raddoppiando ad esempio la distanza a cui l'elfo nota un incontro o un punto di riferimento).
Punti Esperienza: Gli elfi aumentano del 5% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Gnomo

Requisiti: Destrezza 10, Costituzione 8.

Classi: Gli gnomi raramente sono maghi, chierici o mistici (a seconda dell'ambientazione, ma di solito sono professioni totalmente estranee agli gnomi).

Armature: Gli gnomi possono indossare tutte le armature (se della taglia adatta), ma se provano ad indossare armature più pesanti della cotta di maglia, subiscono una penalità di -2 alla Destrezza.

Armi: Gli gnomi, grazie alla propria longevità iniziano il gioco con una maestria Base in tutte le armi Piccole, gli archi corti e le balestre leggere (tranne quelle di cui hanno restrizioni particolari all'uso - come le armi da taglio per i chierici).

Linguaggi: Gli gnomi iniziano il gioco conoscendo gratuitamente il Comune e lo Gnomesco.

Linguaggi Extra: Gli gnomi possono apprendere le lingue dei Goblin, dei Nani e dei Coboldi.

Tiri Salvezza: Gli gnomi ricevono un bonus di +20% su tutti i Tiri Salvezza, ma questo bonus non può portare il valore base del tiro salvezza sopra 95%. Ricevono un ulteriore bonus di +5% su tutti i tiri salvezza basati sull'elemento della terra, come l'acido e la pietrificazione (questo bonus sale a +10% a 4.000 Punti Esperienza).

Movimento: 18 metri. Taglia Piccola.

Affinità Meccanica: Gli gnomi hanno una particolare predisposizione per le invenzioni tecnologiche. Ai 32.000 Punti Esperienza ricevono un bonus di +5% alle prove di Abilità Generale effettuate nell'uso di macchinari. A 510.000 Punti Esperienza lo gnomo riceve un bonus di +10% alle prove dell'Abilità Generale Fisica Fantastica.

Bonus di Combattimento: -5% alla Classe Armatura contro avversari di taglia superiore a quella umana.

Cavalcare: Gli gnomi subiscono una penalità di -10% alle prove di Cavalcare.

Individuazione: Gli gnomi possono individuare trappole, pareti scorrevoli, la pendenza dei corridoi e nuove costruzioni con una probabilità del 33% (6 su d20, *in origine 1-2 su 1d6*), purchè le strutture siano in pietra.

Infravisione: Gli gnomi possiedono l'infravisione fino a 27 metri di distanza.

Parlare con Animali da Tana: Gli gnomi possono parlare con animali da tana naturali, come se facessero uso dell'incantesimo *parlare con gli animali*.

Manipolare Pietra: A 250.000 Punti Esperienza lo gnomo può lanciare l'incantesimo *muro di pietra* una volta a settimana come se fosse un mago di livello 9. L'incantesimo può essere lanciato solo se lo gnomo è sottoterra e senza diretto accesso al cielo. All'interno della propria tana, il muro può essere del doppio della sua normale taglia.

Halfling

Requisiti: Destrezza 10, Costituzione 10.

Classi: Gli halfling raramente sono chierici o mistici (a seconda dell'ambientazione, ma di solito sono professioni totalmente estranee agli halfling). Gli halfling possono essere multi-classe ladri. Gli halfling sono resistenti alla magia e non possono essere incantatori.

Armi: Gli halfling, grazie alla propria longevità iniziano il gioco con una maestria Base in tutte le armi Piccole, gli archi corti e le balestre leggere (tranne quelle di cui hanno restrizioni particolari all'uso - come le armi da taglio per i chierici).

Dadi Vita: Gli halfling riducono di una taglia il Dado Vita tirato per determinare i Punti Ferita (da 1d8 a 1d6 per i guerrieri, da 1d4 a 1d3 per i ladri), e ricevono solo 1 Punto Ferita per livello una volta raggiunto il massimo dei Dadi Vita, quale che sia la loro classe di appartenenza.

Movimento: 27 metri. Taglia Piccola.

Tiri Salvezza: Gli halfling ricevono un bonus di +20% su tutti i Tiri Salvezza, ma questo bonus non può portare il valore base del tiro salvezza sopra 95%.

Bonus di Combattimento: -10% alla Classe Armatura contro avversari di taglia superiore a quella umana; +5% alla THAC0 quando fa uso di armi da lancio o a gittata; +15% all'iniziativa se tirata in maniera individuale (in origine +1 su 1d6).

Cavalcare: Gli halfling subiscono una penalità di -10% alle prove di Cavalcare.

Difese Speciali: A 300.000 Punti Esperienza, l'halfling riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi incantesimo o effetto simile; se riesce il tiro salvezza, il danno è ridotto del 75% (minimo 1 danno). A 2.100.000 Punti Esperienza, l'halfling riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi arma a soffio; se riesce il tiro salvezza, il danno è ridotto del 75% (minimo 1 danno).

Morale: +10% ai tiri salvezza contro paura magica e incantesimi che operano sulle emozioni quando si trova in territorio halfling.

Nascondersi: Se l'halfling resta totalmente immobile può usare l'Abilità Generale Nascondersi con un valore di 90% all'aperto o di 33% (6 su 20) in interni. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% all'abilità Nascondersi nelle Ombre.

Mezz'Elfo

Movimento: 36 metri

Linguaggi: I mezz'elfi iniziano il gioco conoscendo il Comune e l'Elfico.

Linguaggi Extra: I mezz'elfi possono iniziare sapendo la lingue degli Gnomi, dei Nani e degli Halfling, e qualsiasi lingua il Master ritenga appropriata.

Infravisione: I mezz'elfi possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Magia Naturale: I mezz'elfi possono lanciare gli incantesimi da mago anche in armatura e impugnando armi e scudo, senza alcuna penalità.

Punti Esperienza: I mezz'elfi aumentano del 5% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Nano

Requisiti: Costituzione 10.

Classi: I nani raramente sono mistici (a seconda dell'ambientazione, ma di solito è una professione totalmente estranea ai nani). I nani possono essere multi-classe chierici-guerrieri (altre combinazioni sono ammesse a seconda dell'ambientazione). I nani sono resistenti alla magia e non possono essere incantatori.

Movimento: 18 metri. Taglia Piccola.

Armi: I nani in virtù della loro longevità, iniziano il gioco con la maestria Base in tutte le armi da mischia di taglia Piccola e Media e tutte le armi a gittata, ad eccezione degli archi lunghi (tranne quelle di cui hanno restrizioni particolari all'uso – notare che i nani chierici possono generalmente usare le armi da taglio in combattimento).

Linguaggi: I nani iniziano il gioco conoscendo il Comune e il Nanico.

Linguaggi Extra: I nani possono apprendere le lingue dei Goblin, degli Gnomi e dei Coboldi.

Tiri Salvezza: I nani ricevono un bonus di +20% su tutti i Tiri Salvezza, ma questo bonus non può portare il valore base del tiro salvezza sopra 95%.

Abilità Generali Razziali: I nani devono sacrificare due Abilità Generali per acquisire Faticare (Minatore) e Professione (Ingegnere). Queste due Abilità Generali possono variare a seconda della regione d'origine o della sottospecie di appartenenza del nano, a seconda dell'ambientazione.

Cavalcare: I nani subiscono una penalità di -20% alle prove di Cavalcare.

Difese Speciali: A 1.400.000 Punti Esperienza, il nano riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi incantesimo o effetto simile; se riesce il tiro salvezza, il danno è ridotto del 75%. (minimo 1 danno).

Infravisione: I nani possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Individuazione: I nani possono individuare trappole, pareti scorrevoli, la pendenza dei corridoi e nuove costruzioni con una probabilità del 33% (6 su 20, *in origine 1-2 su 1d6*), purchè le strutture siano costruite in pietra.

Punti Esperienza: I nani aumentano del 10% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Meta-Umani

Hutaakan

Modificatori di Caratteristica: -1 Forza, +1 Saggezza.

Armature: Gli hutaakan ricevono un bonus di -10% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: Gli hutaakan riducono di due taglie il Dado Vita tirato per determinare i Punti Ferita (1d4 per i guerrieri, 1d3 per gli sciamani e 1d2 per gli stregoni) e ricevono solo 1 Punto Ferita per livello oltre gli 8 Dadi Vita, quale che sia la loro classe di appartenenza. Gli hutaakan possono avere al massimo 8 Dadi Vita.

Movimento: 27 metri

Linguaggi: Conoscono la propria lingua razziale, il Comune, la lingua degli Gnoll e degli Orchi.

Cavalcare: Gli hutaakan subiscono una penalità di -10% alle prove di Cavalcare.

Muoversi Silenziosamente: Tutti gli hutaakan possono Muoversi Silenziosamente come un Ladro di pari livello. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% a questa abilità.

Nascondersi nelle Ombre: Tutti gli hutaakan possono Nascondersi nelle Ombre come un Ladro di pari livello. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% a questa abilità.

Punti Esperienza: Gli hutaakan diminuiscono del 40% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Kubitt

Modificatori di Caratteristica: Forza 2d6+1, Destrezza +2.

Movimento: 36 metri. I kubitt sono molto forti, nonostante le loro dimensioni, e quando corrono compiono impressionanti balzi di quasi due metri che gli permettono di correre quasi alla stessa velocità delle razze più grandi.

Armi: I kubitt impiegano armi speciali adatte alle loro dimensioni, che infliggono due taglie in meno di danno (una spada da kubitt infligge 1d4 anziché 1d8 danni).

Linguaggi: I kubitt parlano il Comune, la lingua dei Nixie e quella delle Driadi.

Abilità da Ladro: I kubitt sanno Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle Ombre come un ladro dello stesso livello. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% ad entrambe queste abilità.

Debolezze Speciali: Piccole dimensioni, non possono manipolare o raggiungere oggetti alti più di 50 cm o a più di 50 cm di distanza.

Lupin

Modificatori di Caratteristica: Forza +1, Costituzione +1, Intelligenza -1, Saggezza -1.

Linguaggi: I lupin sanno parlare la lingua dei Lupin e il Comune.

Movimento: 36 metri.

Combattere alla Cieca: I lupin possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Combattere alla Cieca.

Debolezze Speciali: -10% ai Tiri Salvezza contro attacchi basati sugli odori o il suono. Allergia all'aconito.

Individuare Creature Invisibili ed Eteree: Bonus di +20%.

Individuare Lupi Mannari: 99% (20 su d20).

Individuare Rumori: 35% + 2% per livello.

Infravisione: I lupin possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Morso: I lupin possono usare il proprio morso per attaccare e infliggere 1d6 danni.

Riconoscere Odore: Il lupin può usare il proprio olfatto per riconoscere una razza (successo automatico). Per riconoscere una specifica persona deve riuscire una prova di Intelligenza.

Seguire Tracce: I lupin possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Seguire Tracce, a metà del loro valore di Saggezza, o con un bonus di +30% se sacrificano uno slot delle Abilità Generale per acquisire l'abilità.

Ululare: I lupin possono comunicare a grandi distanze, abbaiano.

Punti Esperienza: I lupin aumentano del 5% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Rakasta

Modificatori di Caratteristica: +2 Destrezza, -2 Saggezza.

Linguaggi: I rakasta sanno parlare la lingua dei Rakasta e il Comune.

Movimento: 27 metri.

Combattere alla Cieca: I rakasta possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Combattere alla Cieca.

Debolezze Speciali: -5% ai Tiri Salvezza contro attacchi basati sugli odori o il suono.

Dipendenza dall'Erba Gatta: Se il rakasta fallisce una prova di Saggezza.

Equilibrio e Riflessi: I rakasta dimezzano i danni subiti dalle cadute.

Individuare Creature Invisibili ed Eteree: Bonus di +20%.

Infravisione: I rakasta possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Facilmente Distratto: Il rakasta deve effettuare una prova di Saggezza per evitare di farsi distrarre.

Grande Paura dell'Acqua: Il rakasta deve effettuare una prova di Saggezza con una penalità di -20% per avvicinarsi all'acqua.

Morso e Artigli: I rakasta possono usare un attacco per attaccare con il proprio morso e i loro due artigli, infliggendo 1d4 danni con i morsi e 1d2 con gli artigli. Inoltre se entrambi gli artigli vanno a segno, il rakasta può colpire con gli artigli posteriori per altri due attacchi per 1d2 danni ciascuno.

Nascondersi (specificare territorio): 50% entro 30 metri, 70% oltre 30 metri.

Vibrisse: Se le Vibrisse del rakasta vengono rimosse, questi perde 2 punti di Destrezza e sia l'abilità di Combattere alla Cieca che quella di Individuare Creature Invisibili ed Eteree. Le vibrisse ricrescono in 1d4 settimane.

Punti Esperienza: I rakasta aumentano del 30% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Tortle

Classi: I tortle raramente sono chierici o maghi (a seconda dell'ambientazione, ma di solito sono professioni totalmente estranee ai tortle).

Modificatori di Caratteristica: -2 Destrezza, +1 Costituzione, +1 Saggezza.

Armature: I tortle non indossano armature e ricevono un bonus di -30% alla Classe Armatura base grazie ai loro gusci. Possono ritirarsi completamente nel guscio, perdendo ogni azione, ottenendo un bonus totale di -40% alla Classe Armatura base e un bonus di +20% a tutti i Tiri Salvezza.

Linguaggi: I tortle sanno parlare la lingua dei Tortle e il Comune.

Cavalcare: I tortle subiscono una penalità di -20% alle prove di Cavalcare.

Infravisione: I tortle possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza e possono vedere sott'acqua fino alla stessa distanza.

Morso e Artigli: I tortle possono usare un attacco per attaccare con il proprio morso e i loro due artigli, infliggendo 1d6 danni con i morsi e 1d4 con gli artigli.

Nuotare: Tutti i tortle possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Nuotare, ma sono dei goffi nuotatori, capaci di restare a galla, e possono mantenere il fiato sott'acqua per 10 turni.

Punti Esperienza: I tortle aumentano del 20% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Umanoidi (Intelligenza e Saggezza massima 16)

Gli umanoidi tendono a vivere un'esistenza selvaggia e bestiale, per questo motivo non sanno né leggere né scrivere (requisito fondamentale per essere un mago o forestale, ad esempio), ed è limitata alle classi del guerriero, dello sciamano e dello stregone. Particolari condizioni di ambientazione possono rendere altre classi accessibili agli umanoidi, ma questo viene lasciato alla discrezione del Master. Tutti gli umanoidi hanno un limite massimo di Intelligenza e Saggezza 16.

Bruto

Requisiti: Costituzione 10.

Modificatori di Caratteristica: +1 Costituzione, -1 Intelligenza (Intelligenza massima 17).

Dadi Vita: I bruti possono avere al massimo 10 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono la propria lingua razziale e la lingua Comune, ma non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 36 metri.

Punti Esperienza: I bruti diminuiscono del 50% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 10% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Bugbear

Modificatori di Caratteristica: +1 Forza, +1 Costituzione, -2 Saggezza.

Armature: I bugbear ricevono un bonus di -5% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: I bugbear ricevono +2d8 Dadi Vita al primo livello. I bugbear possono avere al massimo 9 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale, e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri

Tiro per Colpire: I bugbear ricevono un bonus di +10% alla THACO.

Tiri Salvezza: I bugbear ricevono un bonus di +10% a tutti i Tiri Salvezza, tranne quelli contro Verga/Bastone/Incantesimo il cui bonus è +5%. Il valore massimo di ciascun Tiro Salvezza è 95%.

Muoversi Silenziosamente: Tutti i bugbear possono Muoversi Silenziosamente come un Ladro di pari livello. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% a questa abilità.

Nascondersi nelle Ombre: Tutti i bugbear possono Nascondersi nelle Ombre come un Ladro di pari livello. Se sono ladri ricevono un bonus del +10% a questa abilità.

Punti Esperienza: I bugbear aumentano del 140% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 150% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Coboldo

Modificatori di Caratteristica: -4 Forza, +3 Destrezza.

Armature: I coboldi ricevono un bonus di -10% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: I coboldi riducono di due taglie il Dado Vita tirato per determinare i Punti Ferita (1d4 per i guerrieri, 1d3 per gli sciamani e 1d2 per gli stregoni) e ricevono solo 1 Punto Ferita per livello oltre i 9 Dadi Vita, quale che sia la loro classe di appartenenza.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri. Taglia Piccola.

Cavalcare: I coboldi subiscono una penalità di -10% alle prove di Cavalcare.

Infravisione: I coboldi possiedono l'infravisione fino a 27 metri di distanza.

Punti Esperienza: I coboldi diminuiscono del 75% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo diminuiscono del 16% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Goblin

Modificatori di Caratteristica: -3 Forza, +1 Destrezza, +1 Costituzione.

Armature: I goblin ricevono un bonus di -5% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: I goblin riducono di una taglia il Dado Vita tirato per determinare i Punti Ferita (1d6 per i guerrieri, 1d4 per gli sciamani e 1d3 per gli stregoni) e ricevono solo 1 Punto Ferita per livello sopra i 7 Dadi Vita, quale che sia la loro classe di appartenenza. I goblin possono avere al massimo 7 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri. Taglia Piccola.

Cavalca-Lupi: I goblin ricevono un bonus di +5% alle prove di Cavalcare (lupi)

Infravisione: I goblin possiedono l'infravisione fino a 27 metri di distanza.

Suscettibilità alla Luce Solare: -1 alla THAC0 alla luce del sole.

Punti Esperienza: I goblin diminuiscono del 60% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 33% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Gnoll

Modificatori di Caratteristica: +1 Forza, +1 Destrezza, -2 Saggezza.

Armature: Gli gnoll ricevono un bonus di -5% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri.

Dadi Vita: Gli gnoll ricevono +1d8 Dado Vita extra al primo livello. Gli gnoll possono avere al massimo 8 Dadi Vita.

Tiro per Colpire: Gli gnoll ricevono un bonus di +5% alla THAC0.

Tiri Salvezza: Gli gnoll ricevono un bonus di +10% a tutti i Tiri Salvezza, tranne quelli contro Verga/Bastone/Incantesimo il cui bonus è +5%. Il valore massimo di ciascun tiro salvezza è 95%.

Punti Esperienza: Gli gnoll aumentano del 150% i Punti Esperienza necessari per passare di livello una volta raggiunti gli 8 Dadi Vita.

Hobgoblin

Modificatori di Caratteristica: -1 Destrezza, +1 Costituzione.

Armature: Gli hobgoblin ricevono un bonus di -5% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: Gli hobgoblin possono avere al massimo 7 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri

Infravisione: Gli hobgoblin possiedono l'infravisione fino a 27 metri di distanza.

Punti Esperienza: Gli hobgoblin diminuiscono del 40% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 100% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Ogre

Modificatori di Caratteristica: +2 Forza, -1 Destrezza, +1 Costituzione, -1 Saggezza.

Dadi Vita: Gli ogre ricevono +3d8 Dadi Vita extra al primo livello. Gli ogre possono avere al massimo 10 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 27 metri.

Tiro per Colpire: Gli ogre ricevono un bonus di +15% alla THAC0.

Tiri Salvezza: Gli ogre ricevono un bonus di +10% a tutti i Tiri Salvezza, tranne quelli contro Verga/Bastone/Incantesimo il cui bonus è +5%. Il valore massimo di ciascun tiro salvezza è 95%.

Punti Esperienza: Gli ogre aumentano del 380% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino ai 10 Dadi Vita. Per ogni livello successivo aumentano del 150% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Orco

Modificatori di Caratteristica: +1 Forza, -1 Destrezza.

Armature: Gli orchi ricevono un bonus di -5% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: Gli orchi possono avere al massimo 7 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 36 metri.

Infravisione: Gli orchi possiedono l'infravisione fino a 27 metri di distanza.

Suscettibilità alla Luce Solare: -1 alla THAC0 alla luce del sole.

Punti Esperienza: Gli orchi diminuiscono del 50% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 67% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Troll

Modificatori di Caratteristica: +2 Forza, -2 Costituzione, -2 Intelligenza, -2 Saggezza, -2 Carisma.

Movimento: 27 metri.

Armi: Tutte le armi. I troll, qualsiasi sia la loro classe, iniziano il gioco senza alcuna Maestria nelle armi, dato che si suppone abbiano fatto uso esclusivamente delle loro armi naturali.

Dadi Vita: I troll ricevono +5d8 Dadi Vita extra al primo livello. I troll possono avere al massimo 12 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Tiro per Colpire: I troll ricevono un bonus di +25% alla THAC0.

Tiri Salvezza: I troll ricevono un bonus di +20% a tutti i Tiri Salvezza, tranne quelli contro Verga/Bastone/Incantesimo il cui bonus è +15%. Il valore massimo di ciascun tiro salvezza è 95%.

Morso e Artigli: I troll possono usare un attacco per attaccare con il proprio morso e i loro due artigli, infliggendo 1d10 danni con i morsi e 1d6 danni con ciascuno degli artigli.

Rigenerazione: I troll iniziano a rigenerare i danni dopo 3 round dall'aver subito la prima ferita. Rigenerano 3 Punti Ferita per round, ad esclusione dei danni inflitti da fuoco e acido. Il troll continuerà a combattere fino a quando avrà almeno 1 Punto Ferita.

Punti Esperienza: I troll aumentano del 3.500% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino ai 12 Dadi Vita. Per ogni livello successivo aumentano del 150% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Uomo Bestia

Requisiti: Costituzione 10.

Modificatori di Caratteristica: +1 Forza, -2 Destrezza, +1 Costituzione.

Armature: Gli uomini bestia ricevono un bonus di -10% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle spessa.

Dadi Vita: Gli uomini bestia possono avere al massimo 10 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono solo la propria lingua razziale e non sono capaci né di leggere né di scrivere.

Movimento: 36 metri.

Infravisione: Gli uomini bestia possiedono l'infravisione fino a 18 metri di distanza.

Punti Esperienza: Gli uomini bestia diminuiscono del 40% i Punti Esperienza necessari per passare di livello fino al raggiungimento del livello 9. Per ogni livello successivo aumentano del 100% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

Uomo Lucertola

Requisiti: Forza 13, Costituzione 9.

Modificatori di Caratteristica: +2 Forza, -2 Destrezza.

Armature: Gli uomini lucertola non possono indossare armature. Gli uomini lucertola ricevono un bonus di -20% alla Classe Armatura base grazie alla loro pelle squamosa.

Dadi Vita: Gli uomini lucertola possono avere al massimo 10 Dadi Vita.

Linguaggi: Conoscono la propria lingua razziale, il Comune e la lingua dei Draghi. Non sanno però né leggere né scrivere.

Movimento: 27 metri. Nuotare 36 metri.

Artigli: Gli uomini lucertola possono usare un attacco per attaccare con i loro due artigli, infliggendo 1d4 danni con ciascun artiglio.

Respirare Sott'Acqua: Gli uomini lucertola possono *respirare sott'acqua* come per l'incantesimo omonimo, ma senza limiti di tempo.

Punti Esperienza: Gli uomini lucertola diminuiscono del 25% i Punti Esperienza necessari per passare di livello.

CLASSI

Come spiegato sopra razze e classi sono slegate in questa versione del gioco. Nell'Edizione Base le uniche combinazioni possibili erano le seguenti: Umano Chierico, Umano Mago, Umano Ladro, Umano Guerriero, Nano Guerriero, Halfling Guerriero, Elfo Guerriero-Mago, oltre che Umano Mistico. Druido, Paladino, Cavaliere e Vendicatore erano Classi Avanzate (si direbbe di Prestigio nella Terza Edizione del gioco) disponibili solo a partire dal livello 9 per alcune specifiche Classi di Personaggio. In questa versione rivista del gioco, il Druido è disponibile come personaggio di 1° livello, così come il Paladino e il Vendicatore. Il Cavaliere resta una Classe Avanzata del Guerriero (in verità non comporta effettivi vantaggi, ma è uno dei possibili percorsi che un Guerriero sopra il livello 9 può seguire, con impatto a livello di ambientazione, anziché di regole). Nella Prima Edizione del gioco e nella Seconda Edizione del gioco (ignoro volutamente la Terza Edizione), il Cavaliere era rispettivamente una Classe Base e un Modello. Quindi chi vuole far uso di quelle regole può facilmente usare quel tipo di Cavaliere.

Altra modifica sostanziale è il Requisito Primario: dare un bonus ai Punti Esperienza per un alto Punteggio di Caratteristica pareva una sorta di controsenso, era come premiare due volte la fortuna o l'ingegnosità nell'attribuire i punteggi di Caratteristica. Per questo l'ho rimosso e introdotto un Requisito minimo di Caratteristica per poter accedere alla Classe di Personaggio in questione. Potete tranquillamente ignorare questa modifica e usare i Requisiti Primari come nell'Edizione Base (tutto ciò nasce anche dal fatto che raramente ho tempo di fare vere e proprie Campagne, e alla fine l'accumulo dei Punti Esperienza finisce quasi sempre per essere dato in maniera forfettaria, praticamente rendendo inutile il bonus conferito dal Requisito Primario).

Come nelle regole avanzate, le classi di personaggio sono divise in quattro gruppi, che condividono tratti simili (stessa progressione della THAC0 e dei Tiri Salvezza, stessi Punti Ferita accumulati per livello, stessa progressione dei punti esperienza).

Combattente: Cavaliere Sacro, Guerriero, Mistico.

Incantatore: Mago, Stregone. *Multi-Classe:* Elfo Mago, Forestale.

Professionista: Acrobata, Bardo, Ladro. *Multi-Classe:* Halfling Ladro.

Sacerdote: Animista, Chierico, Derviscio, Druido, Sciamano. *Multi-Classe:* Halfling Chierico, Nano Chierico.

Le regole dei multi-classe sono spiegate all'interno di ciascuna classe specifica. Una classe non può effettuare una combinazione multi-classe con una classe appartenente al suo stesso gruppo.

Ovviamente questo vale per i personaggi delle regole Base e Avanzate, i personaggi generati con le regole della Terza Edizione, usano il proprio sistema di avanzamento e gestione delle multi-classe.

Combattente

Tutti i combattenti seguono queste regole.

Requisito: Forza 10

Dado Vita: 1d8 per livello fino al livello 9 e +2 punti ferita per livello dal livello 10 in poi.

Armature: Tutte, compresi gli scudi.

Armi: Il combattente può usare tutte le armi e inizia il gioco con la Maestria Base in quattro armi. Il combattente può sacrificare una sua maestria nelle armi per acquisire una qualsiasi Abilità Generale di Forza.

Attacchi Multipli: Dal livello 12 il combattente può effettuare due attacchi per round, dal livello 24 può effettuare tre attacchi in mischia per round, e dal livello 36 gli attacchi in mischia per round diventano quattro.

Tabella dell'Esperienza del Combattente

Livello	Punti Esperienza
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10+	+120.000 per livello

Tabella della THAC0 del Combattente

Livello	THAC0 (d20/d100)
1	2/10%
2	3/15%
3	4/20%
4	5/25%
5	6/30%
6	7/35%
7	8/40%
8	9/45%
9	10/50%
11	11/55%
13	12/60%
15	13/65%
17	14/70%
19	15/75%
21	16/80%
23	17/85%
25	18/90%
27	19/95%
29	20/100%
31	21/105%
33	22/110%
36	23/115%

Tabella dei Tiri Salvezza del Combattente (d100)

Livello	1+	4+	7+	10+	13+	16+	19+	22+	25+	28+	33+	36+
Raggio della Morte/Veleno	45%	55%	65%	75%	75%	80%	80%	85%	85%	90%	90%	95%
Bacchette Magiche	40%	50%	60%	70%	75%	75%	80%	80%	85%	85%	90%	95%
Paralisi/Pietrificazione	35%	45%	55%	65%	70%	75%	75%	80%	80%	85%	90%	95%
Soffio del Drago	30%	40%	50%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	95%
Verga/Bastone/Incantesimo	25%	35%	45%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%

Tabella dei Tiri Salvezza del Combattente (d20)

Livello	1+	4+	7+	10+	13+	16+	19+	22+	25+	28+	33+	36+
Raggio della Morte/Veleno	9	11	13	15	15	16	16	17	17	18	18	19
Bacchette Magiche	8	10	12	14	15	15	16	16	17	17	18	19
Paralisi/Pietrificazione	7	9	11	13	14	15	15	16	16	17	18	19
Soffio del Drago	6	8	10	12	13	14	15	16	17	18	19	19
Verga/Bastone/Incantesimo	5	7	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19

- Cavaliere Sacro

Non vedo perchè proibire ad un personaggio principiante di essere paladino, vendicatore o cavaliere druidico. In questo caso seguire le regole sottostanti. Resta sempre valida la possibilità per un guerriero di livello 9 di assumere il ruolo di paladino, vendicatore o cavaliere druidico, se soddisfa i requisiti delineati nell'Edizione Base.

Il cavaliere sacro è un combattente che ha devoto la sua esistenza alla Legge, l'Equilibrio o il Caos, e per questo motivo riceve degli specifici benefici e limitazioni, per la sua devozione ad un potere superiore. Si noti che Legge e Caos sono due aspetti della Vita, e il Caos non è necessariamente Entropia, che è la distruzione di tutto, contrapposto al Caos che è una forza di cambiamento, ma non di distruzione assoluta.

Requisito: Un personaggio per potersi qualificare per una di queste classi al livello 1, oltre al Requisito del Guerriero, deve possedere almeno Saggezza 10.

Armi e Armature: Paladini, cavalieri druidici e vendicatori possono usare qualsiasi tipo di armi e armature, ma i cavalieri druidici possono usare solo armi e armature di fatte di materiale naturale, spesso di legno magicamente incantato dai druidi.

Cavalcare: Il cavaliere sacro inizia il gioco gratuitamente con l'Abilità Generale di Cavalcare, e riceve un bonus del +5% al valore di questa abilità. Inoltre è addestrato nell'uso della lancia da cavaliere, e raddoppia i danni inflitti con lancia da cavaliere in combattimento in seguito ad una carica a cavallo.

Fedeltà: Il personaggio deve assoluta fedeltà al credo prescelto, e deve soddisfare le richieste dei rappresentanti di questo credo, esattamente come un chierico.

Incantesimi: Un paladino può lanciare incantesimi come un chierico di un terzo del proprio livello (arrotondando per difetto), ma non può in alcun caso lanciare incantesimi invertiti. Un vendicatore può lanciare incantesimi come un chierico di un terzo del proprio livello (arrotondando per difetto), ma può lanciare solo incantesimi invertiti. Un cavaliere druidico può lanciare incantesimi come un druido di un terzo del proprio livello (arrotondando per difetto).

Individuazione: Il paladino e il vendicatore possono lanciare l'incantesimo *individuare il male* una volta per round fino a 18 metri di distanza. Il cavaliere druidico può lanciare l'incantesimo *individuare il pericolo* una volta all'ora.

Patrono Immortale: Alcuni cavalieri sacri sono devoti ad uno specifico Immortale che conferisce determinate Abilità Speciali o Restrizioni Speciali ai loro seguaci. Inoltre tutti i cavalieri sacri possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Onorare Immortale riferita al loro Patrono Immortale (se ne hanno uno).

Scacciare Non Morti: Il paladino e il vendicatore possono Scacciare (o Assoggettare nel caso del vendicatore) Non Morti come un chierico di un terzo del proprio livello (arrotondando per difetto). I

cavalieri druidici non sono in grado di Scacciare Non Morti.

- Guerriero

Maestria nelle Armi: Solo i guerrieri possono divenire Maestri di un'Arma al livello 24 e Gran Maestri al livello 30.

Cavalcare: Se il guerriero sceglie tra le sue Abilità Generali quella di Cavalcare, riceve un bonus del +5% al valore di questa abilità. Inoltre è addestrato nell'uso della lancia da cavaliere, e raddoppia i danni inflitti con lancia da cavaliere in combattimento in seguito ad una carica a cavallo.

Schianto: Al livello 9, il guerriero può compiere questa manovra, perdendo automaticamente l'iniziativa e subendo una penalità di -25% alla THAC0. Se il colpo va a segno, somma il suo intero punteggio di Forza al danno inflitto (in aggiunta a qualsiasi altro modificatore). Lo schianto non può essere impiegato insieme agli attacchi multipli.

Avanzamento Speciale: Dal livello 9 in poi, un guerriero di allineamento Legale può giurare fedeltà ad una Chiesa devota alla Legge e divenire un paladino, mentre un guerriero di allineamento Neutrale può giurare fedeltà ad una Chiesa Neutrale e divenire un cavaliere druidico, mentre un guerriero di allineamento Caotico può giurare fedeltà ad una Chiesa Caotica e diventare un vendicatore. In questo modo il personaggio rinuncia a qualsiasi proprietà sui propri domini e li cede alla Chiesa, sottoponendosi a tutte le restrizioni di un chierico proprietario terriero. In alternativa un guerriero errante di livello 9 in poi, di qualsiasi allineamento, può giurare fedeltà ad un sovrano, e divenire un cavaliere. Il guerriero di livello 9 in poi non è obbligato a seguire nessuno di questi percorsi, e può diventare un proprietario terriero o proseguire come semplice avventuriero se così desidera. Il guerriero può lanciare incantesimi come un personaggio di queste classi solo se la sua Saggezza è di 13 o più, altrimenti assumerà tutti gli altri poteri ma non la capacità di lanciare incantesimi.

- Mistico

Requisiti: Forza 10, Destrezza 13, Saggezza 13

Dadi Vita: 1d6 per livello fino al livello 9 e +2 punti ferita per livello dal livello 10 in poi.

Armature: Nessuna, neppure gli scudi. Inoltre il mistico non può usare oggetti magici che migliorano la Classe Armatura o offrono protezione contro determinati attacchi o migliorano i Tiri Salvezza.

Abilità da Ladro: Il mistico può usare le abilità Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare Pareti, Trovare/Rimuovere Trappole come un ladro dello stesso livello.

Arti Marziali: Il mistico infligge più danni a mani nude di un normale combattente (come riportato nella Tabella dei Danni a Mani Nude del Mistico), inoltre dal livello 5 può effettuare due attacchi in mischia o da lancio con ogni azione, dal livello 9 gli attacchi diventano tre, e dal livello 13 gli attacchi diventano quattro. Inoltre migliorano di -5% la loro Classe Armatura, per ogni livello sopra il livello 1 (-5% al livello 2, -10% al livello 3, ecc.), fino ad un massimo di -75% al livello 16. Gli attacchi a mani nude del mistico funzionano come armi magiche, con un potenziale diverso a seconda del livello del mistico: al livello 2 sono equivalenti ad armi d'argento, al livello 5 armi +1, al livello 8 armi +2, al livello 11 armi +3, al livello 14 armi +4, al livello 16 armi +5.

Movimento Incrementato: Il mistico aumenta di 3 metri il suo movimento di incontro per ogni livello sopra il livello 1 fino al livello 12. Dal livello 13 l'incremento è di 6 metri per livello, fino ad un massimo di +90 metri al livello 16.

Consapevolezza: Dal livello 2, il mistico riceve riduce del 16% (-3) le sue probabilità di essere sorpreso.

Autoguarigione: Dal livello 4, una volta al giorno, il mistico può concentrarsi per un round e curarsi 1 punto di danno subito per ogni livello di esperienza posseduto.

Parlare con gli Animali: Dal livello 6, il mistico può parlare a volontà con qualsiasi animale normale o gigante.

Difese Speciali: Dal livello 8, il mistico riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi arma a soffio, incantesimo o effetto simile; se riesce il tiro salvezza, il danno è ridotto del 75% (minimo 1 danno). Non è cumulabile con altri bonus derivati dalla razza del personaggio.

Blocco Mentale: Dal livello 12, il mistico è immune a *ESP*, incantesimi di *bloccare* e *rallentare*, la magia dell'*ammaliare*, incantesimi di *cerca* e *imposizione*.

Svanire: Dal livello 14, una volta al giorno e concentrandosi per 1 round, il mistico fa “svanire” la sua presenza. Nessuna creatura vivente o non morta può percepirlo. L'effetto dura per 1 round per livello del mistico, e svanisce nel momento in cui attacca.

Tocco Delicato: Dal livello 16, Una volta al giorno, il mistico può usare questa abilità speciale su qualsiasi creatura vivente (deve riuscire a colpirla normalmente; se l'attacco fallisce, il mistico può provare di nuovo ad impiegare il Tocco Delicato). La vittima subisce uno dei seguenti effetti, senza Tiro Salvezza, a meno che il suoi Dadi Vita non siano maggiori di quelli del mistico, nel qual caso è immune agli effetti del Tocco Delicato. Gli effetti che l'abilità speciale può provocare, sono: *ammaliare persone* o *bloccare persone* con durata di 24 ore o *curare tutto* o *incantesimo della morte* con durata istantanea.

Acrobazia: Un mistico può acquisire l'abilità speciale Acrobazia come un Acrobata, aumentando del 20% i punti esperienza necessari per passare di livello.

Tabella dei Danni a Mani Nude del Mistico

1	1d4
2	1d4+1
3	1d6
4	1d6+1
5	1d8
6	1d8+1
7	1d10
8	1d12
9	2d8
10	2d10
11	2d12
12	3d8+1
13	4d6+2
14	5d6
15	4d8
16	3d12

Incantatore

Requisito: Intelligenza 10.

Dado Vita: 1d4 per livello fino al livello 9 e +1 punti ferita per livello dal livello 10 in poi.

Armature: Indossare un qualsiasi tipo di armatura fisica, scudi compresi, rende impossibile all'incantatore di memorizzare o lanciare incantesimi.

Incantesimi Bonus (Regola Opzionale): L'incantatore con Int 12 può memorizzare +1 incantesimo di 1° livello. A Int 14 può memorizzare anche +1 incantesimo di 2° livello. A Int 16 può memorizzare +1 incantesimo di 3° livello. A Int 18 può memorizzare +1 incantesimo di 4° livello. Il personaggio deve poter lanciare normalmente gli incantesimi del livello appropriato per poter usufruire di questo bonus.

Tabella degli Incantesimi Memorizzabili per Livello dall'Incantatore

Livello dell'incantesimo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	4	4	4	3	2	2	-	-	-
14	4	4	4	4	3	2	-	-	-
15	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	7	7	7	6	6	5	5	5	4
28	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	9	9	9	9	9	9	8	8	8
36	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Tabella dell'Esperienza dell'Incantatore

Livello	Punti Esperienza
1	0
2	2.500
3	5.000
4	10.000
5	20.000
6	40.000
7	80.000
8	150.000
9	300.000
10+	+150.000 per livello

Tabella dei Tiri Salvezza dell'Incantatore su base 100

Livello	1+	6+	11+	16+	21+	25+	29+	32+
Raggio della Morte / Veleno	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%
Bacchette Magiche	35%	45%	55%	65%	75%	85%	90%	95%
Paralisi / Pietrificazione	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%
Soffio del Drago	25%	35%	45%	55%	65%	75%	85%	95%
Verga / Bastone / Incantesimo	30%	45%	60%	75%	85%	90%	95%	95%

Tabella dei Tiri Salvezza dell'Incantatore su base 20

Livello	1+	6+	11+	16+	21+	25+	29+	32+
Raggio della Morte / Veleno	8	10	12	14	16	17	18	19
Bacchette Magiche	7	9	11	13	15	17	18	19
Paralisi / Pietrificazione	8	10	12	14	16	17	18	19
Soffio del Drago	5	7	9	11	13	15	17	19
Verga / Bastone / Incantesimo	6	9	12	15	17	18	19	19

Tabella della THAC0 dell'Incantatore

Livello	THAC0
1	2/10%
4+	3/15%
6+	4/20%
9+	5/25%
11+	6/30%
14+	7/35%
16+	8/40%
19+	9/45%
21+	10/50%
24+	11/55%
26+	12/60%
29+	13/65%
31+	14/70%
34+	15/75%
36	16/80%

- Mago

Maestria nelle Armi: Il Mago inizia il gioco con la Maestria Base nel pugnale o a discrezione del Master di bastone, cerbottana, olio infuocato, acqua sacra, rete, pietra scagliata, fionda e frusta.

Incantesimi: Il mago lancia incantesimi dalle liste del mago.

Arti Segrete dei Maghi: Come introdotto nel supplemento geografico dedicato ai Principati dei Maghi, i Maghi possono sacrificare Punti Esperienza per apprendere un'arte magica segreta.

Sentitevi liberi di sperimentare ed inventarne di nuovo. Le sette arti note sono: Alchimia, Dragologia, Elementalismo, Fattura, Illusione, Negromanzia, Rune.

Pergamene Magiche: Il mago può creare e utilizzare pergamene contenenti incantesimi da mago.

Studi Magici Complementari: Il mago può imparare uno di questi studi magici solo da un insegnante esperto in essi: il costo è di solito pari a 35 mo a settimana. Il completamento di ogni corso richiede 4 settimane + 1 settimana per livello di esperienza del mago apprendista. Un mago può seguire solo uno di questi studi magici per livello di esperienza e potrà trarne vantaggio solo quando avrà raggiunto il livello di esperienza successivo a quello in cui ha iniziato a perseguire lo studio. Gli Studi Magici Complementari sono:

- *Addestramento all'Agilità:* Permette al mago di effettuare una prova di Destrezza per poter lanciare incantesimi e muoversi nello stesso round alla normale velocità di passeggio. Se il mago sta cavalcando o schivando attacchi, viene imposta una grossa penalità alla prova di Destrezza (da -5% a -10% a seconda delle circostanze). Se il tentativo fallisce, l'incantesimo che si stava lanciando è sprecato.

- *Apprendere Linguaggi:* Lo studente può apprendere un nuovo linguaggio, fino al limite concesso dalla sua Intelligenza.

- *Convocare Compagno:* Questa abilità permette di convocare una creatura che diventerà il compagno del mago. Il tentativo può essere effettuato soltanto durante la notte di luna piena e ha una probabilità di riuscita del 2% per livello di esperienza del mago. Il compagno è legato mentalmente al suo padrone e ha Intelligenza d10+8. Il padrone del compagno può, concentrandosi, vedere e ascoltare quello che percepisce il suo compagno (senza limiti di gittata). Il compagno si comporta come una creatura *ammaliata*. Il mago può avere solo un compagno alla volta.

Il tipo esatto di creatura convocata è a discrezione del Master, ma nell'evocazione bisogna far uso di una parte del tipo di creatura da convocare come componente base. Le probabilità di successo della convocazione sono ridotte di -10% per asterisco nelle statistiche della creatura. Quando un tentativo fallisce, i componenti base vengono distrutti, e non può essere impiegata nuovamente la stessa creatura o parte della stessa creatura come fonte di componenti per una convocazione.

La creatura convocata deve essere dello stesso allineamento del padrone. I suoi pf saranno uguali al livello dell'incantatore e avrà un DV (o livello) per ogni 2 punti di cui l'Intelligenza del mago supera il 10. Se il padrone sceglie una creatura senziente o addirittura umana o semi-umana come compagno questa *non* può essere un PNG noto o un personaggio giocante. Questi compagni vengono chiamati aiutanti e sono considerati mostri con due asterischi al fine della convocazione. Il giocatore gli fornirà un nome e una personalità. L'aiutante sarà assolutamente leale e non può essere *ammaliato* o influenzato ad agire contro il suo padrone.

Una volta convocato, il compagno resta con il suo padrone, e non può essere né congedato né *dissolto*. I suoi pf restano sempre uguali, anche se il padrone sale di livello. Se muore, il suo padrone subisce danni uguali ai pf del compagno e non può convocarne uno nuovo prima che sia passato un anno.

- *Incantesimi Combinati:* Questa tecnica permette allo studente di mescolare i suoi livelli di incantesimo in qualsiasi combinazione, purchè il livello totale degli incantesimi non ecceda la sua capacità. Ad esempio, un mago di livello 4 può normalmente lanciare due incantesimi di 1° livello e 2 incantesimi di 2° livello (per un totale di sei livelli di incantesimi). Con questa tecnica può scegliere di memorizzare sei incantesimi di 1° livello o tre incantesimi di 2° livello, o qualsiasi altra combinazione appropriata.

- *Lanciare Rapidamente:* Permette al mago di lanciare i suoi incantesimi più rapidamente. Se, all'inizio di un round, il mago dichiara di avere pronti i componenti per uno specifico incantesimo,

quell'incantesimo avverrà come prima cosa nel prossimo round, prima che venga tirata l'iniziativa. Se cambiasse idea nel mentre, deve cambiare i componenti e non fare null'altro nel round successivo.

-*Mandragola*: Permette al mago di riconoscere la mandragola e raccoglierla in sicurezza. Le radici possono essere usate per creare droghe soporifere o allucinogene. Una vittima della droga deve superare una prova di Costituzione; se fallisce, si addormenterà per 1d6 giorni o risponderà il vero ad 1d6 domande poste dal mago. Al livello 9, un mago può animare le radici della pianta per creare un manikino tramite un incantesimo permanente di *creare mostri normali* (CA 6, DV 1/2*, PF 1-4, IN 1, DX d4+14, att no, dnn special – urlo di morte, # app varia, TS II, ML 6, TT no, AL N, PX 30).

- *Meditazione*: Aiuta il personaggio a raggiungere un livello superiore di percezione. Dopo un'ora di preparativi (in assoluta quiete) il mago ottiene un modificatore alla prova di Intelligenza (+5% fino al livello 5, +10% fino al livello 10 e così via fino a 40% al livello 36). Deve dichiarare al Master quale problema vorrebbe risolvere prima di meditare. L'effetto dura fino al momento in cui si effettuerà la prova di abilità. La meditazione può migliorare le probabilità di scoprire nuovi incantesimi, incantare oggetti o convocare compagni magici.

Se il Master lo desidera può far sì che i Maghi ricevano queste Abilità sacrificando Abilità Generali per apprenderle, d'altronde, è peculiare che le Abilità Generali, pur introdotte nel primo supplemento geografico, vennero praticamente rese "ufficialmente opzionali" solo nella Ciclopedia delle Regole. Difatti molti atlanti non contenevano riferimento alcuno alle Abilità Generali ed erano pensati per essere usati singolarmente (tanto è vero che l'uso delle Abilità Generali veniva respiegato per intero ogni volta che queste venivano inserite in un supplemento geografico. Scarso game design e mancanza di un supervisore generale? Ben probabile).

Elfi e Maghi

Gli elfi conoscono incantesimi diversi da quelli dei maghi umani, ma questa distinzione è più una questione di gusto dell'ambientazione, che un vero limite. Il Master può scegliere di regolarsi come meglio crede, o apportare specifiche restrizioni come quelle dell'atlante sugli elfi.

Gli elfi, per cui la magia è innata, possono essere maghi multi-classe, soddisfacendo i requisiti di entrambe le Classi. In questo caso l'elfo somma i punti esperienza dalla Tabella dell'Esperienza del Mago Elfo Multi-Classe per determinare la quantità di punti esperienza necessari per passare di livello. Ad ogni passaggio di livello l'elfo migliora la THACO e i Punti Ferita come la migliore delle due classi, i Tiri Salvezza base sono i migliori tra le due classi.

Per gli elfi, la magia è talmente innata che possono decidere di studiarla anche qualora abbiano iniziato il gioco come membri di un'altra classe. L'elfo non può guadagnare più di due livelli da mago, prima di essere avanzato nuovamente nella sua classe originale, fino a quando le due classi non saranno di pari livello, a quel punto riprenderà ad usare l'avanzamento come delineato sopra. I livelli da mago guadagnati in questo modo non permettono al personaggio di accumulare nuovi Punti Ferita.

Tabella dell'Esperienza del Mago Elfo Multi-Classe

Livello	Punti Esperienza
1	+2.000
2	+4.000
3	+8.000
4	+16.000
5	+32.000
6	+64.000
7	+120.000
8	+240.000
9	+360.000

10+

+250.000 per livello

- Forestale (Umano Mago-Guerriero)

Chi è familiare con il supplemento geografico dedicato agli Imperi dei Mondi Noti, può aver visto la classe umana del forestale. Devo ammettere che la prima volta che la vidi, dissi, “che bello, ecco il ramingo per l'Edizione Base”. Mi resi conto che invece era uno strano ibrido tra umano e elfo, e che onestamente non dava alcun beneficio: praticamente permetteva di creare un umano, con l'avanzamento limitato dall'elfo, senza nessun beneficio razziale dell'elfo. Niente infravisione, niente abilità di individuazione, niente longevità, niente immunità alla paralisi dei ghoul. Gli unici benefici erano a livello di interpretazione e ambientazione. Bisognava dargli qualcosa per compensare questi cambiamenti, soprattutto tenendo conto della benedizione degli Immortali Patroni degli elfi prima di divenire un Forestale. A quel punto, sfruttando il materiale già esistente, e il fatto che i forestali sono impiegati come scout, ho pensato di dargli le abilità da ladro di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi in ambienti naturali come un ladro di un livello inferiore al proprio. Ricordatevi, tra l'altro, che nella Prima Edizione, il ramingo era in grado di lanciare incantesimi sia da mago che da druido, guarda caso, proprio come l'elfo dell'Edizione Base. Casualità?

I Forestali sono Umani adottati all'interno di un Clan di Elfi e possono avanzare sia come Maghi (attingendo alla lista degli incantesimi degli Elfi) che come Guerrieri.

Requisiti: Forza 12 e Intelligenza 12.

Maestria nelle Armi: Il Forestale inizia il gioco con la Maestria Base in quattro armi di sua preferenza.

Incantesimi: Il forestale lancia incantesimi dalle liste del mago e dell'elfo.

Linguaggi: I Forestali devono necessariamente imparare la lingua degli Elfi tra i loro linguaggi di base, o sacrificare una delle loro Abilità Generali per farlo.

Magia Innata: L'intervento degli Immortali Elfici dona all'Umano la capacità di lanciare incantesimi indossando qualsiasi tipo di armatura.

Muoversi Silenziosamente: I forestali possono Muoversi Silenziosamente in ambienti naturali come un ladro della metà del proprio livello (minimo livello 1, arrotondare per difetto), ma solo se indossano armature non di metallo.

Nascondersi: I forestali possono Nascondersi nelle Ombre in ambienti naturali come un ladro della metà del proprio livello (minimo livello 1, arrotondare per difetto), ma solo se indossano armature non di metallo.

Pergamene Magiche: Il forestale può creare e lanciare incantesimi da mago e elfo contenuti su pergamene magiche.

Seguire Tracce: Il forestale inizia il gioco conoscendo gratuitamente l'abilità generale Seguire Tracce.

Sopravvivenza: Il forestale inizia il gioco conoscendo gratuitamente l'abilità generale Sopravvivenza (specificare il tipo di terreno).

Punti Esperienza: Il Forestale avanza di livello come un elfo mago-guerriero multi-classe.

Ad ogni passaggio di livello il Forestale migliora la THAC0 come un guerriero, i Punti Ferita come un elfo guerriero (quindi tirano 1d6 anziché 1d8), i tiri salvezza base sono i migliori tra le due Classi.

- Stregone

Lo Stregone fa uso della magia utilizzando un paradigma differente dalla tradizione magica degli elfi, che trascrivono il loro sapere sui libri e le pergamene, prepara e lancia i suoi incantesimi come un Mago, ma non può lanciare gli incantesimi dalle pergamene, non possiede un libro degli incantesimi tradizionale, ma conserva il suo sapere magico su di un qualche grimorio, che può assumere qualsiasi forma.

Per un Mago o uno Stregone decifrare il grimorio richiede tempo e l'uso dell'incantesimo *leggere*

magia.

Requisito: Costituzione 10 in aggiunta a Intelligenza 10.

Armi: Lo stregone inizia il gioco con la Maestria Base in due armi.

Incantesimi Magici: La lista degli incantesimi degli stregoni è limitata agli incantesimi riportati nella Ciclopedia delle Regole, e non possono comunque apprendere incantesimi di potere superiore al sesto.

Stregoni Multi-Classe: Gli stregoni possono essere multi-classe: in quel caso usano la THAC0 e i Punti Ferita dell'altra classe e i Tiri Salvezza migliori delle due classi. La via dello stregone può essere intrapresa anche qualora i personaggi abbiano iniziato il gioco come membri di un'altra classe. In questo caso il personaggio deve prima soddisfare i requisiti minimi per apprendere la via dello stregone, e superare un rituale per intraprendere la nuova carriera e poi usare la seguente Tabella dell'Esperienza per determinare i punti esperienza necessari da investire per raggiungere un nuovo livello di stregone. Il neo incantatore non può guadagnare più di due livelli da stregone, prima di essere avanzato nuovamente nella sua classe originale, fino a quando le due classi non saranno di pari livello, a quel punto riprenderà ad usare l'avanzamento come delineato sopra. I livelli da stregone guadagnati in questo modo non permettono al personaggio di accumulare nuovi Punti Ferita o migliorare la THAC0, ma permettono di scegliere i migliori tiri salvezza tra le due classi.

Punti Esperienza: Lo stregone classe singola avanza di livello come un sacerdote.

Tabella dell'Esperienza dello Stregone Multi-Classe

Livello	Punti Esperienza
1	+1.000
2	+2.000
3	+4.000
4	+8.000
5	+16.000
6	+32.000
7	+64.000
8	+130.000
9	+260.000
10+	+200.000 per livello

Professionista

Dado Vita: 1d4 per livello fino al livello 10 e +2 punti ferita per livello dal livello 10 in poi.

Maestria nelle Armi: Il professionista inizia il gioco con la Maestria Base in due armi da mischia e da lancio ad una mano o in un'arma a gittata:

Halfling e Professionisti

Un halfling professionista può usare la sua abilità Nascondersi come un bonus alla abilità da ladro Nascondersi nelle Ombre, e può Muoversi Silenziosamente come un ladro, rimanendo nascosto. Generalmente gli halfling sono acrobati anziché veri ladri, ma invece di rinunciare a Svuotare Tasche, rinunciano all'abilità di Scalare Pareti.

Gli halfling possono essere sia ladri che guerrieri, soddisfacendo i requisiti di entrambe le Classi. In questo caso l'halfling avanza di livello come un Guerriero, ma raddoppia i Punti Esperienza necessari per passare di livello. Ad ogni passaggio di livello l'halfling guerriero-ladro migliora la THAC0 come un guerriero, i Punti Ferita come un guerriero halfling, i Tiri Salvezza base sono i migliori tra le due Classi.

Tabella dell'Esperienza del Professionista

Livello	Punti Esperienza
1	0
2	1.200
3	2.400
4	4.800
5	9.600
6	20.000
7	40.000
8	80.000
9	160.000
10	280.000
11+	120.000 per livello

Tabella dei Tiri Salvezza del Professionista (d100)

Livello	1+	5+	9+	13+	17+	21+	25+	29+	33+
Raggio della Morte / Veleno	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%	95%
Bacchette Magiche	35%	45%	55%	65%	75%	80%	85%	90%	95%
Paralisi / Pietrificazione	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%	95%
Soffio del Drago	25%	35%	45%	55%	65%	75%	85%	90%	95%
Verga / Bastone / Incantesimo	30%	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%

Tabella dei Tiri Salvezza del Professionista (d20)

Livello	1+	5+	9+	13+	17+	21+	25+	29+	33+
Raggio della Morte / Veleno	8	10	12	14	16	17	18	19	19
Bacchette Magiche	7	9	11	13	15	16	17	18	19
Paralisi / Pietrificazione	8	10	12	14	16	17	18	19	19
Soffio del Drago	5	7	9	11	13	15	17	18	19
Verga / Bastone / Incantesimo	6	8	10	12	14	16	17	18	19

Tabella della THAC0 del Professionista

Livello	THAC0 (d20/d100)
1	2/10%
3+	3/15%
5+	4/20%
7+	5/25%
9+	6/30%
11+	7/35%
13+	8/40%
15+	9/45%
17+	10/50%
19+	11/55%
21+	12/60%
23+	13/65%
25+	14/70%
27+	15/75%
29+	16/80%
31+	17/85%
33+	18/90%
36	19/95%

- Acrobata

L'acrobata, descritto col nome di libertino nel supplemento sugli Imperi del Mondo Noto, è un avventuriero, un brillante spadaccino e uno scavezzacollo. Effettivamente come riportato in quel supplemento, non c'era nessun motivo reale per giocare un libertino anziché un ladro. Assegnandogli le abilità di Acrobazia dei mistici si riesce a rispecchiare maggiormente la descrizione fornita dal testo, e soprattutto riprodurre una classe di personaggio simile al ladro-acrobata della Prima Edizione.

Requisito: Destrezza 10.

Armature: Indossare un qualsiasi tipo di armatura più pesante di quella di cuoio, o un qualsiasi scudo rende impossibili l'impiego di molte Abilità da Ladro e delle abilità di Acrobazia.

Acrobazia: L'acrobata possiede gratuitamente l'abilità generale Acrobazia. Con una prova riuscita di abilità, il personaggio può muoversi senza ridurre la sua velocità di movimento di incontro o di corsa. Inoltre, sempre con una prova riuscita, l'acrobata può oltrepassare un avversario e proseguire il suo movimento, senza rallentamenti o riduzioni dello stesso, e senza subire penalità alla Classe Armatura.

Abilità da Ladro: L'acrobata possiede le abilità Artista della Fuga, Ascoltare Rumori, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare Pareti e Trovare/Rimuovere Trappole come un ladro dello stesso livello.

- Bardo

Requisito: Destrezza 10, Carisma 10.

Armature: Indossare un qualsiasi tipo di armatura più pesante di quella di cuoio, o un qualsiasi scudo rende impossibili l'impiego di molte Abilità da Ladro.

Abilità Bardiche: Il bardo inizia il gioco conoscendo gratuitamente le Abilità Generali Cantare, Narrare Storie, Suonare Strumeto.

Abilità da Ladro: Il bardo possiede le abilità Artista della Fuga, Ascoltare Rumori, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare Pareti, Trovare/Rimuovere Trappole, il cui valore avanza come mostrato nelle tabelle seguenti.

Annaliare Persone: Al livello 3 il bardo può lanciare una volta al giorno l'incantesimo *ammaliare*

persone, influenzando un numero di Dadi Vita pari ad un terzo del suo livello (arrotondare per difetto). Per usare questo potere il bardo dovrà recitare un poema, cantare o suonare uno strumento per almeno 3 round ed effettuare una prova di abilità su una delle tre abilità bardiche. Se fallisce la prova, le vittime del suo potere, ricevono un bonus di +15% al proprio Tiro Salvezza. Il bardo se interrotto o ferito, fallisce automaticamente nel suo tentativo. Il bardo può usare questo potere per negare il tentativo di ammaliare di un altro bardo.

Ammaliare Mostri: Al livello 9 il potere di ammaliare si estende a comprendere anche mostri (come l'incantesimo *ammaliare mostri*)

Ammaliare Piante: Al livello 15 il potere di ammaliare si estende a comprendere anche le piante (come l'incantesimo *ammaliare piante*).

Influenzare il Morale: Il bardo può usare influenzare il morale (conferendo un bonus di +2 ai suoi compagni o di -2 ai suoi avversari) o la loro predisposizione a combattere (+5% alla THAC0 per i suoi compagni o -5% alla THAC0 per i suoi avversari). Questi effetti sono automatici dopo tre round (nessun Tiro Salvezza).

Leggere Linguaggi: Dal livello 4, il bardo ha l'80% di riuscire a leggere correttamente qualsiasi linguaggio normale.

Leggere Pergamene Magiche: Dal livello 10, il bardo ha una probabilità del 90% di riuscire a lanciare correttamente un incantesimo riportato su una pergamena per incantatori. In caso di fallimento, l'incantesimo genera un effetto inaspettato.

- Ladro

Requisito: Destrezza 10.

Armature: Indossare un qualsiasi tipo di armatura più pesante di quella di cuoio, o un qualsiasi scudo rende impossibili l'impiego di molte Abilità da Ladro.

Abilità da Ladro: Il ladro possiede le abilità Artista della Fuga, Ascoltare Rumori, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Scalare Pareti, Svuotare Tasche, Trovare/Rimuovere Trappole, il cui valore avanza come mostrato nelle tabelle seguenti.

Colpire alle Spalle: Se il ladro riesce a posizionarsi alle spalle di una vittima, senza farsi notare, riceve un bonus di +20% alla THAC0 e raddoppia i danni inflitti da qualsiasi attacco effettuato con un'arma a una mano da mischia.

Leggere Linguaggi: Dal livello 4, il ladro ha l'80% di riuscire a leggere correttamente qualsiasi linguaggio normale.

Leggere Pergamene Magiche: Dal livello 10, il ladro ha una probabilità del 90% di riuscire a lanciare correttamente un incantesimo riportato su una pergamena per incantatori. In caso di fallimento, l'incantesimo genera un effetto inaspettato.

Tabella delle Abilità dei Ladri

Le Abilità dei Ladri sono equiparate alle Abilità Generiche (vedi più avanti) che tutti i Personaggi possono imparare e che sono comparse a più riprese nei vari Atlanti dell'Edizione Base e nei vari supplementi (in particolari quelli dedicati alle razze non umane). Per distinguere lo speciale addestramento del ladro, ciascuna "abilità dei ladri" ha un pregio speciale di cui solo i ladri in virtù possono far uso.

Nell'Edizione Avanzata del gioco, i ladri possono distribuire i punti percentuali tra le varie abilità speciali: se si vuole giocare facendo uso del d20, dividere per 5 i punti da distribuire tra le percentuali base presentate nelle regole Avanzate.

Oggetti troppo ingombranti o la presenza di armi grandi, rende impossibile l'utilizzo delle abilità da ladro, fatto eccezione per Ascoltare Rumori. *Regola Opzionale: I professionisti sommano il loro modificatore di Destrezza al valore di ciascuna abilità.*

Artista della Fuga: il ladro può provare a scassinare anche serrature magiche. Se fallisce la prova fa scattare qualsiasi trappola collegata alla serratura.

Artista della Fuga è la vecchia Scassinare Serrature. Dato che l'Abilità Generale Artista della Fuga permette anche di scassinare serrature è logico che il personaggio sia capace anche di liberarsi dai legacci. Se volete ripristinare la vecchia abilità da ladro, il personaggio può solo scassinare le serrature.

Ascoltare Rumori: il ladro migliora rapidamente la sua capacità di distinguere i rumori rispetto a qualsiasi altro personaggio. Non può usare questa abilità se indossa un elmo o qualsiasi altra copertura alla testa.

Muoversi Silenziosamente: il ladro sa Muoversi Silenziosamente in qualsiasi tipo di terreno. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Nascondersi: il ladro conosce le tecniche per Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Scalare Pareti: i ladri possono scalare pareti anche totalmente lisce, senza l'ausilio di equipaggiamento speciale. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Svuotare Tasche: i ladri sono gli unici maestri dell'arte del borseggio, e sono in grado di farlo anche davanti alla vista di tutti, anche in combattimento! Ricordarsi che il livello della vittima si applica come penalità alla prova di abilità del ladro. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Trovare/Rimuovere Trappole: il ladro può provare a trovare e disattivare anche trappole magiche. Se fallisce la prova fa scattare automaticamente la trappola.

Inoltre ho eliminato in queste regole la distinzione tra Trovare e Rimuovere Trappole, facendole diventare un'unica Abilità Speciale. Per semplicità l'abilità congiunta farà uso delle percentuali e dei valori di Trovare Trappole. Lascio anche i valori di Rimuovere Trappole per chi non gradisca questo cambiamento.

Alcune Abilità Generali possono permettere a personaggi di altre classi di ottenere probabilità di riuscita superiori a quelle delle abilità del ladro. Ciò è perfettamente ragionevole, soprattutto nei gruppi di personaggi che non vogliono annoverare un ladro nelle loro fila. Si ricordi che il personaggio ha sacrificato un'Abilità Generale per apprendere una frazione delle conoscenze specifiche di un'altra classe, non certo un giochetto da poco, e comunque i risultati non saranno gli stessi che potrebbe ottenere un ladro specializzato. Posso ben concepire che con la spesa di 2 Abilità Generali, un Personaggio possa apprendere l'Abilità Generale con la stessa maestria di un ladro, ma è una soluzione che sconsiglierei e che non applico. Comunque sentitevi liberi di provarla sul campo.

Tabella delle Abilità dei Ladri (d100)

Livello	Artista Fuga	Trovare Trappole	Rimuovere Trappole	Scalare Pareti	Muoversi Silenzios.	Nascondersi Nelle Ombre	Svuotare Tasche	Ascoltare Rumori
1	15%	10%	10%	87%	20%	10%	20%	30%
2	20%	15%	15%	88%	25%	15%	25%	35%
3	25%	20%	20%	89%	30%	20%	30%	40%
4	30%	25%	25%	90%	35%	24%	35%	45%
5	35%	30%	30%	91%	40%	28%	40%	50%
6	40%	35%	34%	92%	44%	32%	45%	54%
7	45%	40%	38%	93%	48%	35%	50%	58%
8	50%	45%	42%	94%	52%	38%	55%	62%
9	54%	50%	46%	95%	55%	41%	60%	66%
10	58%	54%	50%	96%	58%	44%	65%	70%
11	62%	58%	54%	97%	61%	47%	70%	74%
12	66%	62%	58%	98%	64%	50%	75%	78%
13	69%	66%	61%	99%	66%	53%	80%	81%
14	72%	70%	64%	100%	68%	56%	85%	84%
15	75%	73%	67%	101%	70%	58%	90%	87%
16	78%	76%	70%	102%	72%	60%	95%	90%
17	81%	80%	73%	103%	74%	62%	100%	92%
18	84%	83%	76%	104%	76%	64%	105%	94%
19	86%	86%	79%	105%	78%	66%	110%	96%
20	88%	89%	82%	106%	80%	68%	115%	98%
21	90%	92%	85%	107%	82%	70%	120%	100%
22	92%	94%	88%	108%	84%	72%	125%	102%
23	94%	96%	91%	109%	86%	74%	130%	104%
24	96%	98%	94%	110%	88%	76%	135%	106%
25	98%	99%	97%	111%	89%	78%	140%	108%
26	100%	100%	100%	112%	90%	80%	145%	110%
27	102%	101%	103%	113%	91%	82%	150%	112%
28	104%	102%	106%	114%	92%	84%	155%	114%
29	106%	103%	109%	115%	93%	86%	160%	116%
30	108%	104%	112%	116%	94%	88%	165%	118%
31	110%	105%	115%	117%	95%	90%	170%	120%
32	112%	106%	118%	118%	96%	92%	175%	122%
33	114%	107%	121%	118%	97%	94%	180%	124%
34	116%	108%	124%	119%	98%	96%	185%	126%
35	118%	109%	127%	119%	99%	98%	190%	128%
36	120%	110%	130%	120%	100%	100%	195%	130%

Tabella delle Abilità dei Ladri (d20)

Livello	Artista Fuga	Trovare Trappole	Rimuovere Trappole	Scalare Pareti	Muoversi Silenzios.	Nascondersi nelle Ombre	Svuotare Tasche	Ascoltare Rumori
1	3	2	2	17	4	2	4	6
2	4	3	3	17	5	3	5	7
3	5	4	4	17	6	4	6	8
4	6	5	5	18	7	4	7	9
5	7	6	6	18	8	5	8	10
6	8	7	6	18	8	6	9	11
7	9	8	7	18	9	7	10	12
8	10	9	8	18	10	7	11	12
9	10	10	9	19	11	8	12	13
10	11	10	10	19	11	8	13	14
11	12	11	10	19	12	9	14	14
12	13	12	11	19	12	10	15	15
13	13	13	12	19	13	10	16	16
14	14	14	12	20	13	11	17	16
15	15	14	13	20	14	11	18	17
16	15	15	14	20	14	12	19	18
17	16	16	14	20	14	12	20	18
18	16	16	15	20	15	12	21	18
19	17	17	15	21	15	13	22	19
20	17	17	16	21	16	13	23	19
21	18	18	17	21	16	14	24	20
22	18	18	17	21	16	14	25	20
23	18	19	18	21	17	14	26	20
24	19	19	18	22	17	15	27	21
25	19	19	19	22	17	15	28	21
26	20	20	20	22	18	16	29	22
27	20	20	20	22	18	16	30	22
28	20	20	21	22	18	16	31	22
29	21	20	21	23	18	17	32	23
30	21	20	22	23	18	17	33	23
31	22	21	23	23	19	18	34	24
32	22	21	23	23	19	18	35	24
33	22	21	24	23	19	18	36	24
34	23	21	24	23	19	19	37	25
35	23	21	25	23	19	19	38	25
36	24	22	26	24	20	20	39	26

Sacerdote

Tutti i sacerdoti seguono queste regole.

Requisito: Saggezza 10.

Dado Vita: 1d6 per livello fino al livello 9 e +1 punto ferita per livello dal livello 10 in poi.

Incantesimi Bonus (Regola Opzionale): Il Sacerdote con Sag 12 può memorizzare +1 incantesimo di 1° livello. A Sag 14 può memorizzare anche +1 incantesimo di 2° livello. A Sag 16 può memorizzare +1 incantesimo di 3° livello. A Sag 18 può memorizzare +1 incantesimo di 4° livello. Il personaggio deve poter lanciare normalmente gli incantesimi del livello appropriato per poter usufruire di questo bonus.

Sacerdoti e Incantatori

A meno che non sia espressamente permesso dal proprio Patrono Immortale (come nel caso degli elfi delle ombre e di alcuni umanoidi), non è possibile essere sia Sacerdote che Incantatore. E' una scelta di ambientazione, che può essere facilmente rimossa, ma in quel caso consiglio l'uso della Edizione Avanzata per gestire simili personaggi.

Tabella dell'Esperienza del Sacerdote

Livello	Punti Esperienza
1	0
2	1.500
3	3.000
4	6.000
5	12.000
6	25.000
7	50.000
8	100.000
9	200.000
10+	+100.000 per livello

Tabella dei Tiri Salvezza del Sacerdote (d100)

Livello	1+	5+	9+	13+	17+	21+	25+	29+	33+
Raggio della Morte / Veleno	50%	60%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	95%
Bacchette Magiche	45%	55%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%
Paralisi / Pietrificazione	35%	45%	55%	65%	75%	80%	85%	90%	95%
Soffio del Drago	25%	35%	45%	55%	65%	75%	85%	90%	95%
Verga / Bastone / Incantesimo	30%	40%	50%	60%	70%	80%	85%	90%	95%

Tabella dei Tiri Salvezza del Sacerdote (d20)

Livello	1+	5+	9+	13+	17+	21+	25+	29+	33+
Raggio della Morte / Veleno	10	12	14	15	16	17	18	19	19
Bacchette Magiche	9	11	13	14	15	16	17	18	19
Paralisi / Pietrificazione	7	9	11	13	15	16	17	18	19
Soffio del Drago	5	7	9	11	13	15	17	18	19
Verga / Bastone / Incantesimo	6	8	10	12	14	16	17	18	19

Tabella degli Incantesimi Memorizzabili per Livello dal Sacerdote

Livello dell'incantesimo	1	2	3	4	5	6	7
1	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-
5	2	2	-	-	-	-	-
6	2	2	1	-	-	-	-
7	3	2	2	-	-	-	-
8	3	3	2	1	-	-	-
9	3	3	3	2	-	-	-
10	4	4	3	2	1	-	-
11	4	4	3	3	2	-	-
12	4	4	4	3	2	1	-
13	5	5	4	3	2	2	-
14	5	5	5	3	3	2	-
15	6	5	5	3	3	3	-
16	6	5	5	4	4	3	-
17	6	6	5	4	4	3	1
18	6	6	5	4	4	3	2
19	7	6	5	4	4	3	2
20	7	6	5	4	4	4	3
21	7	6	5	5	5	4	3
22	7	6	5	5	5	4	4
23	7	7	6	6	5	4	4
24	8	7	6	6	5	5	4
25	8	7	6	6	5	5	5
26	8	7	7	6	6	5	5
27	8	8	7	6	6	6	5
28	8	8	7	7	7	6	5
29	8	8	7	7	7	6	6
30	8	8	8	7	7	7	6
31	8	8	8	8	8	7	6
32	9	8	8	8	8	7	7
33	9	9	8	8	8	8	7
34	9	9	9	8	8	8	8
35	9	9	9	9	9	8	8
36	9	9	9	9	9	9	9

Tabella della THAC0 del Sacerdote

Livello	THAC0 (d20/d100)
1	2/10%
3+	3/15%
5+	4/20%
7+	5/25%
9+	6/30%
11+	7/35%
13+	8/40%
15+	9/45%
17+	10/50%
19+	11/55%
21+	12/60%
23+	13/65%
25+	14/70%
27+	15/75%
29+	16/80%
31+	17/85%
33+	18/90%
36	19/95%

- Animista

L'Animista è lo Sciamano presentato sul supplemento geografico dedicato al Khanato. L'unica cosa che condivide con lo Sciamano presentato altrove nell'Edizione Base è il nome, differendo negli incantesimi disponibili e le abilità speciali di cui è in possesso. Per questo gli è stato cambiato nome in Animista, e presentato come versione alternativa del Chierico Neutrale.

Gli animisti sono sacerdoti in contatto con il mondo degli spiriti e che traggono i loro poteri dallo spirito guida che è il loro mentore e contatto con il mondo ultraterreno.

Allineamento: L'animista deve essere di allineamento Neutrale e mantenere fede alla filosofia della Neutralità. In caso cambiasse allineamento perderebbe tutti i suoi poteri.

Armature: Solo quelle di cuoio o con altro materiale naturale. Può usare solo scudi di legno e pelle (o altri materiali naturali).

Armi: Tutte. L'animista inizia il gioco con la Maestria Base in due armi.

Incantesimi: Incantesimi degli Animisti.

Mutare Forma: Al livello 12, l'animista può assumere la forma fisica del proprio spirito guida, cambiando da un aspetto all'altro a volontà, impiegando 1 round per effettuare la trasformazione. In forma animale, l'animista non può lanciare incantesimi. L'animista assume tutte le abilità speciali dell'animale in cui si è trasformato e può muoversi al 150% del movimento normale dell'animale (un animista trasformato in un animale che normalmente ha movimento 36 metri per round, si muoverebbe di 52 metri per round). L'animista impiega le forme di attacco dell'animale in cui ha mutato forma, ma impiega i propri bonus alla THAC0 e modificatori di Forza e Destrezza. La Classe Armatura è uguale a quella dell'animale in cui l'animista si è trasformato, ma può applicarvi il proprio modificatore di Destrezza. Quando l'animista muta forma, il suo equipaggiamento (armi, armature, ecc.) viene trasferito nel Mondo degli Spiriti, dove è custodito da uno spirito animale, contro i tentativi di furto da parte degli spiriti maligni. Una prova di Sapere (Spiriti) o un incantesimo *visione pura*, rivelano il reale aspetto dell'animista quando in forma animale.

Parlare con gli Animali: Gli animisti possono usare *parlare con gli animali* per comunicare con gli animali della specie del proprio spirito guida. Ricevono un ulteriore utilizzo giornaliero di questa abilità speciale al livello 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33.

Spirito Guida: L'animista è accompagnato da uno spirito guida del mondo naturale, che gli

impartisce la conoscenza degli incantesimi, la conoscenza del Mondo degli Spiriti e l'abilità di vedere altri spiriti immateriali. Durante la sua iniziazione l'animista subisce un malanno, che si manifesterà come una disabilità che lo perseguiterà per tutta la vita. Tirare 1d6 per determinare quale Caratteristica subirà una riduzione permanente di 1 punto.

Lo spirito guida fornisce inoltre i seguenti benefici all'animista, a seconda del suo tipo.

Tiro	Spirito Animale	Caratteristica	Abilità/Vantaggio
01-05	Cavallo	+1 Forza	Cavallerizzo
06-10	Aquila	+1 Forza	Prontezza
11-15	Yak	+1 Forza	Muscoli
16-20	Falco	+1 Intelligenza	Vista Acuta**
21-25	Lupo	+1 Intelligenza	Seguire Tracce
26-30	Serpente	+1 Intelligenza	Misticismo
31-35	Gufo	+1 Saggezza	Codice delle Leggi e della Giustizia
36-40	Cane	+1 Saggezza	Ottenere Fiducia
41-45	Gerbillo	+1 Saggezza	Senso del Pericolo
46-50	Falcone	+1 Saggezza	Falconeria
51-55	Tigre	+1 Destrezza	Istinto
56-60	Gatto	+1 Destrezza	Sopravvivenza
61-65	Scimmia	+1 Destrezza	Artista della Fuga
66-70	Cammello	+1 Costituzione	Navigazione
71-75	Caprone	+1 Costituzione	Ingannare
76-80	Orso	+1 Costituzione	Lottare
81-85	Pecora	+1 Carisma	Sapienza Naturale
86-90	Leone	+1 Carisma	Udito Acuto*
91-95	Cigno	+1 Carisma	Individuare Inganni
96-00	Camaleonte	+1 Carisma	Camuffare

**Ascoltare Rumori*: L'animista possiede l'abilità Ascoltare Rumori come un ladro dello stesso livello.

***Vista Acuta*: Gli animisti possono individuare porte segrete o nascoste con una probabilità del 33% (6 su d20, *in origine 1-2 su 1d6*), inoltre la loro visuale è il doppio di quella di un normale essere umano (raddoppiando ad esempio la distanza a cui l'elfo nota un incontro o un punto di riferimento).

Punti Esperienza: L'animista aumenta del 10% i Punti Esperienza per passare di livello.

- Chierico

I chierici sono combattenti di prima linea nella guerra tra la Vita e l'Entropia. Possono essere di qualsiasi allineamento, ma di solito questo è conforme alle aspettative del Patrono Immortale di cui sono devoti seguaci.

Armature: Tutte, scudi compresi.

Armi: Tutte le armi senza filo e senza lama. Il chierico inizia il gioco con la Maestria Base in due armi senza filo e senza lama. Archi e balestre fanno uso di armi appuntite, generalmente, e quindi non sono note al chierico. I chierici sono campioni della Vita e hanno fatto giuramento di non spargere il sangue dei viventi, per questo non possono usare armi da taglio o appuntite.

Incantesimi Clericali: I chierici possono lanciare gli incantesimi dei chierici. L'allineamento del chierico spesso influenza la sua scelta di incantesimi.

Onorare Immortale (Sag): Tutti i chierici devono sacrificare una delle loro Abilità Generali per acquisire Onorare Immortale: normalmente il suo impiego riesce automaticamente. Nel caso in cui il chierico abbia in qualche modo compiuto un'azione che comporti il dispiacere dell'Immortale, potrebbe dover effettuare una prova di abilità: fallendolo il chierico potrebbe perdere l'accesso a uno o più incantesimi o subire un'altra penalità, come una maledizione temporanea.

Patrono Immortale: I chierici sono normalmente devoti ad uno specifico Immortale che conferisce determinate Abilità Speciali o Restrizioni Speciali ai loro seguaci.

Esempio: I nani chierici non possono Scacciare i Non Morti. Il Patrono Immortale dei Nani richiede generalmente che i nani chierici siano di Allineamento Legale e non facciano uso di incantesimi invertiti, tranne nelle circostanze più disperate. I nani chierici possono far uso solo di martelli da guerra e asce in combattimento.

Esempio: Gli halfling chierici sono simili ai druidi e vengono chiamati Maestri. Essi possono essere di qualsiasi Allineamento ma devono giurare fedeltà ad uno specifico territorio abitato da halfling. Gli halfling chierici possiedono l'infravisione fino a 3 metri a partire dal livello 2 e che aumenta di 3 metri per ogni livello successivo. Gli halfling chierici conoscono alla perfezione le creature (bestie selvatiche, uccelli e insetti) che vivono nel territorio che proteggono, comprese probabili tane, segnali di avvertimento o richiami. Gli halfling chierici sono sempre in grado di trovare acqua potabile nel loro territorio (se ne esiste) e riconoscono a vista le tracce animali. Possono usare tutte le armi concesse agli halfling. Gli halfling chierici hanno una speciale lista di incantesimi a cui hanno accesso e non possono recuperare incantesimi quando sono al di fuori dal loro territorio protetto, fino al livello 31, quando, divenuti Maestri Superiori, sono liberi dai legami col territorio e possono viaggiare per le comunità degli halfling disperse nel mondo.

Scacciare Non Morti: I chierici partecipano attivamente alla guerra tra Vita e Entropia, e per questo sono in grado di Scacciare o Assoggettare i Non Morti (se Caotici).

Halfling e Nani Chierici Multi-Classe: Gli halfling e i nani possono essere sia chierici che guerrieri, soddisfacendo i requisiti di entrambe le classi. In questo caso il personaggio avanza di livello come un guerriero, ma raddoppia i Punti Esperienza necessari per passare di livello (tenendo anche conto anche della penalità razziale ai Punti Esperienza di cui soffre il nano). Ad ogni passaggio di livello il chierico-guerriero migliora la THAC0 come un guerriero, i Punti Ferita come un guerriero, i Tiri Salvezza base sono i migliori tra le due classi, ma è ristretto all'uso delle armi che può impiegare come chierico.

- Derviscio

Il Derviscio è introdotto come classe di PNG nell'atlante dedicato agli Emirati del Mondo Noto. Con queste regole mi sono preso delle libertà, riconducendolo ad una sorta di chierico con alcuni poteri del mistico per renderlo più appetibile come Personaggio del Giocatore.

I dervisci sono eremiti sacri, che vivono in solitudine e contemplano l'universo, per scoprire i segreti della Vita. Per quanto isolati nella loro esistenza di contemplazione, hanno fatto giuramento di soccorrere il loro prossimo. Sono pacifisti e non intervengono mai nei conflitti violenti, se non forzati. Sebbene vengano chiamati anche "druidi del deserto" non possiedono nessun legame con l'ordine druidico.

Requisito: Costituzione 13 in aggiunta a Saggezza 10.

Allineamento: Il derviscio deve essere di allineamento Legale o Neutrale. In caso diventasse Caotico perderebbe tutti i suoi poteri.

Armature: Tutte, scudi compresi, sebbene generalmente non ne facciano uso.

Armi: Tutte le armi senza filo e senza lama. Il derviscio inizia senza nessuna Maestria Base. Archi e balestre fanno uso di armi appuntite, generalmente, e quindi non sono note al derviscio. I dervisci sono seguaci della Vita e hanno fatto giuramento di non spargere il sangue dei viventi, per questo non possono usare armi da taglio o appuntite. Generalmente girano disarmati giacchè sono pacifisti.

Incantesimi Dervisci: I dervisci possono lanciare gli incantesimi dei dervisci.

Scacciare Non Morti: I dervisci sono seguaci della Vita e per questo sono in grado di Scacciare i Non Morti.

Tiri Salvezza: I dervisci hanno gli stessi tiri salvezza dei combattenti e ricevono un bonus di +20% su tutti i Tiri Salvezza. Questo bonus non può portare il valore base del tiro salvezza sopra 95% (non è cumulabile con alcun bonus derivato dalla razza).

Consapevolezza: Dal livello 2, il derviscio riceve riduce del 16% (-3) le sue probabilità di essere sorpreso.

Autoguarigione: Dal livello 4, una volta al giorno, il derviscio può concentrarsi per un round e curarsi 1 punto di danno subito per ogni livello di esperienza posseduto.

Parlare con gli Animali: Dal livello 6, il derviscio può parlare a volontà con qualsiasi animale normale o gigante.

Blocco Mentale: Dal livello 12, il derviscio è immune a *ESP*, incantesimi di *bloccare* e *rallentare*, la magia dell'*ammaliare*, incantesimi di *cerca* e *imposizione*.

Svanire: Dal livello 14, una volta al giorno e concentrandosi per 1 round, il derviscio fa “svanire” la sua presenza. Nessuna creatura vivente o non morta può percepirlo. L'effetto dura per 1 round per livello del derviscio, e svanisce nel momento in cui attacca.

Difese Speciali: A 1.400.000 Punti Esperienza, il derviscio riduce automaticamente del 50% i danni subiti da qualsiasi incantesimo o effetto simile; se riesce il tiro salvezza, il danno è ridotto del 75%. (minimo 1 danno). Questa abilità speciale non è cumulabile con eventuali bonus derivati dalla razza del personaggio.

Acrobazia: Un derviscio può acquisire l'abilità speciale Acrobazia come un Acrobata, aumentando del 20% i punti esperienza necessari per passare di livello.

- Druido

Personalmente il passare da Chierico a Druido del Personaggio, nella Edizione Base, l'ho trovato sempre un po' “strano”. Fondamentalmente sembrava un modo di coprire una dimenticanza, ma veramente difficile da giustificare in termini di evoluzione del Personaggio, soprattutto se questo non aveva mai dimostrato alcun interesse nella Natura prima d'ora.

I druidi sono i difensori dell'Equilibrio, estranei alla lotta tra Vita e Entropia. Essi sono i difensori dei luoghi remoti e selvaggi, lontani dall'influenza della civiltà.

Allineamento: Il druido deve essere di allineamento Neutrale e mantenere fede alla filosofia della Neutralità. In caso cambiasse allineamento perderebbe tutti i suoi poteri.

Armature: Il druido può usare solo armature di cuoio o di altro materiale naturale. Può usare solo scudi di legno e pelle (o altri materiali naturali).

Armi: Il druido inizia il gioco con la Maestria Base in due armi fatte senza metallo. Archi e balestre fanno uso di armi di metallo, generalmente, e quindi non sono note al Druido. Notare che a parte particolari dispense da parte del loro Immortale Patrono, i Druidi non possono imparare a brandire armi proibite per una questione etica/religiosa, e non per una questione di addestramento.

Incantesimi Clericali e Druidici: I druidi possono lanciare gli incantesimi dalla lista dei chierici e dei druidi. Raramente i druidi fanno uso di incantesimi che possano provocare danni a creature o cose naturali.

- Sciamano

Gli sciamani sono devoti principalmente al loro gregge e ai loro seguaci. È raro che siano combattenti di prima linea, e spesso e volentieri si occupano di accudire i bisogni giornalieri di piccole comunità retrograde.

Requisito: Costituzione 10 in aggiunta a Saggezza 10.

Armi: Tutte le armi senza filo e senza lama. Lo sciamano inizia il gioco con la Maestria Base in due armi senza filo e senza lama. Archi e balestre fanno uso di armi appuntite, generalmente, e quindi non sono note al chierico. Gli sciamani sono protettori della Vita e hanno fatto giuramento di non spargere il sangue dei viventi, per questo non possono usare armi da taglio o appuntite.

Incantesimi Clericali: Gli sciamani possono lanciare una selezione limitata degli incantesimi dei chierici, in base al loro Patrono Immortale, e sono limitati agli incantesimi di livello 6 o inferiori. A differenza dei chierici e degli altri sacerdoti possono lanciare incantesimi fin dal livello 1 di esperienza e seguono una differente Tabella degli Incantesimi Memorizzabili.

Patrono Immortale: Alcuni sciamani sono devoti ad uno specifico Immortale che conferisce determinate Abilità Speciali o Restrizioni Speciali ai loro seguaci. Inoltre tutti gli sciamani possiedono gratuitamente l'Abilità Generale Onorare Immortale riferita al loro Patrono Immortale

(se ne hanno uno).

Esempio: Gli sciamani di una cultura simile ai nativi americani (come i Clan descritti negli atlanti geografici) sono limitati nella scelta delle armature e delle armi dall'arretratezza culturale del loro Clan (di cui devono incarnare lo spirito), hanno la THAC0 degli incantatori, ma compensano tutto ciò con l'abilità speciale di individuare i veleni vegetali e animali a vista (50% se si tratta di un veleno artificiale). Inoltre gli animali non magici, comprese le loro versioni giganti, non attaccheranno mai uno sciamano di questo tipo. Il loro Patrono Immortale gli conferisce inoltre una serie di specifici incantesimi.

Sciamani Multi-Classe: Gli Sciamani possono essere Multi-Classe: in quel caso usano la THAC0 e i Punti Ferita della classe più vantaggiosa e i Tiri Salvezza migliori delle due classi.

La Via dello Sciamano può essere intrapresa anche qualora i Personaggi abbiano iniziato il gioco come membri di un'altra classe. In questo caso il Personaggio deve prima soddisfare i requisiti minimi per apprendere la via dello Sciamano, e superare un rituale per intraprendere la nuova carriera (che può variare a seconda dell'Immortale Patrono seguito) e poi usare la seguente Tabella dell'Esperienza per determinare i punti esperienza necessari da investire per raggiungere un nuovo livello di Sciamano. Il neo sacerdote non può guadagnare più di due livelli da Sciamano, prima di essere avanzato nuovamente nella sua classe originale, fino a quando le due Classi non saranno di pari livello, a quel punto riprenderà ad usare l'avanzamento come delineato sopra. I livelli da Sciamano guadagnati in questo modo non permettono al Personaggio di accumulare nuovi Punti Ferita o migliorare la THAC0, ma permettono di scegliere i migliori Tiri Salvezza tra le due classi.

Tabella dell'Esperienza dello Sciamano Multi-Classe

Livello	Punti Esperienza
1	+1.000
2	+2.000
3	+4.000
4	+8.000
5	+16.000
6	+32.000
7	+64.000
8	+130.000
9	+260.000
10+	+200.000 per livello

Tabella degli Incantesimi Memorizzabili per Livello dallo Sciamano

Livello dell'incantesimo	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-
6	3	2	2	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-
8	4	3	2	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	2	2	-
11	5	4	3	3	2	1
12	5	4	4	3	2	2
13	5	5	4	3	3	2
14	6	5	4	4	3	2
15	6	5	5	4	3	3
16	6	6	5	4	4	3
17	6	6	5	5	4	3
18	7	6	6	5	4	4
19	7	6	6	5	5	4
20	7	7	6	6	5	4
21	7	7	6	6	5	5
22	8	7	7	6	6	5
23	8	7	7	6	6	5
24	8	8	7	7	6	6
25	8	8	7	7	6	6
26	9	8	8	7	7	6
27	9	8	8	7	7	6
28	9	9	8	8	7	7
29	9	9	8	8	7	7
30	9	9	9	8	8	7
31	9	9	9	8	8	7
32	9	9	9	9	8	8
33	9	9	9	9	8	8
34	9	9	9	9	9	8
35	9	9	9	9	9	8
36	9	9	9	9	9	9

Multi-Classe

Le opzioni Multi-Classe sono le seguenti:

Nano Chierico-Guerriero.

Halfling Ladro-Guerriero, Bardo-Guerriero, Acrobata-Guerriero, Chierico-Guerriero.

Elfo Mago-Guerriero.

Sciamano e Stregone possono essere Multi-Classe con qualsiasi classe, e in alcuni casi anche tra di loro.

Animista, Druido, Cavaliere Sacro, Forestale non possono essere Multi-Classe.

Voglio Fare l'Halfling Chierico-Ladro!!!!

Bene, queste sono regole che seguono l'immaginario generato dall'Edizione Base del gioco. Se volete combinazioni più strampalate consiglio l'uso delle regole dell'Edizione Avanzata. In fase di generazione del personaggio cambia veramente poco tra i due sistemi, dato che le maggiori differenze sono nel sistema delle Specializzazioni nelle Armi / Maestrie delle Armi e delle Competenze Non Armi / Abilità Generali e sul calcolo dei Tiri Salvezza e della THACO (oltre il fatto che generalmente i Personaggi della versione Avanzata hanno molte più Abilità Speciali). In realtà l'obiettivo di questo documento è di organizzare le regole disparate dell'Edizione Base formando un unicum omogeneo. Analizzando i ragionamenti dietro le regole, non dovrebbe essere molto difficile applicare le stesse modifiche anche all'Edizione Avanzata del gioco, lì dove necessario. Ma non è detto che non ci torni sopra, in un futuro documento. Poi se proprio volete le regole sono in realtà abbastanza semplici.

THACO E CLASSE ARMATURA

La THACO di un personaggio di livello 0 è uguale a +5% più il bonus della caratteristica relativa (Forza per il combattimento in mischia e con armi lanciate e Destrezza per il combattimento con armi a gittata). Mostri e combattenti hanno la migliore progressione di combattimento. Sacerdoti e professionisti vengono secondi, e gli incantatori chiudono la fila.

La Classe Armatura naturale parte da 45% e più scende, più dà protezione. Ogni armatura indossata dal personaggio, che sia naturale o un oggetto, ha una Classe Armatura base. Il personaggio trae beneficio solo dalla Classe Armatura migliore. Quindi un personaggio con Classe Armatura naturale 40% con indosso una cotta di maglia (Classe Armatura 20%), avrà la Classe Armatura della cotta di maglia. Gli scudi, la Destrezza e gli oggetti magici forniscono un bonus o una penalità a questo valore, a seconda del caso.

Sommare la Classe Armatura del bersaglio alla THACO dell'attaccante, per ottenere la probabilità che un colpo vada a segno contro il bersaglio, come per la seguente formula:

$$\text{THACO attaccante} + \text{modificatore Forza o Destrezza attaccante} + \text{bonus magici attaccante} + \text{Classe Armatura bersaglio} = \text{probabilità di colpire il bersaglio}$$

Quindi per colpire una Classe Armatura 15%, un Guerriero di livello 1 con Forza 12 avrebbe (THACO Base 10% + Forza 5% + CA 15% = 30%) 30% di probabilità.

Se si usa il d20, la Classe Armatura parte da 9 e scende a salti di 1... insomma prendete la Classe Armatura e dividete per 5 il suo valore per sapere qual è il suo valore in base 20. Notare che questa regola stravolge le tabelle dei Tiri per Colpire dell'Edizione Base, che ripetono 5 volte alcuni valori, e risolve una contraddizione all'interno delle regole stesse, tra l'altro.

Ogni risultato di 5% o meno (1 su d20) sul d100 è un successo automatico, quale che sia la probabilità di riuscita. Un risultato di 96% (20 su d20) o più sul d100 è un fallimento automatico, quale che sia la probabilità di riuscita.

Se la THACO finale del Personaggio, una volta sottratta la Classe Armatura è ancora superiore a 100%, il giocatore tira il dado e fallisce l'attacco con un risultato di 96%+ (20 su d20), ma se colpisce infliggerà 1 danno extra per ogni 5% di cui la THACO supera il 100%.

TIRI SALVEZZA

Se il risultato del d100 è uguale o inferiore al valore del Tiro Salvezza più eventuali modificatore del personaggio, il tiro salvezza è riuscito.

Come per i tiri per colpire il successo automatico è con 5%- (1 su d20) e il fallimento automatico è con 96%+ (20 su d20).

Regola Opzionale

L'introduzione della regola opzionale dei modificatori di Caratteristica, in aggiunta ai Tiri Salvezza, permette di introdurre un'altra regola. Il Tiro Salvezza subisce una penalità uguale ai Dadi Vita moltiplicati 5% della creatura che genera il potere. Nel caso di un usufruttore di magia, invece, il Tiro Salvezza subisce una penalità uguale al massimo livello di incantesimi accessibile al personaggio moltiplicato 5%.

MAESTRIA NELLE ARMI

I personaggi ricevono al livello 1 il numero di maestrie nelle armi come determinato dalla loro classe e razza.

I guerrieri ottengono una opzione di Maestria nelle Armi al livello 3, 6, 9, 11, 15, 19, 23, 27, 30, 33, 36.

Le altre classi ottengono una opzione di Maestria nelle Armi al livello 3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36.

Solo i guerrieri possono divenire Maestri e Gran Maestri. Al meglio, un guerriero può divenire gran maestro in tre armi, mentre il personaggio di un'altra classe può diventare esperto in quattro armi.

Una volta raggiunto il livello 36, i personaggi ricevono un'altra opzione di Maestria nelle Armi ogni 200.000 Punti Esperienza sopra il livello 36 (applicare a questo valore tutte le penalità per l'avanzamento di livello dalla razza o la classe del personaggio).

ABILITA' GENERALI

Tutti i personaggi ricevono al livello 1 un numero di Abilità Generali pari a quattro più il bonus derivato dall'Intelligenza. Se il modificatore di Intelligenza è una penalità, il personaggio perde il numero corrispondente di Abilità Generali (minimo 1 Abilità Generale).

Tutti i personaggi ricevono un'altra Abilità Generale (o possono migliorare di +5% il valore delle Abilità Generali già conosciute) ai seguenti livelli: 5, 9, 13, 17, 21, 25, 29, 33, 36, e un'altra Abilità Generale ogni 200.000 Punti Esperienza sopra il livello 36 (applicare a questo valore tutte le penalità per l'avanzamento di livello dalla razza o la classe del personaggio).

Il valore delle Abilità Generali è uguale al valore percentuale della Caratteristica da cui dipendono.

Elenco delle Abilità Generali

Alcune Abilità Generali hanno degli usi e dei modificatori più complessi di un semplice tiro di dado comparato alla caratteristica del personaggio che ne fa uso, e sono approfondite di seguito:

Accendere il Fuoco (Int): L'abilità di attizzare un fuoco senza esca e acciarino. In caso di condizioni avverse si applicano penalità.

Acrobazia (Des): Un personaggio con questa Abilità Generale può svolgere impressionanti manovre acrobatiche mentre galoppa, e può tenersi in equilibrio su una corda tesa. Qualsiasi azione acrobatica richiede il superamento di una prova; se fallisce il personaggio potrebbe cadere o, nel caso il tiro sia fallito al massimo di 10 punti percentuale il Master potrebbe permettere un'altra prova di Acrobazia per mantenere l'equilibrio. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Una prova riuscita riduce l'effettiva altezza di una caduta di 3 metri. Il Master può concedere un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le trappole meccaniche in cui l'agilità sarebbe d'aiuto.

Addestrare Animali (Sag): Scegliere un tipo di animale. Il personaggio sa come crescere, addestrare e curarsi di quel tipo di animale. L'animale può apprendere trucchi molto semplici o obbedire ad ordini semplici.

Addestrare Mostri (Sag): Scegliere un tipo di mostro. Il personaggio sa come crescere, addestrare e curarsi di quel tipo di mostro. Bisogna effettuare una prova ogni volta che si impiega il mostro per uno scopo importante, con una penalità di -5% per ogni DV di differenza tra l'addestratore e il mostro (se il mostro è più forte dell'addestratore). Il mostro deve essere di intelligenza animale (né più né meno) e può apprendere trucchi molto semplici o obbedire ad ordini semplici.

Arrampicarsi (Des): Può essere impiegata per scalare terreni montuosi se muniti dell'attrezzatura necessaria. Bisogna effettuare una prova per scalare le superfici più pericolose, con penalità variabili a seconda della difficoltà.

Artigianato (Des per costruire, Int per progettare): scegliere un tipo di lavoro d'artigianato: Armaiolo in Pelle (+1 cotte di maglia, +2 armature lamellari), Attrezzista, Birraio, Bottaio, Calzolaio, Carpentiere, Carraio, Conciatore, Cordatore, Costruttore Navale, Costruttore di Trappole, Cucitore, Cuoco, Fabbriante di Alberi, Fabbriante di Archi e Frecce, Fabbriante di Armi, Fabbriante di Barconi, Fabbriante di Carbone, Fabbriante di Chiglie, Fabbriante di Condutture, Fabbriante di Corni, Fabbriante di Macchinari, Fabbriante di Olio, Fabbriante di Paranchi,

Falegname, Filatore, Gioielliere, Intagliatore di Gemme, Intagliatore di Legno, Intrecciato di Cesti, Lavorare Conchiglie, Magnano, Maniscalco, Mosaicista, Pellicciaio, Pittore, Sarto, Scultore, Sellaio, Soffiatore di Vetro, Tappezziere, Tessitore, Vasaio

Artiglieria (Int): Una prova riuscita fornisce un bonus di +2 al colpire con le armi da artiglieria.

Arti Marziali (For o Des): Il personaggio può scegliere uno stile:

Offensivo: Con una prova riuscita il personaggio infligge il doppio dei danni normali con un attacco disarmato.

Difensivo: Migliora permanentemente di 5% la CA del personaggio e gli permette di Schivare anche i proiettili non magici.

Maestria nelle Armi: Il personaggio sacrifica un'Abilità Generale per acquisire un livello di Maestria in un'arma a sua scelta.

Artista della Fuga (Des): Il personaggio può scassinare serrature come un ladro di pari livello (+1 livello per ogni scelta di abilità investita in questa Abilità Generale), e sommare il modificatore della Destrezza a questo valore. Inoltre il personaggio è capace di liberarsi dai legacci. Il Master può applicare bonus o penalità a seconda della qualità delle corde o dei nodi, della complessità della serratura, la mancanza di arnesi da scasso e così via.

Assaporare Cibo (Cos): L'abilità di assaggiare cibo e acqua per vedere se è guasto.

Ascoltare Rumori (Des): Il personaggio può Ascoltare Rumori come un ladro di pari livello (+1 livello per ogni scelta di abilità investita in questa Abilità Generale), e sommare il modificatore della Destrezza a questo valore. L'attitudine a percepire rumori sommessi o distinguere un dettaglio in una moltitudine di suoni diversi, riconoscendo la loro fonte o natura. Una prova riuscita indica che il personaggio può determinare quante truppe si stanno avvicinando, se possiedono armature, cavalcature, macchine da guerra e quanto sono distanti. Questa abilità migliora di +5% la THAC0 di Sparare alla Cieca.

Azzuffarsi (For): Permette al personaggio di combattere facendo uso di pezzi di mobilio, sbilanciando gli avversari, pendolando da candelabri e così via. Il danno da zuffa è *non letale*, e quando la vittima raggiunge i 0 pf perde solo i sensi.

Una prova riuscita permette al personaggio di raddoppiare i danni inflitti per ogni +5% del suo bonus di Forza. Il danno viene diviso tra i difensori dello stesso gruppo, fino ad un massimo di dieci difensori.

Bere (Cos): Un talento nell'assorbire eccessive quantità di alcool senza subirne gli effetti. Il primo fallimento indica che il personaggio è ubriaco (-10% ai tiri per colpire, -15% a tutte le prove di Destrezza), il secondo che sviene.

Cacciare (Des): L'abilità di localizzare, seguire e cacciare prede grandi o piccole con l'arco, la fionda o la lancia. Un uso riuscito fornisce un bonus di +1 al colpire con un arco, fionda o lancia un bersaglio inconsapevole in un ambiente esterno e sereno. L'abilità non può essere usata in situazioni di combattimento.

Il personaggio può automaticamente riuscire a procurarsi del cibo per lunghi periodi in un'area fertile e se in possesso di un arco, una fionda o una lancia. Deve effettuare una prova di abilità solo se l'area non è ricca di selvaggina. Se il personaggio sta cercando di cacciare anche per altre persone, deve effettuare una prova di abilità a -5% per persona aggiuntiva: deve tirare ogni giorno. Qualora fallisca vuol dire che non è riuscito a procurare abbastanza cibo per tutti.

Camminare tra gli Alberi/Balzare tra le Sporgenze (Des): Questa abilità permette di tenersi in equilibrio tra gli alberi, passando da un albero all'altro nelle vicinanze e lavorando e combattendo tra i rami. Un personaggio con questa abilità può muoversi alla sua normale velocità tra gli alberi, purché gli alberi siano sufficientemente folti. Il personaggio deve effettuare delle prove solo l'albero è scosso da una tempesta, o il personaggio sta combattendo o svolgendo un altro compito complesso mentre cerca di spostarsi tra gli alberi.

Applicare i seguenti modificatori:

+5% grande quercia

-5% specie d'albero ignota

-15% albero secco (rami fragili)

Questa è una tipica abilità degli elfi e delle creature che vivono nei boschi. Le creature che vivono nel sottosuolo, come gli elfi d'ombra possiedono l'Abilità Generale Balzare tra le Sporgenze, che permette di spostarsi da una sporgenza rocciosa ad un'altra entro 2 metri di distanza.

Camuffare (Int): L'abilità di rendersi irricognoscibile. È necessaria una prova di abilità per ogni personaggio o gruppo di personaggi da ingannare.

Il tiro viene modificato dal modificatore di Saggezza del bersaglio.

Cantare (Car): Questa è l'abilità di cantare in maniera competente: un personaggio può vivere tramite l'uso di questa abilità e se abbastanza bravo divenire un intrattenitore o bardo famoso.

Cartografia (Int): Il personaggio è in grado di comprendere e realizzare mappe. È necessaria una prova solo per realizzare complicate mappe tridimensionali, o per mandare a memoria la mappa di una zona.

Cavalcare (Des): Il personaggio deve scegliere un tipo di animale. Fornisce le basi della conoscenza per prendersi cura e nutrire una cavalcatura, e l'abilità di controllarla in situazioni difficili. I personaggi con questa abilità possono combattere, lanciare o tirare armi e lanciare incantesimi in sella, effettuando una prova di Destrezza. In caso di fallimento la cavalcatura si muove troppo perché il personaggio riesca a completare la sua azione. I personaggi senza questa abilità e che provino a svolgere una di queste attività in sella devono effettuare una prova di Destrezza -40%: se la falliscono vengono disarcionati e cadono a terra subendo 1d6 danni. Si effettua una prova solo nelle seguenti circostanze: richiamare il proprio destriero (può essere ritentato ogni round), usare il destriero come scudo pendendo dal fianco (se fallisce la prova cade e subisce 1d6 danni), per saltare un ostacolo (se fallisce la prova cade e subisce 1d6 danni), per evitare di essere disarcionato.

-20% cavalcare altri tipi di animali.

Codice delle Leggi e della Giustizia (Sag): Scegliere un sistema legale o stato. È la conoscenza del sistema legale e giudiziario di uno stato.

Comandare (Car): Un uso riuscito di questa abilità conferisce un bonus di +1 al morale di qualsiasi PNG sotto il controllo del personaggio. Può essere usata anche per convincere gli altri PNG ad eseguire gli ordini del personaggio.

Contrattare (Car): Viene usato per semplici trattative sui prezzi al mercato o le tariffe di un lavoro semplice. Di regola l'uso riuscito di questa abilità modificherà il prezzo di un oggetto. Effettuare la prova di abilità e sottrarre il valore della stessa dal risultato del dado: il rimanente è la percentuale da sottrarre al prezzo dell'oggetto diviso 2.

Conoscenze (Int): Scegliere un campo di conoscenza: Alchimia, Culture Straniere, Finanza, Funghi, Geografia Planare, Ingegneria Magica, Leggende, Magia Alternativa, Magia Clericale, Mostri, Natura (scegliere un terreno: artico, deserto, foresta, giungla, mare aperto, montagna/collina, pianure), Piano degli Spiriti, Propria Cultura, Spiriti, Storia Antica, Tempo per Navigare, Teologia, Territorio.

Consigliare (Sag): È l'abilità da consigliare di chi viene ricercato per dare una risposta a dei dubbi. Il giocatore interpreta la situazione, formula la sua raccomandazione e poi effettua il tiro: se riesce, il Master gli dirà quanto è stata accurata o d'aiuto la sua idea.

Danzare (Des): Questa abilità conferisce la capacità di muoversi a tempo e con grazia al suono della musica.

Dormire (Cos): L'abitudine di riuscire a dormire in qualsiasi condizione! Una prova riuscita indica che il personaggio riesce a dormire anche nel mezzo di una rissa o una battaglia.

Eludere (Des): Un uso riuscito fornisce un bonus di movimento di +3 metri per round per 10 round, fornendo al personaggio una possibilità di nascondersi o far perdere le sue tracce agli inseguitori. In situazione in cui bisogna nascondersi, schivare o sorprendere un inseguitore, una prova riuscita permette al personaggio di trovare un modo per sfuggirgli.

Empatia Animale (Sag): Scegliere un tipo di animale o mostro. Il personaggio ha l'abilità di avvertire e comunicare sensazioni basilari con un mostro entro 30 metri. Per ogni tentativo bisogna effettuare una prova, con una penalità di -5% per ogni punto di differenza tra i DV del personaggio e quelli del mostro (se il mostro è più potente).

Eroismo (Sag): Permette al personaggio di resistere agli effetti di qualsiasi paura magica.

Estrarre Rapidamente (For o Des): Una prova di Destrezza riuscita fornisce un bonus di +2 all'Iniziativa quando si incozza e tira una freccia.

Faticare (For per operare, Int per le conoscenze specifiche del lavoro): Scegliere un lavoro di fatica: Agricoltore, Attrezzatore, Boscaiolo, Marmista, Minatore, Muratore, Palafreniere, Ramponiere, Verniciatore

Fiutare Odori (Des – solo meta umani e umanoidi): Il personaggio possiede l'abilità di identificare gli odori e la loro fonte. È necessaria una prova per gli odori più tenui. Conferisce un bonus di +5% alle prove di Seguire Tracce e Sparare alla Cieca.

Frenesia di Combattimento (For o Cos): L'abilità di continuare a combattere anche quando ridotto a 0 pf. Bisogna effettuare una prova di Cos per ogni round in cui si continua a combattere a 0 pf. Il personaggio perderà i sensi quando fallirà la prova o alla fine del combattimento.

Giocare d'Azzardo (Des per la manualità, Int per la strategia, Sag per l'intuito o Car per la volontà): Un talento per i giochi che coinvolgono un azzardo, e che comporta anche la capacità di sapere barare ad essi. Una prova riuscita indica che il Master aumenterà le probabilità di vincita del giocatore in modo ragionevole. Se il personaggio prova a barare gli altri giocatori possono effettuare una prova di Giocare d'Azzardo -5% o di Intelligenza -20% per individuare il suo tentativo.

Giocoleria (Des): Un personaggio con questa abilità può giocolare con tre oggetti di simile taglia e dimensione. È necessario riuscire una prova per giocolare con più oggetti, con una penalità di -5% per ogni oggetto oltre il quarto, o per oggetti di taglie e dimensioni diverse.

Guarire (Sag): Una prova riuscita permette al personaggio di ripristinare 1d3 punti ferita a qualsiasi personaggio o creatura ferita. Non si può usare questa abilità sullo stesso personaggio più di una volta per ferita. Se si ottiene 100 mentre si usa questa abilità, il paziente subisce 1d3 punti di danno e non può più essere curato per quelle ferite. Un tiro riuscito permette al personaggio di diagnosticare una malattia; un tiro superato di 25% o più permette di determinare se il malanno è naturale o magico.

Individuare Menzogne (Sag): L'abilità di riconoscere l'atteggiamento menzognero dei PNG. Non rivela la verità o la menzogna di una specifica affermazione, la motivazione di chi parla né l'esatta natura dell'inganno. Questa abilità serve solo ad avvertire il personaggio perché diffidi del PNG

Imitare Suoni (Des): Il personaggio può emulare i versi di animali o mostri per ingannare qualcuno. Se usata in congiunzione con Segnalazione può essere questa Abilità Generale può essere impiegata per comunicare a breve distanza.

Ingannare (Car): L'abilità di persuadere un ascoltatore della sincerità di ciò che si dice, nonostante chi parla stia distorcendo la verità o menta spudoratamente. Il successo fa sì che il PNG creda che la dichiarazione sia reale oppure accetti un'indicazione fuorviante come vera. Il fallimento indica che il personaggio non risulta credibile.

Insegnare (Sag): L'abilità di insegnare un'Abilità Generale nel modo più efficace. Una prova riuscita indica che lo studente apprende l'Abilità Generale studiata con un modificatore permanente di +1, purchè il punteggio finale non sia superiore a quello dell'insegnante.

Intimidire (For o Car): Un talento per spadroneggiare sulla gente e obbligarla a fare quello che si desidera. Una prova riuscita indica che un PNG con meno DV o livelli del personaggio ne esegue gli ordini. I PNG con gli stessi o migliori DV o livelli possono ignorare l'Intimidire del personaggio se riescono una prova di Morale o di Eroismo.

Istinto di Combattimento (For o Des): Una prova di Destrezza riuscita fornisce un bonus di +2 all'Iniziativa durante il primo round di combattimento in mischia.

Leggere le Labbra (Int): Per usare questa abilità il personaggio deve essere in grado di vedere le labbra della persona che parla e conoscere la lingua impiegata. Una prova riuscita indica che la conversazione è stata intercettata. Il Master può applicare modificatori in base alla distanza dal bersaglio e le condizioni di luce.

Leggere Rune (Int): Questa Abilità Generale viene usata per l'interpretazione delle rune magiche. Mappatura (Int)

Lottare (For): Un uso riuscito di questa abilità conferisce un bonus di +1 al Valore di Lotta del personaggio. Ogni incremento del valore dell'abilità aumenta di +1 il bonus al Valore di Lotta.

Medicina Naturale (Sag): Il personaggio è esperto nell'uso di erbe curative. Se riesce una prova di abilità, un personaggio avvelenato può effettuare un secondo tiro salvezza con una penalità di -10%. Con una prova riuscita permette al paziente di guarire 2 pf per giorno di totale riposo. Il personaggio deve effettuare una prova per curare malattie naturali.

Muoversi Silenziosamente (Des): Il personaggio può Muoversi Silenziosamente come un ladro dello stesso livello (+1 livello per ogni scelta di abilità investita in questa Abilità Generale), e sommare il modificatore della Destrezza a questo valore. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Narrare Storie (Car): Applicare i seguenti modificatori:

+5% se racconta una vera storia che lo riguarda.

+5% se illustra una lezione morale direttamente applicabile alla circostanza.

+1% a +10% se il racconto è potenziato da effetti magici.

-1% a -10% se il pubblico è inizialmente ostile.

Per determinare la qualità del racconto, prendere il risultato del tiro e consultare la tabella seguente.

Risultato < di Effetto

Fallimento	Fallimento: il pubblico è offeso, l'ospitalità viene ritirata, il narratore perde 1% degli attuali PE.
Abilità-10%	Noioso: il pubblico è annoiato ma educato, vengono soddisfatte le richieste sociali e viene concessa ospitalità.
Abilità-20%	Interessante: il pubblico è attento e cordiale, il narratore ottiene rispetto (+5% alle reazioni) e un piccolo dono.
Abilità-30%	Piacevole: il pubblico è entusiasta, il narratore ottiene grande rispetto (+10% alle reazioni), gli viene offerta generosa ospitalità e un grande dono.
Abilità-40%	Degno di Nota: il pubblico è profondamente commosso, il narratore è considerato un saggio (+15% alle reazioni), gli viene offerta amicizia e un enorme dono.
Abilità-50%	Capolavoro: esperienza indimenticabile, narratore considerato come una specie di illuminato (+20% alle reazioni), trattato come un fratello e fattogli doni di valore eccessivo.

L'abilità Narrare Storie prevede anche che il personaggio conosca numerose storie e racconti e li possa riportare alla memoria per riconoscere certi oggetti leggendari, con una penalità a seconda della rarità dell'oggetto. Utilizzare i seguenti modificatori per determinarne la rarità:

0% Oggetto del Set Base: storie popolari.

-20% Oggetto del Set Expert: storie da studiosi.

-40% Oggetto del Set Companion: grandi misteri.

-60% Oggetto del Set Master: artefatto.

+ livello di esperienza (*o 1/5 del livello di esperienza, se si usa il d20*).

Per determinare la qualità del racconto, prendere il risultato del tiro e consultare la tabella seguente.

Risultato Effetto

>Abilità-50% Mai udito dell'oggetto.

>Abilità-70% Ha udito dell'oggetto, e ha una vaga idea dei suoi poteri magici e funzione.

>Abilità-90% Conosce le linee generali della sua storia (senza nomi, luoghi e episodi specifici) e ha una buona idea dei suoi poteri.

>Abilità-110% Conosce la storia dell'oggetto in dettaglio, ma non a sufficienza per collegarla ai reali eventi e luoghi su cui la storia è basta.

>Abilità-130% Conosce la storia in dettaglio, e in INT – 1d20 settimane può riuscire a ricercarne la storia a sufficienza per ottenere la vera storia dell'oggetto.

Il personaggio con l'Abilità Generale Cantastorie ha inoltre una probabilità del 10% per livello del personaggio osservato di riconoscere un individuo.

Nascondersi (Des): Scegliere un tipo di terreno (interni, caverne, pianure, colline, terre brulle, strade cittadine). Il personaggio può Nascondersi come un ladro dello stesso livello (+1 livello per

ogni scelta di abilità investita in questa Abilità Generale) e sommare il modificatore della Destrezza a questo valore. Nascondersi è contrapposta da Trovare Trappole o una prova di Intelligenza -20%. Non può usare questa abilità se indossa un'armatura più pesante di quella di cuoio.

Applicare i seguenti modificatori:

+5% copertura abbondante.

-5% copertura scarsa.

-15% copertura molto scarsa.

-15% terreno cittadino.

-25% nessuna copertura.

+5% personaggio cresciuto nella zona.

+0% nascondere un personaggio.

+5% nascondere un oggetto grande

+15% nascondere un oggetto piccolo.

-10% in movimento.

Navigare (Int): Risulta spesso utile per ritrovare la strada quando si trova in territori selvaggi o in mare. Esistono vari modi di individuare la propria posizione con questa abilità, compresa la posizione del sole (di giorno) o la posizione delle stelle e le costellazioni di notte. Quanto il cielo è coperto, e non sono disponibili riferimenti astronomici, il personaggio dovrà dipendere dall'uso di mappe e cartine.

Negoziare (Int): Questa abilità viene impiegata per stabilire e chiudere complessi affari commerciali e accordi politici. Questa abilità unisce alcuni degli elementi più validi dell'economia, della legge e della logica per raggiungere i suoi obiettivi.

Onorare Immortale (Sag): Conferisce una conoscenza degli appropriati rituali e codici di comportamento per appagare gli Immortali, o per evitare di restare vittima di una maledizione. Il personaggio può usare questa abilità anche per richiedere un "intervento divino". Il personaggio deve sacrificare permanentemente 1d10 punti ferita per richiedere l'uso immediato e unico di qualsiasi incantesimo clericale, incurante del livello. Se la prova di abilità riesce, i punti ferita vengono persi, anche qualora l'Immortale negasse la richiesta del personaggio (a discrezione del Master). Un personaggio con 10 punti ferita o meno, rischia di suicidarsi usando l'abilità in questo modo.

Ottenere Fiducia (Car): L'abilità di ottenere la fiducia di un PNG tramite una combinazione di cortesia, rispetto per le tradizioni, conoscenza della natura umana e comportamento onorevole. L'uso riuscito di questa abilità farà sì che il PNG consideri il personaggio come persona degna di fiducia finché non gli verranno offerte solide prove del contrario.

In una situazione di routine, è sufficiente un semplice uso dell'abilità. In situazioni pericolose o se il PNG è ostile, o ha motivo di diffidare di chi parla, il Master potrebbe imporre una penalità da -5% a -40% alla prova del personaggio.

Parlare/Scrivere Linguaggio (Int): Il personaggio può apprendere un nuovo linguaggio fino al limite concesso dalla sua Intelligenza. Il personaggio può apprendere ulteriori linguaggi come "linguaggi di abilità". Un personaggio che parla un "linguaggio di abilità" riuscirà a capire automaticamente qualcuno che lo parla in maniera lenta e semplice. Se il personaggio ascolta qualcuno che parla in maniera concitata o gergo tecnico, deve effettuare una prova di abilità per comprenderlo. Il fallimento indica che non ha compreso ciò che gli viene detto.

Allo stesso modo il personaggio può comunicare in maniera lenta e semplice usando un "linguaggio di abilità", ma se deve spiegare qualcosa velocemente, o parlare di qualcosa di complicato o tecnico, deve effettuare una prova per farsi capire.

Persuadere (Car): L'abilità di convincere della propria sincerità i PNG. Questa abilità non può essere usata per ingannare un ascoltatore: chi parla deve sempre credere alla verità di ciò che dice. Se il PNG è ostile, o ha motivo di diffidare di chi parla, il Master potrebbe imporre una penalità da -5% a -40% alla prova del personaggio.

Piazzare Trappole (Int): Costruire trappole per catturare animali, mostri o visitatori indesiderati. Una prova riuscita indica che la trappola ha funzionato come desiderato.

Pilotare Imbarcazioni (Int): Scegliere un tipo di imbarcazioni: Galee, Piccole, Vela, Volanti. Questa abilità permette al personaggio di pilotare un'imbarcazione del tipo prescelto.

Professione (Int): Scegliere un tipo di lavoro di intelletto: Architetto, Avvocato, Banchiere, Concubino, Domestico, Mandriano, Ingegnere, Ingegnere d'Assedio, Marinaio, Pastore, Scriba (deve essere saper scrivere), Patrocinio, Valletto.

Prontezza (Des): Permette al personaggio di estrarre l'arma senza esitazione o di evitare gli effetti della Sorpresa. Una prova riuscita indica che il personaggio si è guadagnato il primo attacco contro un avversario o si sveglia al minimo rumore sospetto.

Rallentare Respiro (Cos): Una prova riuscita indica che il personaggio è in grado di sopravvivere in uno spazio ristretto e con poca aria. Il personaggio raddoppia il tempo di durata della riserva d'aria ed effettua una prova per ogni successivo raddoppio con una penalità cumulativa di -5%. Il personaggio può anche trattenere il fiato sott'acqua, con una penalità di -5% per ogni minuto di immersione. Un tiro fallito indica che il personaggio soffoca e muore.

Recitare (Car): È l'abilità di procurarsi da vivere facendo l'attore, ma impartisce anche l'abilità di fingere di essere qualcun altro o dimostrare false emozioni. Un uso riuscito di questa abilità permette ad un personaggio di mantenere una bugia convincente per un prolungato periodo di tempo.

Resistere (Cos): Un personaggio può correre due volte più a lungo (40 round, 10 minuti) senza rimanere esausto. Il personaggio può proseguire affaticato a correre per un'ora, dopodiché dovrà effettuare una prova con una penalità di -5% per ogni ora addizionale. Una volta fermatosi, il personaggio dovrà riposarsi per il triplo del tempo impiegato a correre, prima di potersi muovere di nuovo.

Inoltre il personaggio si muove come se avesse un livello di ingombro inferiore a quello attuale, e riceve un bonus di +2 alle prove di Costituzione per resistere agli effetti delle avverse condizioni atmosferiche o per resistere alla fatica provocato da sforzi sostenuti.

Saltare (Des): L'uso riuscito di questa abilità permette al personaggio di superare ostacoli e saltare fino a 3 metri di distanza, più altri 3 metri con una partenza in corsa.

Scienza (Int): Scegliere un ramo della scienza: Astronomia, Geologia, Metallurgia.

Segnalazione (Int): Scegliere un tipo di segnali: ad esempio Elfi, Esercito, Ladri, Nani, ecc. Permette al personaggio di lasciare messaggi che possono essere compresi solo da un altro specialista in Segnalazione. Si possono trasmettere solo messaggi semplici come "accamparsi qui", "tornate al villaggio". La comunicazione è possibile anche tramite l'uso di tamburi, segnali di fumo o Imitare Suoni a breve distanza.

Seguire Tracce (Int): Il personaggio può seguire le tracce di un fuggitivo o un gruppo di creature.

Applicare i seguenti modificatori:

+5% tracce recenti (entro 1 ora).

-5% tracce vecchie (più di 6 ore).

-15% tracce molto vecchie (più di 24 ore).

Sesto Senso (Sag): L'attitudine ad avvertire il pericolo o qualcosa che non va. Una prova riuscita indica che il personaggio ha percepito un pericolo imminente, magico o fisico, diretto contro di lui. Non conosce però né la natura né la fonte del pericolo.

Sforzare (For): Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove per difficili imprese di forza bruta come piegare sbarre o sfondare porte o pareti. Il personaggio ha conoscenza ed esperienza nel sollevamento pesi e nel lavoro di fatica. Il personaggio sa come dirigere gruppi di manovali in modo da rendere più efficaci i loro sforzi. Comprende anche l'uso di semplici macchinari come zeppe, pulegge e leve.

Sopravvivenza (Int): Scegliere un tipo di terreno: Deserto, foresta, mare aperto, montagna, pianure, ecc. Il personaggio può trovare cibo, riparo e acqua in quel terreno per un numero di personaggi pari al suo punteggio di Intelligenza.

Sorprendere (Des): Fornisce un bonus di +16% alle prove di Sorprendere.

Sparare alla Cieca (Des): L'abilità di sparare ad un bersaglio senza vederlo. Il personaggio deve essere in grado di udire il bersaglio, in modo da valutarne la posizione, e poi può effettuare un tiro

per colpire senza penalità a causa dell'oscurità.

L'Abilità Generale è impiegata al meglio con le balestre leggere, mentre le altre armi richiedono una prova di abilità con possibili penalità. Può essere usata in combinazione con Ascoltare Rumori.

Suonare Strumento (Car): Scegliere un gruppo di strumenti imparentati: ottoni, percussioni, strumenti a corda, strumenti a fiato. Questa abilità permette al personaggio di suonare uno strumento.

Speleologia (Sag): Impedisce di perdersi durante l'esplorazione di caverne, tunnel e fiumi sotterranei. Richiede una prova di abilità per trovare la via in un labirinto o all'aperto sotto un cielo coperto.

Supplicare (Sag): Il personaggio che questa abilità è esperto nel supplicare i potenti. Un uso riuscito dell'abilità otterrà il perdono di insulti minori, e la riduzione delle pene per quelli maggiori.

Tattiche (Int): È l'abilità che permette ad un personaggio di interpretare i movimenti delle forze nemiche e posizionare al meglio le proprie truppe. Il giocatore esamina la situazione, decide la sua tattica e poi effettua il tiro: se riesce, il Master gli dirà quanto è stata accurata o d'aiuto la sua tattica.

Tirare Rapidamente (Des): Una prova riuscita permette al personaggio di tirare con l'arco due volte. Ogni tiro viene effettuato con una penalità di -15% al colpire. La prima freccia viene tirata secondo chi ha vinto l'iniziativa, mentre la seconda viene tirata alla fine del round.

Torturare (Sag): L'abilità di far parlare un prigioniero, o di spaventarlo a sufficienza per ottenere lo stesso risultato. Viene contrapposto da una prova di Morale o Eroismo.

Trovare Trappole (Des): Il personaggio può Trovare Trappole (normali) o individuare imboscate come un ladro dello stesso livello (+1 livello per ogni scelta di abilità investita in questa Abilità Generale) e sommare il modificatore della Destrezza a questo valore. È necessaria una seconda prova per far scattare o disabilitare una trappola meccanica (o magica se ladro).

Utilizzare Corde (Des): L'attitudine a creare nodi e reti. Richiede una prova per lanciare una rete, un lasso o un rampino ed ottenere una solida presa sul bersaglio.

Valutare (Int): Viene usato per determinare il valore di un oggetto. Nel caso in cui il personaggio abbia familiarità con l'oggetto osservato, il Master potrebbe assegnare un bonus alla prova di abilità. Allo stesso modo, un personaggio che provi a valutare un oggetto che gli è totalmente nuovo, si troverebbe penalizzato nel suo tentativo.

Veterinaria (Sag): Funziona come Primo Soccorso: il personaggio può apprenderla in maniera generalista, subendo una penalità di -5% a tutte le sue prove, o come specifica di una razza di creature, in quel modo subisce una penalità di -10% su tutte le altre prove. Può usare Veterinaria su umani e semi-umani, ma in quel caso il personaggio subisce una penalità di -15% su tutte le prove.

MANOVRE E SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

L'atlante geografico dedicato agli Imperi del Mondo Noto presenta numerosi cambiamenti alle regole di combattimento dell'Edizione Base. Alcuni di questi cambiamenti sono stati incorporati nella Ciclopedia delle Regole, altri sono stati ulteriori modificati, e altri sono rimasti come regole opzionali. Lo scopo di questo documento è anche quello di presentare in maniera omogenea e in un unico luogo le regole sparpagliate su vari supplementi, sovente in contraddizione tra di loro.

Ogni personaggio può effettuare un attacco in mischia per round, mentre i guerrieri e i mistici di alto livello possono effettuare più attacchi. Per ogni attacco a sua disposizione il personaggio può scegliere una delle seguenti opzioni:

Colpire: Un normale attacco con l'arma o a mani nude.

Disarmare: Al posto di un normale attacco, il Personaggio può provare a disarmare un avversario, effettuando un normale tiro per colpire. Le armi naturali non possono essere disarmate, e disarmare un'arma a due mani causa a chi la impugna di perdere la presa di una mano sull'arma, costringendolo a sacrificare la sua prossima azione per reimpugnare l'arma. Il bersaglio può resistere al tentativo di disarmare con una prova di Destrezza applicando una penalità pari al modificatore di Destrezza al tiro per colpire dell'attaccante dell'attaccante.

Parare: Sacrificando il suo prossimo attacco, il personaggio può parare l'attacco di un avversario, effettuando un normale tiro per colpire contro la stessa CA contro cui è stato sferrato l'attacco. Se la parata riesce e il risultato ottenuto dal difensore è superiore al risultato dell'attaccante, l'azione è riuscita e l'attacco viene intercettato. Si possono parare le armi con le mani nude, subendo una penalità di -20% al tiro per parare (ad eccezione dei mistici che non subiscono penalità al tiro di parare a mani nude).

Schivare: Sacrificando il suo prossimo attacco, il personaggio può dichiarare di voler schivare un attacco specifico, migliorando la sua CA di -25%. Contro tutti gli altri attacchi la CA del Personaggio migliora di -15%, mentre se è preso di sorpresa dall'attacco, il Personaggio riceve comunque una miglioria di -5% alla sua CA. Il bonus di Schivare resta attivo fino al prossimo turno del Personaggio.

Armi e Dimensioni

Le creature di taglia Piccola (come halfling, gnomi, coboldi, goblin) non possono usare le armi a due mani come le asce da battaglia, spade a due mani, armi inastate e lance da cavalleria. Tuttavia possono usare giavellotti, lance, archi e balestri e altre armi a due mani leggere.

Le creature di taglia Media (come umani, elfi, nani e orchi) subiscono una penalità di -10% al tiro per colpire per l'uso di armi *grandi* e -20% al tiro per colpire per l'uso di armi *molto grandi*.

Le creature di taglia Grande (come bugbear e gnoll) possono usare le armi *grandi*. Il costo e l'ingombro di queste armi è raddoppiato, e infliggono +2 danni se chi le brandisce ha almeno Forza 14. Quando fanno uso di armi di taglia *media* o *molto grande*, queste creature subiscono una penalità di -10% al tiro per colpire.

Le creature di taglia *Molto Grande* (come troll e ogre) possono usare le armi *molto grandi*. Il costo e l'ingombro di queste armi è triplo, e infliggono +4 danni se chi le brandisce ha almeno Forza 16.

Quando fanno uso di armi di taglia *media*, le creature di taglia *molto grande* subiscono una penalità di -20% al tiro per colpire, mentre se fanno uso di armi di taglia *grande* subiscono una penalità di -10% al tiro per colpire.

Valore di Armatura invece della Classe Armatura

Sempre sul supplemento dedicato agli Imperi dei Mondi Noti è introdotta la regola del Valore dell'Armatura contrapposto alla tradizionale Classe Armatura. Considerate questa regola totalmente opzionale.

Usando questa regola opzionale le armature non danno un bonus alla Classe Armatura del personaggio, ma riducono il danno subito dal personaggio, una volta che il colpo è andato a segno. Seguendo queste regole, la Destrezza regola il tiro per colpire anche in mischia e da lancio, e la Forza misura esclusivamente il danno extra inflitto dal personaggio. La Classe Armatura base va divisa per 5 e sottratta da 10 ($10 - CA / 5$), diventando il Valore dell'Armatura (VA), ovvero il danno assorbito da questa, una volta che il colpo è andato a segno (minimo 1).

Esempio: Un personaggio con indosso una cotta di maglia (CA 25%), uno scudo (-5% alla CA) e Destrezza 14 (-10% alla CA), avrebbe normalmente CA 10% (25% - 5% - 10%). Secondo questa regola opzionale avrebbe CA 30% (45% - 5% - 10%) e Valore dell'Armatura 5 ($10 - 25/5$).

Colpi Devastanti: *Qualsiasi tiro per colpire che sia un 01 naturale è un colpo automaticamente andato a segno, qualora sia possibile colpire il bersaglio.*

Se un tiro naturale di 10 o meno colpisce il bersaglio, l'arma fa il suo massimo danno possibile, senza bisogno di tirarlo.

Se un tiro naturale di 5 o meno colpisce il bersaglio, l'arma fa il suo massimo danno possibile e trapassa totalmente l'armatura. In questo caso il VA non si applica.

Se un tiro naturale di 1 colpisce il bersaglio, l'arma fa il doppio del suo danno massimo possibile e trapassa totalmente l'armatura.

Archi e Balestre: *Le armature usano solo la metà del proprio VA contro i danni di archi e balestre.*

Armature e Scudi Magici: *Armature e scudi magici applicano il loro bonus magico alla CA del personaggio e non alla VA.*

Incantesimi: *I danni dei seguenti incantesimi sono ridotti dalla VA: (Chierico) colpire (3°), barriera (6°). (Mago) proiettile magico (1°), palla di fuoco (3°), muro di fuoco, tempesta/muro di ghiaccio (4°), palla di fuoco ritardata, spada (7°), muro prismatico, sciame di meteore (9°).*

Combattimento Non Letale

Secondo queste regole i personaggi colpiscono e infliggono danni normalmente, ma subiscono solo un quarto dei danni (arrotondato per difetto): questi sono i normali punti ferita provocati dall'attacco. I rimanenti vengono anch'essi applicati ai punti ferita del nemico, ma vengono registrati a parte, come Danni Non Letali.

Quando i Danni Normali e i Danni Non Letali sono uguali ai punti ferita del personaggio, questo perde i sensi. In 2d6x10 minuti recupererà metà dei Danni Non Letali e si risveglierà. Dopo un uguale ammontare di tempo recupererà anche il resto dei Danni Non Letali.

Per utilizzare il Combattimento Non Letale, un attaccante deve:

- (1) Usare il Combattimento Disarmato.
- (2) Un'arma progettata per il Combattimento Non Letale. Scudi, clave e simili armi possono essere automaticamente considerate come armi progettate per fare Danno Non Letale. Un'arma progettata per infliggere Danno Non Letale, non può essere usata come arma normale.
- (3) Qualsiasi arma non a proiettili. In quel caso il personaggio subisce una penalità di -15% al tiro per colpire.

RISOLUZIONE ALTERNATIVA DELLE AZIONI

No! Il tiro del d20 è buono alto, e male basso! È così che vuole la tradizione!

Ok, ok... allora tirare il d20 alto è ok, ma il d100 alto no (a meno che tu non stia giocando ad uno di quei giochi con enormi tabelle, dove hai alte probabilità di troncarti una mano ogni volta che provi ad attaccare... sì, proprio quel regolamento che negli anni 80 venne usato per generare il gioco dedicato alla Terra di Mezzo, sì, sì, proprio quello). Quindi volete tirare questo dado da 20 e fare alto, e sentire il potere del 20 naturale! Eccovi serviti!

I risultati ottenuti con questo metodo sono assolutamente identici a quelli ottenuti con il lancio del dado da 20, l'unica differenza è che bisogna reimpostare il modo di lettura dei dadi e dell'applicazione dei modificatori. Fondamentalmente sono tre le voci di cui tenere conto:

THAC0: si tira 1d20 si aggiungono tutti i modificatori positivi e quelli negativi. Se il risultato finale è maggiore di 20, il colpo è andato a segno. Ricordarsi che sommare un valore negativo, vuol dire effettuare una sottrazione.

Esempio: Per colpire Classe Armatura -1, un guerriero di livello 1 con THAC0 +2 e un bonus di Forza +1, deve ottenere almeno 18 con il dado ($18 + 2 + 1 - 1 = 20$).

Per i Tiri Salvezza la teoria è esattamente la stessa. Il valore del Tiro Salvezza non è un valore sotto il quale tirare, ma un valore da sommare al tiro del d20. Se il risultato finale è superiore a 20, allora il tiro salvezza è riuscito.

Le prove di caratteristica e le abilità funzionano esattamente come i tiri salvezza: prendere il valore della caratteristica sommarlo al lancio di un 1d20 e se il risultato è superiore a 20, la prova è riuscita.

Tutto Molto Bello, Ma Io Gioco alla Terza Edizione!

In realtà le regole qui presentate sono tutte estremamente modulari, e applicabili facilmente a qualsiasi edizione del gioco. Il sistema di risoluzione delle azioni è stato uniformato per assomigliare a quello del Sistema col Dado 20 su base Percentuale, ma usare quel sistema dovrebbe essere veramente facile ed immediato.

La Maestria nelle Armi può facilmente sostituire il sistema delle Specializzazioni nelle Armi della Edizione Avanzata, soprattutto se si espande la conoscenza delle armi al supplemento dedicato a Combattimenti & Tattiche. Al contempo il sistema dei talenti della Terza Edizione può essere rimpiazzato dal sistema della Maestria delle Armi, oppure introdotto qui, e soppiantare completamente quest'ultimo.

Potete inserire le manovre di combattimento con gli attacchi multipli di un personaggio di Terza Edizione. Oppure usare le razze qui presentate al posto di quelle della Edizione Avanzata.

Insomma sbizzarritevi a creare la vostra versione modificata del gioco di ruolo più popolare nel mondo!