

Multiclassare

Multiclassare ti permette di ottenere livelli in più classi. Farlo ti permette di mescolare le capacità di quelle classi per creare un concetto di personaggio che poteva essere impossibile da riprodurre con le normali opzioni di classe. Con questa regola, hai l'opzione di ottenere un livello in una nuova classe ogni volta che avanzi di livello, invece di guadagnare un livello nella tua classe attuale. I tuoi livelli in tutte le classi vengono sommati assieme per determinare il livello del tuo personaggio. Ad esempio, se hai tre livelli da mago e due da guerriero, sarai un personaggio di 5° livello. Con il salire di livello, potresti restare un membro della tua classe originale con solo qualche livello nell'altra classe, oppure cambiare totalmente strada, senza più riguardare alla classe che ti sei lasciato alle spalle. Potresti addirittura iniziare a progredire in una terza o quarta classe. Comparato ad un personaggio classe singola dello stesso livello, sacrificherai un po' di dedizione in cambio della versatilità.

Prerequisiti

Per accedere ad una nuova classe, devi soddisfare i prerequisiti dei punteggi di abilità sia per la tua classe attuale che per quella nuova, come mostrato sulla tabella Prerequisiti per Multiclassare. Senza l'addestramento completo che un personaggio principiante riceve, devi apprendere velocemente lo studio della tua nuova classe, grazie ad un'attitudine naturale riflessa dai tuoi punteggi di abilità sopra la media.

Prerequisiti per Multiclassare

Classe	Punteggio Minimo di Abilità
Artefice	Intelligenza 13
Barbaro	Forza 13
Bardo	Carisma 13
Cavaliere Ramas	Forza 13, Destrezza 13, Costituzione 13, Intelligenza 13, Saggezza 13 e Carisma 13
Cercatore del Sapere	Intelligenza 13
Chierico	Saggezza 13
Druido	Saggezza 13
Fattucchiere	Carisma 13
Furfante	Destrezza 13
Guerriero	Forza 13 o Destrezza 13
Mago	Intelligenza 13
Monaco	Destrezza 13 e Saggezza 13
Paladino	Forza 13 e Carisma 13
Ramingo, Ranger, Vagabondo	Destrezza 13 e Saggezza 13
Stregone	Carisma 13
Strigo	Forza o Destrezza 13 e Saggezza 13
Veggente della Parola	Saggezza 13

Punti Esperienza

Il costo in punti esperienza per guadagnare un livello è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio nel capitolo 1 delle *Regole Base*, non sul livello di una tua specifica classe.

Punti Ferita e Dadi Ferita

Ottieni i punti ferita dalla tua nuova classe come descritto per i livelli dopo il 1°. Ottieni i punti ferita di 1° livello per la tua classe solo quando sei un personaggio di 1° livello.

Somma i Dadi Ferita di tutte le tue classi per formare una riserva di Dadi Ferita. Se i tuoi Dadi Ferita sono tutti dello stesso tipo di dado, per semplicità puoi unirli. Se le tue classi forniscono Dadi Ferita di tipi diversi, tienine traccia separatamente.

Bonus di Competenza

Il tuo bonus di competenza è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Avanzamento del Personaggio, nel capitolo 1 delle *Regole Base*, non sul livello di una tua specifica classe.

Competenze

Quando ottieni un livello in una classe dopo la prima, ottieni solo alcune delle competenze iniziali di quella classe, come mostrato sulla tabella Competenze Multiclasse.

Competenze Multiclasse

Classe	Competenze Ottenute
Artefice	Armature leggere, armature medie, scudi, attrezzi da ladro, un tipo di attrezzi da artigiano
Artista Marziale	Armature leggere, scudi, armi semplici, armi marziali
Barbaro	Scudi, armi semplici, armi marziali
Bardo	Armature leggere, una qualifica di tua scelta, uno strumento musicale di tua scelta
Cavaliere Ramas	Armature leggere, scudi, armi semplici, armi marziali
Cercatore del Sapere	Armature leggere, una qualifica di tua scelta, uno strumento musicale di tua scelta
Chierico	Armature leggere, scudi, armi marziali
Druido	Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non indossano armature né usano scudi fatti di metallo)
Fattucchiere	Armature leggere, armi semplici
Furfante	Armature leggere, una qualifica dalla lista delle qualifiche della classe, attrezzi da ladro
Guerriero	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Mago	-
Monaco	Armi semplici, spada corta
Paladino	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali
Ramingo, Ranger, Vagabondo	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi marziali, una qualifica dalla lista delle qualifiche di classe
Stregone	-
Strigo	Armature leggere, armature medie, armi semplici, armi marziali
Veggente della Parola	Armature leggere, una qualifica di tua scelta, uno strumento musicale di tua scelta

Privilegi di Classe

Quando ottieni un nuovo livello in una classe, ottieni i suoi privilegi per quel livello. Quando si multiclassa, tuttavia, alcuni privilegi sottostanno a delle ulteriori regole: Attacco Extra, Difesa Disarmata, Incanalare Divinità e Incantesimi.

Inoltre ottieni l'equipaggiamento iniziale solo della tua prima classe.

Attacco Extra

Se ottieni il privilegio di classe Attacco Extra da più di una classe, i privilegi non si sommano. Non puoi effettuare più di due attacchi con questo privilegio, a meno che non venga specificato (come nella versione dell'Attacco Extra del guerriero).

Difesa Disarmata

Se già possiedi il privilegio Difesa Disarmata, non puoi ottenerlo anche da un'altra classe.

Incanalare Divinità

Se già possiedi il privilegio Incanalare Divinità e ottieni un livello in una classe che fornisce anch'essa lo stesso privilegio, ottieni gli effetti di Incanalare Divinità concessi da quella classe, ma senza ottenere ulteriori usi del privilegio. Ne ottieni usi aggiuntivi solo quando raggiungi un livello di classe che te li conferisce esplicitamente. Ogni qualvolta usi questo privilegio, puoi scegliere qualsiasi degli effetti di Incanalare Divinità disponibili alle classi da te possedute.

Incantesimi

La tua capacità di eseguire incantesimi dipende in parte dal tuo livello totale in tutte le tue classi da incantatore e in parte dai singoli livelli in quelle classi. Una volta che hai ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, usa le regole seguenti. Se multiclassi, ma possiedi il privilegio Incantesimi solo da una classe, segui le regole descritte in quella classe.

Incantesimi Conosciuti e Preparati. Determini quali incantesimi tu conosca e possa preparare individualmente per ciascuna classe, come fossi un membro classe singola di quella classe.

Ogni incantesimo conosciuto e preparato è associato ad una delle tue classi, e userai l'abilità incantesimi di quella classe quando eseguirai l'incantesimo. Allo stesso modo, un focus di incantamento, come un

simbolo sacro, può essere usato solo con gli incantesimi associati a quel focus.

Slot Incantesimo. Determini i tuoi slot incantesimo disponibili sommando tutti i tuoi livelli da bardo, chierico, druido, mago e stregone, la metà (arrotondata per difetto) dei tuoi livelli da paladino e ramingo, e un terzo (arrotondato per difetto) dei tuoi livelli da guerriero o furfante se possiedi il privilegio Cavaliere Arcano o Ingannatore Arcano. Usa questo totale per determinare gli slot incantesimo consultando la tabella Incantatore Multiclasse.

Se possiedi più di una classe da incantatore, questa tabella potrebbe fornirti slot incantesimo di un livello più alto degli incantesimi che conosci o puoi preparare. Puoi usare questi slot, ma solo per eseguire i tuoi incantesimi di livello più basso. Se un incantesimo di livello basso, come *mani brucianti*, ha un effetto potenziato quando eseguito usando uno slot di livello più alto, puoi usarne l'effetto potenziato, anche se normalmente non possiedi alcun incantesimo di quel livello superiore.

Magia del Patto. Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi e il privilegio di classe Magia del Patto della classe del fattucchiere, puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio Magia del Patto per eseguire incantesimi che conosci o hai preparato dalle classi con il privilegio Incantesimi, e puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio di classe Incantesimi per eseguire gli incantesimi da fattucchiere che conosci.

Incantatore Multiclasse: Slot Incantesimo per Livello dell'Incantesimo

Livello	- Slot Incantesimo -								
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	4	3	3	3	3	2	2	1	1

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or

You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

Oltre il 1° Livello e Multiclasse 1.1 Copyright 2016, Michele Bonelli di Salci.