

# Regola Variante per le Doti

## Doti al 1° Livello

*Autore originale:* Michele Bonelli di Salci [www.editorifolli.it](http://www.editorifolli.it)

*Link originale:* [QUESTO DOCUMENTO](#)

*Ispirazione:* Perché solo gli umani possono avere le doti al 1° livello? E come collima con certe doti/talenti/ecc. delle passate edizioni che erano disponibili anche ai non umani al 1° livello? E poi le doti sono belle....

*Nota bene:* Per utilizzare questo documento dovrai usare le regole delle *Doti* nelle *Regole Avanzate del Giocatore*.

**Funzionamento.** Fondamentalmente l'umano rinuncia ad un +1 in quattro abilità diverse per potere avere una dote e una qualifica, rimanendo con un +1 a due altre abilità.

Le altre razze generalmente hanno +2 ad una abilità e +1 ad un'altra, e poi possiedono una serie di poteri in linea con la loro razza.

Prendendo ad esempio il privilegio delle classi Incremento del Punteggio di Abilità, si vede che rinunciando ad un +2 o a due +1, si ottiene una dote. E' ragionevole pensare che le razze possano fare la stessa cosa, è in realtà la rinuncia dell'umano a quattro diversi +1 per una dote e una qualifica aggiuntiva e più che compensato dal fatto che in realtà il quarto +1 difficilmente sarebbe stato ottimizzato. Si avrebbe potuto trasformare, per esempio, una Forza 8 in 9, ma sempre -1 di penalità avrebbe dato, e difficilmente il giocatore avrebbe poi speso i suoi incrementi di abilità per migliorare proprio quella in difetto, invece di migliorare quelle in cui eccelle. Di conseguenza usare lo stesso principio dell'Incremento del Punteggio di Abilità, mi è parsa la cosa più efficace.

Eh, sì, se lo chiedete, l'umano variante può rinunciare alla sua coppia di +1 per avere un'altra dote. Un po' 3° edizione, no?

Eh, no, non potete usare l'umano standard (quello con sei modificatori di +1), per ottenere tre doti, dovete usare l'umano variante se volete usare le regole delle doti.

La regola potrebbe non dare risultati totalmente bilanciati, ma permette di accedere fin dall'inizio alla possibilità di usare queste regole opzionali senza dover aspettare il 4° livello del personaggio.

## Variante: Doti Extra al 1° Livello

Un giocatore può far rinunciare al suo personaggio ad un suo modificatore di abilità iniziale +2 oppure a due modificatori di abilità iniziali +1, e ottenere in cambio una dote.

In questo modo, ad esempio, possiamo avere un Mezzorco con +1 a Costituzione e senza modificatore di Forza oppure +1 a Forza e senza modificatore di Costituzione, e munirlo di una dote.