

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

LE BASI

La meccanica base: Ogni volta che si svolge un'azione che ha una probabilità di fallimento, tirare un dado a venti facce (d20). Per determinare se il tuo personaggio riesca in un compito, fare quanto segue:

- Tirare un d20.
- Sommare qualsiasi modificatore del caso.
- Comparare il risultato al numero da raggiungere.

Se il risultato è pari o superiore al numero da raggiungere, il personaggio ha avuto successo. Se il risultato è inferiore al numero da raggiungere, fallirà.

DADI

I tiri dei dadi sono descritti con espressioni come “3d4+3”, che significa “tirare tre dadi a quattro facce e sommare 3” (producendo quindi un numero tra 6 e 15). Il primo numero indica quanti dadi tirare (e da sommare tra di loro). Il numero immediatamente dopo la “d” indica invece quale tipo di dado usare. Qualsiasi cifra dopo questa indica una quantità che viene sommata o sottratta al risultato.

d%: I dadi percentuale funzionano in maniera leggermente differente. Si genera un numero tra 1 e 100 tirando separatamente due dadi a dieci facce. Uno (deciso prima di effettuare il tiro) indica le decine, l'altro le unità. Due 0 indicano 100.

ARROTONDARE FRAZIONI

In generale, quando si incontra una frazione, arrotondare per difetto, anche se la divisione è metà o maggiore.

Eccezione: Certi tiri di dado, come i danni e i punti ferita, hanno un minimo di 1.

MOLTIPLICARE

Talvolta una regola obbliga il giocatore a moltiplicare un numero o un tiro di dado. Se si applica un moltiplicatore singolo, si moltiplica il numero normalmente. Quando invece si applicano due o più moltiplicatori, si combinano in un moltiplicatore singolo, con ogni multiplo extra che somma 1 in meno del suo valore al primo multiplo. Quindi, un doppio (x2) e un doppio (x2) applicati allo stesso numero risultando in un triplo (x3, poichè $1+2 = 3$).

Quando si applicano i moltiplicatori a valori reali (come pesi o distanze), si usano invece le normali regole della matematica. Una creatura la cui taglia raddoppi (e quindi veda il suo peso moltiplicato per 8) e venga poi trasformata in pietra (cosa che finirebbe per moltiplicare il suo peso per 3) adesso peserebbe 24 volte il normale, e non 10 volte. Allo stesso modo, una creatura accecata che cerchi di superare del terreno difficile considererebbe ogni quadretto come 4 quadretti (raddoppiandone due volte il costo, per un moltiplicatore totale x4), invece che 3 quadretti (sommando due volte il 100%).