

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

## STATISTICHE DI BASE

### ETÀ

È possibile scegliere l'età o generarla casualmente. Se viene scelta, deve rientrare nel margine minimo di età per la razza e la classe del personaggio (vedi Tabella: "Età iniziale casuale"). L'età minima di partenza del personaggio è pari alla somma dell'età della maturità della sua razza più il numero di dadi tirato per la sua classe.

In alternativa può essere utilizzata la Tabella: "Età iniziale casuale" per determinare quanti anni ha il personaggio.

**Tabella: Età iniziale casuale**

<b>Razza</b>	<b>Maturità</b>	<b>Barbaro Ladro Stregone</b>	<b>Bardo Guerriero Paladino Ranger</b>	<b>Chierico Druido Mago Monaco</b>
Umano	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Nano	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Mezzelfo	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6
Mezzorco	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche diminuiscono e quelli delle sue caratteristiche mentali aumentano (vedi Tabella: "Effetti dell'invecchiamento"). Gli effetti del passare del tempo sono cumulativi, ma i punteggi delle caratteristiche di un personaggio non possono scendere sotto all'1 in questo modo.

Quando un personaggio diventa venerabile tirare in segreto per determinare la sua età massima, riportata nella colonna Venerabile alla Tabella: "Effetti dell'invecchiamento", e aggiungere il modificatore alla colonna "Età massima" nella stessa tabella. Determinato il risultato, non lo rivela al giocatore, e quando quel personaggio raggiunge l'età così stabilita, muore di vecchiaia.

Le età massime riportate nella Tabella: "Effetti dell'invecchiamento" riguardano i PG. Gran parte della gente nel resto del mondo muore per malattie, incidenti, infezioni o violenza prima di raggiungere la propria età venerabile.

**Tabella: Effetti dell'invecchiamento**

<b>Razza</b>	<b>Mezz'età<sup>1</sup></b>	<b>Vecchiaia<sup>2</sup></b>	<b>Venerabile<sup>3</sup></b>	<b>Età massima</b>
Umano	35 anni	53 anni	70 anni	+2d20 anni
Nano	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Elfo	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Gnomo	100 anni	150 anni	200 anni	+3d% anni
Mezzelfo	62 anni	93 anni	125 anni	+3d20 anni
Mezzorco	30 anni	45 anni	60 anni	+2d10 anni
Halfling	50 anni	75 anni	100 anni	+5d20 anni

1 Mezz'età, -1 a For, Des, e Cos; +1 a Int, Sag, e Car.

2 Vecchiaia, -2 a For, Des, e Cos; +1 a Int, Sag, e Car.

3 Venerabile, -3 a For, Des, e Cos; +1 a Int, Sag, e Car.

## ALTEZZA E PESO

Il tiro di dado indicato nella colonna “Modificatore altezza” determina l’altezza extra del personaggio in aggiunta alla sua altezza base. Lo stesso numero, moltiplicato per il tiro di dado riportato nella colonna “Modificatore peso”, determina il peso extra del personaggio oltre a quello di base.

**Tabella: Altezza e peso casuali**

<b>Razza</b>	<b>Altezza base</b>	<b>Modificatore altezza</b>	<b>Peso base</b>	<b>Modificatore peso</b>
Umano	145 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	60 kg	× (2d4) x 0,5 kg
Umana	132,5 cm	+ (2d10) x 2,5 cm	42,5 kg	× (2d4) x 0,5 kg
Nano	112,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	65 kg	× (2d6) x 0,5 kg
Nana	107,5 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	50 kg	× (2d6) x 0,5 kg
Elfo	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	42,5 kg	× (1d6) x 0,5 kg
Elfa	132,5 cm	+ (2d6) x 2,5 cm	40 kg	× (1d6) x 0,5 kg
Gnomo	90 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	20 kg	× 0,5 kg
Gnoma	85 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	17,5 kg	× 0,5 kg
Mezzelfo	137,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	50 kg	× (2d4) x 0,5 kg
Mezzelfa	132,5 cm	+ (2d8) x 2,5 cm	40 kg	× (2d4) x 0,5 kg
Mezzorco	145 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	75 kg	× (2d6) x 0,5 kg
Mezzorca	130 cm	+ (2d12) x 2,5 cm	55 kg	× (2d6) x 0,5 kg
Halfling maschio	80 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	15 kg	× 0,5 kg
Halfling femmina	75 cm	+ (2d4) x 2,5 cm	12,5 kg	× 0,5 kg