

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

## GLOSSARIO

Le regole generali sull'arrotondamento delle frazioni e sull'applicazione di diversi moltiplicatori a un tiro di dado (spesso incontrati quando occorre raddoppiare qualcosa che è già raddoppiato) sono riportate di seguito, seguite da un glossario dei termini di gioco.

## ARROTONDARE FRAZIONI

In generale, quando si incontra una frazione, bisogna approssimare 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 speciale 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 a un qualsiasi valore astratto (come un modificatore o un tiro di dado), 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 risultano in un triplo (x3, poiché  $2+1=3$ ).

Quando si applicano i moltiplicatori ai valori del mondo reale (come, ad esempio, peso o distanza), bisogna invece utilizzare le normali regole matematiche. Una creatura la cui taglia raddoppia (moltiplicando quindi il suo peso per 8) e che viene poi trasformata in pietra (che potrebbe moltiplicare il suo peso per un fattore circa di 3) ora pesa approssimativamente 24 volte il normale, non 10 volte il normale. Allo stesso modo, una creatura accecata che tenta di superare un terreno piuttosto difficile dovrebbe contare ogni quadretto come 4 quadretti (raddoppiando il costo due volte, per un moltiplicatore totale di x4), invece che come 3 quadretti (aggiungendo il 100% due volte).

## GLOSSARIO

**abbagliato:** Incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire, alle prove di Osservare e alle prove di Cercare.

**abilità:** Una capacità che il personaggio acquisisce e migliora mediante l'addestramento.

**abilità di classe:** Un'abilità a cui i personaggi di una classe particolare hanno accesso più facilmente dei personaggi di altre classi. I personaggi possono acquisire abilità di classe a un ritmo di 1 grado per punto abilità, come contrapposto al mezzo grado per punto abilità delle abilità di classe incrociata. Il grado massimo per un'abilità di classe è 3 + il livello del personaggio.

**abilità di classe incrociata (ci):** Un'abilità che non è un'abilità di classe per un personaggio. I personaggi possono acquisire abilità di classe incrociata al ritmo di mezzo grado per punto abilità, come contrapposto ad 1 grado per punto abilità delle abilità di classe. Il grado massimo che un personaggio può raggiungere in un'abilità di classe incrociata è la metà del massimo per l'abilità di classe (3 + il livello del personaggio), arrotondato né per eccesso, né per difetto.

**accecato:** Incapace di vedere. Un personaggio accecato subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura, perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto), si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -4 alle prove di Cercare e a molte prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza. Tutte le prove e le attività che richiedano la visione (come leggere e le prove di Osservare) falliscono automaticamente. Si considera che tutti gli avversari abbiano occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) relativamente alla creatura accecata.

**addestrato:** Che ha almeno 1 grado in una abilità. Molte abilità possono essere usate senza addestramento, effettuando con successo una prova di abilità e usando 0 gradi di abilità. Altre abilità, come Sapienza Magica, possono essere utilizzate solo da personaggi che sono addestrati in quella abilità.

**adiacente:** In un quadretto che condivide un lato o un angolo con un determinato quadretto. Ogni quadretto è adiacente ad altri otto quadretti sulla scacchiera.

**affascinato:** Ipnotizzato da un effetto soprannaturale o magico. Una creatura affascinata sta in piedi o seduta in silenzio, senza compiere alcuna azione se non prestare attenzione all'effetto affascinante, per tutta la sua durata. Subisce una penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Ascoltare e Osservare. Qualsiasi potenziale minaccia, come una creatura ostile che si avvicini, permette alla creatura affascinata un nuovo tiro salvezza contro l'effetto affascinante. Qualsiasi minaccia palese, come qualcuno che estragga un'arma, lanci un incantesimo o miri con un'arma a distanza alla creatura affascinata, automaticamente interrompe l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla liberandola dall'effetto come azione standard.

**affaticato:** Stanco fino all'indebolimento. Un personaggio affaticato non può né correre né caricare e subisce una penalità di -2 a Forza e Destrezza. Fare qualsiasi cosa che normalmente provocherebbe affaticamento fa invece sì che il personaggio affaticato diventi esausto. Dopo 8 ore di riposo completo, i personaggi affaticati ritornano alla normalità.

**afferrare:** L'attacco iniziale richiesto per cominciare una lotta. Per afferrare un bersaglio, il personaggio deve effettuare con successo un attacco di contatto in mischia.

**alleato:** Una creatura amichevole con il personaggio. In molti casi, i riferimenti ad "alleati" includono anche il personaggio.

**allineamento:** Uno dei nove descrittori di moralità per creature intelligenti: legale buono (LB), neutrale buono (NB), caotico buono (CB), legale neutrale (LN), neutrale (N), caotico neutrale (CN), legale malvagio (LM), neutrale malvagio (NM) e caotico malvagio (CM).

**animale:** Un tipo di creatura che include tutti gli animali naturali, gli animali crudeli, gli animali giganti e qualche altra creatura vertebrata non magica. Gli animali hanno sempre un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

**arma a distanza:** Un'arma da lancio o da tiro creata per gli attacchi a distanza.

**arma doppia:** Un'arma con due estremità, lame o teste che sono entrambe pensate per essere usate in combattimento. Qualsiasi arma per cui sono indicate due portate di danni è un'arma doppia. Le armi doppie possono essere usate per compiere un attacco extra come se chi le impugna stesse combattendo con due armi (l'arma leggera nella mano secondaria).

**arma a due mani:** Un'arma creata per l'uso con due mani, come uno spadone. Un'arma a due mani viene considerata un oggetto della stessa taglia del suo possessore designato (ad esempio, uno spadone Medio è un oggetto Medio).

**arma da lancio:** Arma a distanza che un personaggio scaglia contro un nemico, come una lancia. Contrapposta a un'arma da tiro.

**arma leggera:** Un'arma adatta ad essere utilizzata nella mano secondaria di chi la impugna, come un pugnale. Un'arma leggera viene considerata un oggetto di due categorie di taglia più piccole rispetto al suo possessore designato (ad esempio, un pugnale Medio è un oggetto Minuscolo).

**arma da mischia:** Un'arma impugnata pensata per il combattimento ravvicinato.

**arma naturale:** Una parte corporea della creatura che infligge danni in combattimento. Le armi naturali includono denti, artigli, corna, code e altre appendici.

**arma con portata:** Un'arma lunga da mischia o una che ha una lunga impugnatura. Le armi con portata permettono a chi le usa di minacciare o colpire avversari a 3 metri di distanza con un tiro per colpire in mischia. Molte di queste armi non possono essere usate per attaccare nemici adiacenti, tuttavia.

**arma a spargimento:** Un'arma a distanza che spruzza per l'impatto, infliggendo danni alle creature che sono entro un raggio di 1,5 metri dal punto in cui atterra così come ai bersagli che colpisce realmente. Gli attacchi con armi a spargimento sono attacchi di contatto a distanza.

**arma da tiro:** Un congegno, come un arco, che sfrutta la forza meccanica per tirare un proiettile verso un bersaglio.

**arma a una mano:** Un'arma creata per l'uso con una mano, come una spada lunga, spesso associata a uno scudo o a un'arma leggera nell'altra mano. Un'arma a una mano viene considerata un oggetto di una categoria taglia più piccola rispetto al suo possessore designato (ad esempio, una spada lunga Media è un oggetto Piccolo).

**artefatto:** Un oggetto magico di incredibile potere. Alcuni incantesimi non funzionano quando hanno come bersaglio un artefatto.

**assordato:** Incapace di sentire. Un personaggio assordato subisce una penalità di -4 alle prove di iniziativa, fallisce automaticamente le prove di Ascoltare e ha una probabilità del 20% di fallimento degli incantesimi quando lancia incantesimi con componenti verbali.

**attaccare ai fianchi:** Essere direttamente sull'altro lato di un nemico che è minacciato da un altro personaggio. Un attaccante che attacca ai fianchi ottiene un bonus di fiancheggiamento +2 ai tiri per colpire contro il difensore. Un ladro può compiere un attacco furtivo contro un difensore mentre lo sta attaccando ai fianchi.

**attacco:** Una qualsiasi delle numerose azioni tese a ferire, inabilitare o neutralizzare un avversario. Il risultato di un attacco è determinato da un tiro per colpire.

**attacco di contatto:** Un attacco in cui l'attaccante deve avere una connessione diretta con un avversario, ma non ha bisogno di penetrare l'armatura. Gli attacchi di contatto possono essere in mischia o a distanza. Il bonus di armatura, il bonus di scudo e il bonus di armatura naturale del bersaglio (compreso qualsiasi bonus di potenziamento a questi valori) non vengono applicati alla CA contro un attacco di contatto.

**attacco di contatto a distanza:** Un attacco di contatto effettuato a distanza, come contrapposto a un attacco di contatto in mischia. Vedi attacco di contatto.

**attacco di contatto in mischia:** Un attacco di contatto effettuato in mischia, come contrapposto a un attacco di contatto a distanza. Vedi attacco di contatto.

**attacco a distanza:** Qualsiasi attacco effettuato da una certa distanza con un'arma a distanza, come contrapposto a un attacco in mischia.

**attacco in mischia:** Un attacco fisico adatto al combattimento ravvicinato.

**attacco mortale:** Un incantesimo o una capacità speciale che uccide istantaneamente il bersaglio, come dito della morte. Né rianimare morti, né reincarnazione possono ridare vita a una creatura uccisa con un attacco mortale, ma possono resurrezione ed effetti molto più potenti.

**attacco di opportunità:** Un singolo attacco in mischia extra per round che un combattente può compiere quando un avversario entro la portata compie un'azione che provoca attacchi di opportunità. La copertura impedisce gli attacchi di opportunità.

**attacco senz'armi:** Un attacco in mischia portato senza l'impiego di armi.

**aumento effettivo dei punti ferita:** I punti ferita guadagnati per mezzo di aumenti temporanei del punteggio di Costituzione. Diversamente dai punti ferita temporanei, i punti ferita guadagnati in questo modo non vengono persi per primi e devono essere sottratti dai punti ferita attuali del personaggio nel momento in cui termina l'aumento di Costituzione.

**azione:** L'attività di un personaggio. Le azioni sono suddivise nelle seguenti categorie in base al tempo necessario per compierle (dal tempo maggiore al minore): azioni di round completo, azioni standard, azioni di movimento e azioni gratuite.

**azione gratuita:** Le azioni gratuite consumano una trascurabile quantità di tempo, e una o più di queste azioni possono essere portate a termine insieme con azioni di altro tipo.

**azione di movimento:** Un'azione che è equivalente al personaggio che si muove a velocità normale. Le azioni di movimento comprendono alzarsi dall'essere prono, estrarre o impugnare un'arma, aprire una porta, caricare una balestra leggera e muoversi alla propria velocità. In un tipico round, un personaggio può compiere un'azione di movimento e un'azione standard, oppure una seconda azione di movimento invece della sua azione standard.

**azione di round completo:** Le azioni di round completo consumano tutto lo sforzo di un personaggio durante un round. Il solo movimento possibile insieme con un'azione di round completo è un passo di 1,5 metri, che può essere fatto prima, dopo o durante l'azione. Alcune azioni di round completo (come specificato nelle loro descrizioni) non permettono neanche questo movimento. Quando si sfrutta un'azione di round completo per lanciare un incantesimo il cui tempo di lancio è 1 round, l'incantesimo non è completato fino all'inizio del turno successivo dell'incantatore.

**azione standard:** Il più semplice tipo di azione. Le azioni standard più comuni comprendono compiere un attacco in mischia o a distanza, lanciare un incantesimo e usare un oggetto magico. In un tipico round, un personaggio può compiere un'azione standard e un'azione di movimento, ma non può compiere una seconda azione standard invece della sua azione di movimento.

**barbaro (Bbr):** Una classe formata da feroci combattenti che sfruttano la furia e l'istinto innati per sconfiggere i nemici.

**barcollante:** Che ha un ammontare di danni non letali pari ai punti ferita attuali. I personaggi barcollanti possono compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard ogni round (ma non entrambe, né possono compiere azioni di round completo).

**bardo (Brd):** Una classe formata da intrattenitori la cui musica e poesia producono effetti magici.

**bersaglio:** Il ricevente designato di un attacco, un incantesimo, una capacità soprannaturale, una capacità straordinaria o un effetto magico. Se un incantesimo avente un bersaglio è lanciato con successo, il ricevente è detto anche il soggetto dell'incantesimo.

**bonus:** Un modificatore positivo a un tiro di dado. In molti casi, molteplici bonus derivanti dalla stessa fonte o dello stesso tipo attivi sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi; si applica solo il bonus più alto di quel tipo. I bonus che non sono di un tipo specifico si sommano sempre a tutti i bonus.

**bonus di armatura:** Un bonus alla Classe Armatura conferito dall'armatura o da un incantesimo o effetto magico che simula l'armatura. I bonus di armatura si sommano a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura (anche ai bonus di armatura naturale) tranne che ad altri bonus di armatura. Un'armatura magica solitamente garantisce un bonus di potenziamento al bonus di armatura dell'armatura, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale dell'armatura. Un bonus di armatura garantito da un incantesimo o da un oggetto magico di solito prende la forma di un invisibile campo di forza tangibile attorno al ricevente. Un bonus di armatura non si applica contro gli attacchi di contatto, ad eccezione dei bonus di armatura conferiti dagli effetti di forza (come per l'incantesimo armatura magica) che si applicano contro gli attacchi di contatto incorporei, come quello di un'ombra.

**bonus di armatura naturale:** Un bonus alla Classe Armatura risultante dalla pelle naturalmente dura di una creatura. I bonus di armatura naturale si sommano a tutti gli altri bonus alla Classe Armatura (anche ai bonus di armatura) tranne che ad altri bonus di armatura naturale. Alcuni effetti magici (come l'incantesimo pelle coriacea) garantiscono un bonus di potenziamento al bonus di armatura naturale già esistente della creatura, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale di armatura naturale alla Classe Armatura. Il bonus di armatura naturale non si applica contro gli attacchi di contatto.

**bonus di attacco base:** Un bonus al tiro per colpire derivato dalla classe e dal livello del personaggio. I bonus di attacco base aumentano a ritmi diversi per differenti classi del personaggio. Un personaggio guadagna un secondo attacco quando il suo bonus di attacco base raggiunge +6, un terzo con un bonus di attacco base di +11 o superiore e un quarto con un bonus di attacco base di +16 o superiore. I bonus di attacco base ottenuti da classi diverse, come quando un personaggio è multiclasse, sono cumulativi.

**bonus di attacco in mischia:** Un modificatore applicato al tiro per colpire in mischia.

**bonus di circostanza:** Un bonus garantito grazie a specifici fattori di situazione favorevoli al successo del compito che si deve svolgere. I bonus di circostanza si sommano a tutti gli altri bonus, inclusi altri bonus di circostanza, a meno che non derivino essenzialmente dallo stesso beneficio. Per esempio, una lente d'ingrandimento fornisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare che riguardano qualsiasi oggetto piccolo o particolarmente dettagliato, come una gemma. Se il personaggio ha un secondo strumento che a sua volta fornisce un bonus di circostanza grazie al miglioramento dell'acutezza visiva (come degli occhialini da gioielliere), i bonus di circostanza non si sommano.

**bonus cognitivo:** Un bonus cognitivo migliora la prestazione di una certa attività garantendo al personaggio una conoscenza quasi di previsione di ciò che potrebbe accadere. Molteplici bonus cognitivi sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus cognitivo più alto.

**bonus di competenza:** Un bonus che migliora la prestazione di un personaggio in un compito particolare, come quello derivante dalla capacità bardica di ispirare competenza. Un tale bonus si può applicare ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di livello dell'incantatore o a qualsiasi altra prova a cui normalmente si applicherebbe un bonus relativo al livello o ai gradi di abilità. Non si applica alle prove di caratteristica, ai tiri per i danni, alle prove di iniziativa e agli altri tiri che non sono relativi al livello o ai gradi di abilità del personaggio. Molteplici bonus di competenza non sono cumulativi; si applica solo il bonus più alto.

**bonus di deviazione:** Un bonus alla CA garantito da un incantesimo o effetto magico che fa sì che gli attacchi vengano deviati in modo innocuo. I bonus di deviazione si sommano a tutti gli altri bonus alla CA tranne che agli altri bonus di deviazione. Un bonus di deviazione si applica anche contro gli attacchi di contatto.

**bonus di fortuna:** Un modificatore che rappresenta la buona sorte. Molteplici bonus di fortuna sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di fortuna più alto.

**bonus intrinseco:** Un bonus a un punteggio di caratteristica risultante da una potente magia, come un incantesimo desiderio. I bonus intrinseci non possono essere dissolti. Un personaggio è limitato a un bonus intrinseco totale di +5 a qualsiasi punteggio di caratteristica. Molteplici bonus intrinseci a un particolare punteggio di caratteristica non sono cumulativi, di conseguenza si applica solo il migliore.

**bonus morale:** Un bonus che rappresenta gli effetti di una maggiore speranza, coraggio e determinazione. Molteplici bonus morali sullo stesso personaggio non sono cumulativi. Si applica solo il bonus morale più alto. Le creature non intelligenti (le creature con un punteggio di Intelligenza di 0 o senza alcuna Intelligenza) non possono beneficiare dei bonus morali.

**bonus di potenziamento:** Un bonus che rappresenta un aumento della durezza e/o dell'efficacia di un'armatura o di un'armatura naturale, o l'efficacia di un'arma, oppure un bonus generico a un punteggio di caratteristica. Molteplici bonus di potenziamento sullo stesso oggetto (nel caso di armatura e armi), creatura (nel caso di armatura naturale) o punteggio di caratteristica non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di potenziamento più alto. Dal momento che i bonus all'armatura o all'armatura naturale aumentano efficacemente il bonus dell'armatura o dell'armatura naturale alla CA, non si applicano contro gli attacchi di contatto.

**bonus profano:** Un bonus che deriva dal potere del male. Molteplici bonus profani sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus profano più alto.

**bonus razziale:** Un bonus garantito dall'ambiente culturale in cui è stata cresciuta una creatura particolare o dalle peculiarità innate di quel tipo di creatura. Se la razza di una creatura cambia (per esempio, se muore e viene reincarnata), perde tutti i bonus razziali che aveva nella forma precedente.

**bonus di resistenza:** Un bonus ai tiri salvezza che fornisce una protezione extra contro le ferite. Molteplici bonus di resistenza sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus di resistenza più alto.

**bonus sacro:** Un bonus derivante dal potere del bene. Molteplici bonus sacri sullo stesso personaggio od oggetto non sono cumulativi. Si applica solo il bonus sacro più alto.

**bonus di schivare:** Un bonus alla Classe Armatura (e talvolta ai tiri salvezza sui Riflessi) risultante dalla capacità fisica di evitare i colpi e altri effetti dannosi. I bonus di schivare non sono mai garantiti da incantesimi od oggetti magici. Qualsiasi situazione o effetto (tranne indossare un'armatura) che nega il bonus di Destrezza di un personaggio nega anche tutti i bonus di schivare che il personaggio potrebbe avere (ad esempio, il personaggio perde tutti i bonus di schivare alla CA quando è colto alla sprovvista). I bonus di schivare si sommano a tutti gli altri bonus alla CA, anche ad altri bonus di schivare. I bonus di schivare si applicano contro gli attacchi di contatto.

**bonus di scudo:** Un bonus alla Classe Armatura conferito da uno scudo o da un incantesimo o effetto magico che simula lo scudo. I bonus di scudo si sommano a tutti gli altri bonus alla CA tranne che ad altri bonus di scudo. Uno scudo magico solitamente garantisce un bonus di potenziamento al bonus di scudo dello scudo, che ha l'effetto di aumentare il bonus totale dello scudo. Un bonus di scudo garantito da un incantesimo o da un oggetto magico di solito prende la forma di un invisibile campo di forza tangibile che protegge il ricevente. Un bonus di scudo non si applica contro gli attacchi di contatto.

**bonus ai tiri salvezza base:** Un modificatore ai tiri salvezza derivato dalla classe e dal livello del personaggio. I bonus ai tiri salvezza base aumentano a ritmi diversi per differenti classi del personaggio. I bonus ai tiri salvezza base ottenuti da classi diverse, come quando un personaggio è multiclasse, sono cumulativi.

**cambiare direzione a un incantesimo:** Dirigere un effetto attivo di incantesimo verso un diverso bersaglio o bersagli. Cambiare direzione a un incantesimo è un'azione di movimento e non provoca un attacco di opportunità.

**capacità magica (Mag):** Una capacità speciale con effetti che assomigliano a quelli di un incantesimo. Nella maggior parte dei casi, una capacità magica funziona esattamente come l'incantesimo omonimo.

**capacità naturale:** Una capacità non magica, come camminare, nuotare (per creature acquatiche) e volare (per creature dotate di ali).

**capacità soprannaturale (Sop):** Un potere magico che produce un effetto particolare, come contrapposta a una capacità naturale, straordinaria o magica. L'uso di una capacità soprannaturale generalmente non provoca attacchi di opportunità. Le capacità soprannaturali non sono soggette a dissoluzione, interruzione o resistenza agli incantesimi. Tuttavia, non funzionano in aree in cui la magia è soppressa o negata, come in un campo anti-magia.

**capacità straordinaria (Str):** Una capacità speciale non magica (come contrapposta a una capacità magica o soprannaturale).

**caratteristica:** Una delle sei qualità base del personaggio: Forza (For), Destrezza (Des), Costituzione (Cos), Intelligenza (Int), Saggezza (Sag) e Carisma (Car). Vedi punteggio di caratteristica.

**Carisma (Car):** La caratteristica che misura forza della personalità, capacità persuasiva, magnetismo personale, capacità di comandare e attrazione fisica di un personaggio.

**chierico (Chr):** Una classe formata da personaggi che lanciano incantesimi divini e dimostrano anche notevoli capacità in combattimento.

**classe:** Vedi classe del personaggio.

**Classe Armatura (CA):** Un numero che rappresenta la capacità di una creatura di evitare di essere colpita in combattimento. Il tiro per colpire di un avversario deve essere pari o superiore alla Classe Armatura della creatura bersaglio per colpirla. Classe Armatura = 10 + tutti i modificatori applicabili (generalmente bonus di armatura, bonus di scudo, modificatore di Destrezza e modificatore di taglia).

**Classe Difficoltà (CD):** Il numero che un giocatore deve raggiungere o superare perché una prova o un tiro salvezza siano effettuati con successo.

**classe del personaggio:** Uno degli undici tipi di personaggi giocanti: barbaro, bardo, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger e stregone. La classe definisce le doti predominanti e la funzione generale di un personaggio all'interno di un gruppo di avventurieri. La classe del personaggio può anche riferirsi alla classe di un personaggio non giocante o a una classe di prestigio.

**Colossale:** Una creatura Colossale di solito è alta o lunga 19,2 metri o più e pesa 125.000 kg o più.

**colpire:** Effettuare con successo un tiro per colpire.

**colpo automatico:** Un attacco che colpisce indipendentemente dalla CA del bersaglio. I colpi automatici si verificano con un tiro per colpire di 20 naturale o come risultato di certi incantesimi. Un tiro per colpire di 20 naturale è anche una minaccia (un possibile colpo critico).

**colpo critico (crit):** Un colpo che ferisce una zona vitale e di conseguenza infligge danni raddoppiati o più. Per mettere a segno un colpo critico, un attaccante deve prima mettere a segno una minaccia (di solito un 20 naturale su un tiro per colpire) e poi effettuare con successo un tiro per il critico (semplicemente un altro tiro per colpire). I danni da colpo critico sono generalmente danni raddoppiati, che significa tirare due volte per i danni, proprio come se l'attaccante avesse in realtà colpito il difensore due volte. (Qualsiasi dado extra per i danni, come da un attacco furtivo di un ladro, non viene tirato più volte, ma viene sommato al totale alla fine del calcolo).

**colpo di grazia:** Un'azione di round completo che permette a un attaccante di tentare un colpo mortale contro un avversario indifeso. Un colpo di grazia può essere inferto con un'arma da mischia, oppure con un arco o una balestra se l'attaccante è adiacente all'avversario. Un attaccante che infligge un colpo di grazia automaticamente mette a segno un colpo critico, dopodiché il difensore deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti) o morire. I ladri guadagnano anche i loro danni da attacco furtivo extra per questo attacco. Infliggere un colpo di grazia provoca attacchi di opportunità da parte di nemici che minacciano. Un colpo di grazia non è possibile contro una creatura immune ai colpi critici.

**colpo senz'armi:** Un colpo effettuato con successo, che solitamente infligge danni non letali, da un personaggio che attacca senz'armi. I monaci possono infliggere danni letali con un colpo senz'armi, ma gli altri infliggono danni non letali.

**colto alla sprovvista:** Particolarmente vulnerabile agli attacchi all'inizio di una battaglia. I personaggi sono colti alla sprovvista fino ai loro primi turni nel ciclo dell'iniziativa. Le creature colte alla sprovvista perdono il loro bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) e non possono compiere attacchi di opportunità.

**comandare non morti:** La capacità soprannaturale dei chierici malvagi e di alcuni chierici neutrali di controllare creature non morte incanalando energia negativa.

**comune:** Normale, diffuso o quotidiano. Usato anche come sinonimo di "non magico".

**concentrarsi su un incantesimo:** Concentrarsi per mantenere attivo un effetto di incantesimo. Concentrarsi su un incantesimo è un'azione standard e provoca un attacco di opportunità.

**confuso:** Disorientato e incapace di determinare una serie di azioni in conseguenza a un incantesimo o a un effetto magico. Le azioni di un personaggio confuso sono stabilite tirando un d% all'inizio del suo turno: 01-10, attacca l'incantatore con armi da mischia o a distanza (o si avvicina all'incantatore se non è possibile attaccarlo); 11-20, agisce normalmente; 21-50, non fa nulla se non mormorare in modo incoerente; 51-70, fugge lontano dall'incantatore alla massima velocità possibile; 71-100, attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglia viene considerato parte del soggetto stesso). Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non ottengono alcun vantaggio speciale quando attaccano un personaggio confuso. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata attacca automaticamente chi la sta attaccando nel suo turno successivo, qualora sia ancora confusa quando inizia il suo turno. Un personaggio confuso non compie attacchi di opportunità contro creature che non stiano già attaccando (sia a causa della loro azione più recente o perché sono state appena attaccate).

**conteggio dell'iniziativa:** Il risultato di una prova di iniziativa, espresso come un numero che indica quando arriva il turno del personaggio.

**copertura:** Qualsiasi barriera tra un attaccante e un difensore. Una tale barriera può essere un oggetto, una creatura o una forza magica. La copertura garantisce al difensore un bonus alla CA.

**copertura totale:** Gli attacchi contro un bersaglio con copertura totale falliscono automaticamente. La copertura totale blocca la linea di visuale e la linea di effetto. Vedi copertura.

**Costituzione (Cos):** La caratteristica che rappresenta la salute e la forza vitale di un personaggio.

**creatura:** Un essere vivente o altrimenti attivo, non un oggetto. I termini “creatura” e “personaggio” sono talvolta usati in modo intercambiabile.

**Dado/Dadi Vita (DV):** Al singolare è un dado tirato per generare i punti ferita di una creatura. Al plurale è una misura del potere relativo che è sinonimo del livello del personaggio per incantesimi, oggetti magici ed effetti magici che hanno effetto su un certo numero di Dadi Vita di creature.

**danni:** Una diminuzione dei punti ferita, di un punteggio di caratteristica o di un altro aspetto del personaggio causata da ferimento, infermità o effetto magico. Le tre principali categorie di danni sono danni letali, danni non letali e danni alle caratteristiche. Inoltre, dove è rilevante, il tipo di danni che un attacco infligge è specificato, dal momento che le capacità naturali, gli oggetti magici o gli effetti di incantesimo possono garantire immunità a certi tipi di danni. I tipi di danni comprendono i danni da arma (suddivisi in contundenti, taglienti e perforanti) e danni da energia (positiva, negativa, da acido, freddo, elettricità, fuoco e sonori). I modificatori ai tiri per i danni in mischia si applicano a entrambe le sottocategorie di danni da arma (da mischia e senz'armi). Alcuni modificatori si applicano sia ai danni da arma che ai danni da incantesimo, ma solo se specificato. I danni vengono sottratti da qualsiasi attributo del personaggio sia stato ferito: danni letali e non letali dai punti ferita attuali, e i danni alle caratteristiche dal punteggio di caratteristica relativo). I danni guariscono col tempo naturalmente, ma possono anche essere negati interamente o parzialmente con magia curativa.

**danni alle caratteristiche:** Una perdita temporanea di 1 o più punti ai punteggi delle caratteristiche. I punti persi si ripristinano a un ritmo di 1 punto al giorno, a meno che non sia indicato diversamente dalla condizione che infligge i danni. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

**danni continuati:** I danni da un singolo attacco che continua ad infliggere danni ogni round senza il bisogno di tiri per colpire addizionali.

**danni da energia:** Danni causati da uno dei cinque tipi di energia (senza contare energia positiva e negativa): acido, elettricità, freddo, fuoco e sonoro.

**danni da forza:** Un tipo speciale di danni inflitti da effetti di forza, come un incantesimo dardo incantato. Un effetto di forza può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata all'incorporeità.

**danni letali:** I danni che riducono i punti ferita di una creatura.

**danni massicci:** Almeno 50 danni risultanti da un singolo attacco.

**danni non letali:** Danni solitamente derivanti da un attacco senz'armi, da un attacco armato inflitto con l'intento di rendere debilitati, da una marcia forzata o da una condizione particolarmente debilitante come un intenso calore o l'inedia.

**danni di scacciare:** Il numero di Dadi Vita di non morti che vengono scacciati o intimoriti con una particolare prova di scacciare. Danni di scacciare =  $2d6 +$  livello del chierico + modificatore di Carisma.

**Destrezza (Des):** La caratteristica che misura coordinazione occhio-mano, agilità, riflessi ed equilibrio di un personaggio.

**diminuzione di caratteristica:** Una diminuzione in un punteggio di caratteristica che finisce quando termina la condizione che la provoca.

**dirigere un incantesimo:** Dirigere l'effetto attivo di un incantesimo contro uno specifico bersaglio (o bersagli). Dirigere un incantesimo è un'azione di movimento e non provoca attacchi di opportunità.

**dissolvere:** Nega, sopprime o rimuove uno o più incantesimi o altri effetti presenti su una creatura, un oggetto o un'area. Dissolvere di solito si riferisce a un incantesimo dissolvi magie, anche se sono possibili altre forme di dissoluzione. Certi incantesimi non possono essere dissolti, come indicato nelle singole descrizioni degli incantesimi.

**dissolvere scacciare:** Incanalare energia negativa per negare un tentativo di scacciare non morti effettuato con successo da parte di un chierico buono o di un paladino.

**dominio:** Un potere concesso e un gruppo di nove incantesimi divini (ognuno dal 1° al 9° livello) accomunati da un particolare concetto e associati con una o più divinità. I domini a disposizione sono: Acqua, Animale, Aria, Bene, Caos, Conoscenza, Distruzione, Fortuna, Forza, Fuoco, Guarigione, Guerra, Inganno, Legge, Magia, Male, Morte, Protezione, Sole, Terra, Vegetale e Viaggio.

**druido (Drd):** Una classe formata da personaggi che traggono energia dal mondo naturale per lanciare incantesimi divini e ottenere poteri magici speciali.

**durezza:** Una misura della capacità di un oggetto di resistere ai danni. Solo i danni in eccesso rispetto alla durezza dell'oggetto sono realmente sottratti dai punti ferita dell'oggetto nel caso di un attacco riuscito.

**effetto di paura:** Qualsiasi incantesimo o effetto magico che fa sì che la vittima diventi scossa, spaventata o in preda al panico, oppure che subisca qualche altro effetto basato sulla paura definito nella descrizione dell'incantesimo specifico o dell'oggetto in questione.

**electrum:** Una lega di oro e argento ottenuta naturalmente.

**energia negativa:** Un'energia nera crepitante che ha origine sul Piano dell'Energia Negativa. In generale, l'energia negativa cura le creature non morte e ferisce i viventi.

**energia positiva:** Un'energia bianca luminosa che ha origine sul Piano dell'Energia Positiva. In generale, l'energia positiva cura gli esseri viventi e ferisce le creature non morte.

**Enorme:** Una creatura Enorme di solito è alta o lunga tra 4,8 metri e 9,6 metri e pesa tra i 2.000 e i 16.000 kg.

**esausto:** Stanco al punto di un significativo indebolimento. Un personaggio esausto si muove alla metà della velocità normale e subisce una penalità di -6 a Forza e Destrezza. Dopo 1 ora di riposo completo, un personaggio esausto diventa affaticato. Un personaggio affaticato diventa esausto facendo qualcos'altro che normalmente causerebbe affaticamento.

**etereo:** Sul Piano Etereo. Una creatura eterea è invisibile e intangibile per le creature sul Piano Materiale, ma visibile e corporea per le creature sul Piano Etereo. Come tale, questa creatura è in grado di muoversi attraverso gli oggetti solidi sul Piano Materiale e in qualsiasi direzione (anche verso l'alto o il basso), sebbene il movimento sia a velocità dimezzata. Gli esseri eterei possono vedere e sentire cosa sta accadendo nella stessa area del Piano Materiale a una distanza di 18 metri, ma tutto appare grigiastro e incorporeo. Gli effetti di forza che hanno origine sul Piano Materiale possono avere effetto su oggetti e creature che sono eterei, ma non il contrario.

**extraplanare:** Nativo di un piano di esistenza diverso dal piano su cui si trova una creatura. Sul Piano Materiale, un esterno è una creatura extraplanare. Sul piano d'origine di un esterno, una creatura nativa del Piano Materiale è considerata extraplanare.

**fallimento automatico:** Un attacco che manca il bersaglio indipendentemente dalla sua CA. I fallimenti automatici si verificano con un tiro per colpire di 1 naturale.

**fallimento incantesimi arcani:** La probabilità che un incantesimo fallisca e sia lanciato senza effetto poiché la capacità dell'incantatore di usare una componente somatica è stata ostacolata dall'armatura. I bardi possono ignorare la probabilità di fallimento incantesimi arcani per l'armatura leggera quando lanciano incantesimi da bardo.

**fallimento dell'incantesimo:** La probabilità che un incantesimo fallisca e sia sprecato quando lanciato in condizioni meno che ideali; quando un incantesimo viene lanciato senza effetto.

**fallire:** Non ottenere un risultato di successo per una prova, un tiro salvezza o un'altra determinazione che prevede un tiro di dado.

**fine del round:** Il momento durante un round di combattimento in cui tutti i partecipanti hanno completato tutte le loro azioni consentite. La fine del round si verifica quando nessun altro di quanti sono coinvolti nel combattimento ha un'azione in sospenso per quel round.

**Forza (For):** La caratteristica che misura la capacità muscolare e la prestanza fisica di un personaggio.

**frastornato:** Incapace di agire normalmente. Un personaggio frastornato non può compiere azioni ma non ha penalità alla CA.

**frenato:** Impedito nel riuscire in un ulteriore movimento da una forza applicata, come il vento. Le creature frenate sul terreno semplicemente si fermano. Le creature volanti frenate tornano indietro a una distanza specificata nella descrizione dell'effetto in questione.

**grado di abilità:** Un numero che indica l'addestramento o l'esperienza di un personaggio in una certa abilità. Il grado di abilità è incorporato nel modificatore di abilità, che a sua volta migliora le probabilità di successo delle prove di abilità con quella abilità.

**Grande:** Una creatura Grande di solito è alta o lunga tra i 2,4 metri e i 4,8 metri e pesa tra i 250 e i 2.000 kg.

**griglia di battaglia:** Una superficie di gioco suddivisa in quadretti da 2,5 cm, che viene utilizzata per seguire gli spostamenti delle creature e dei personaggi (rappresentati da figurine in miniatura) durante il combattimento e in altre situazioni tattiche.

**gruppo di avventurieri:** Un gruppo di personaggi che vanno insieme all'avventura. Un gruppo di avventurieri è composto da personaggi giocanti più qualsiasi seguace, famiglia, compagno animale, associato, gregario e mercenario che possano avere.

**guerriero (Grr):** Una classe formata da personaggi che hanno eccezionali capacità in combattimento e impareggiabili doti con le armi.

**immobilizzato:** Tenuto immobile (ma non indifeso) in una lotta.

**impegnato:** Che minaccia o che è minacciato da un nemico. (I personaggi privi di sensi o altrimenti immobilizzati non sono considerati impegnati a meno che non siano realmente attaccati.)

**in lotta:** Impegnato a combattere in una lotta corpo a corpo con uno o più attaccanti. Un personaggio in lotta può compiere solo un numero limitato di azioni. I personaggi in lotta non minacciano alcun quadretto e perdono qualsiasi bonus di destrezza alla CA (se ne hanno) contro gli avversari con cui non stanno lottando. Per le creature, lottare può anche significare intrappolare gli avversari in molti altri modi (in una fauce dentata, sotto una zampa Enorme e così via).

**in preda al panico:** Una creatura in preda al panico deve lasciar cadere qualsiasi cosa tenga in mano e fuggire a massima velocità dalla fonte della sua paura, così come da qualsiasi altro pericolo incontri, lungo un percorso casuale. Non può compiere nessun'altra azione. In più, la creatura subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda al panico è tremante e non attacca, di solito sfruttando l'azione di difesa totale in combattimento. Una creatura in preda al panico può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per fuggire; infatti, la creatura deve usare tali mezzi se rappresentano l'unico modo per fuggire.

**inabile:** Con esattamente 0 punti ferita, o con punti ferita negativi ma stabile e cosciente. Un personaggio inabile può compiere una singola azione di movimento o azione standard ogni round (ma non entrambe, né può compiere azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Compiendo azioni di movimento non rischia ulteriori ferimenti, ma compiere qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che giudicata estenuante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare un incantesimo rapido) infligge 1 danno dopo il completamento dell'atto. A meno che l'azione non abbia aumentato i punti ferita del personaggio, questi ora ha punti ferita negativi ed è morente.

**incantatore:** Un personaggio in grado di lanciare incantesimi.

**incantesimi arcani:** Gli incantesimi arcani coinvolgono la manipolazione diretta di energie mistiche. Bardi, stregoni e maghi lanciano incantesimi arcani.

**incantesimi curare:** Qualsiasi incantesimo con la parola "cura" nel nome, come cura ferite minori, cura ferite leggere o cura ferite critiche di massa.

**incantesimi divini:** Incantesimi di origine religiosa resi potenti dalla fede o dalla divinità. Chierici, druidi, paladini e ranger lanciano incantesimi divini.

**incantesimi infliggere:** Qualsiasi incantesimo con la parola "infliggi" nel nome, come infliggi ferite leggere, infliggi ferite moderate o infliggi ferite critiche di massa.

**incantesimo:** Un effetto magico univoco. Le due principali categorie di incantesimi sono arcano e divino. Chierici, druidi, paladini e ranger lanciano incantesimi divini, mentre maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani. Gli incantesimi sono ulteriormente raggruppati in otto scuole di magia.

**incantesimo conosciuto:** Un incantesimo che un incantatore arcano ha imparato e che può preparare. Per i maghi, conoscere un incantesimo significa averlo nel proprio libro degli incantesimi. Per stregoni e bardi, conoscere un incantesimo significa averlo selezionato al momento della acquisizione di nuovi incantesimi come beneficio dell'avanzamento di livello.

**incantesimo a contatto:** Un incantesimo che trasmette il suo effetto quando l'incantatore tocca una creatura o un oggetto bersaglio. Gli incantesimi a contatto sono trasmessi a bersagli non consenzienti con attacchi di contatto.

**incantesimo di dominio:** Un incantesimo divino appartenente a un dominio. Ogni dominio offre un incantesimo di ogni livello di incantesimo. In aggiunta al loro normale complemento di incantesimi quotidiano, i chierici possono lanciare un incantesimo di dominio al giorno per ogni livello di incantesimo che i loro livelli dell'incantatore permettono. Questo incantesimo può essere da entrambi i loro domini. Gli incantesimi di dominio non possono essere scambiati per incantesimi curare o infliggere.

**incantesimo di livello 0:** Un incantesimo del livello più basso possibile. Gli incantatori arcani spesso chiamano i loro incantesimi di livello 0 "trucchetti" e gli incantatori divini spesso li chiamano "orazioni".

**incorporeo:** Che non ha un corpo fisico. Le creature incorporee sono immuni a tutte le forme di attacco non magico. Possono essere ferite solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o migliori, da incantesimi, da effetti magici o da effetti soprannaturali. Tuttavia, anche quando sono colpite da incantesimi, effetti magici o armi magiche, hanno una probabilità del 50% di ignorare i danni da una fonte corporea. In aggiunta, i ladri non possono usare gli attacchi furtivi contro gli esseri incorporei, dal momento che tali avversari non hanno zone vitali da colpire. Una creatura incorporea non ha bonus di armatura né di armatura naturale (o perde qualsiasi bonus di armatura o armatura naturale che potrebbe avere quando corporea), ma ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o a +1, quale dei due sia maggiore. Queste creature possono muoversi in qualsiasi direzione e anche passare attraverso oggetti solidi a piacimento, ma non attraverso gli effetti di forza. Quindi, i loro attacchi negano i bonus forniti dall'armatura naturale, dall'armatura e dagli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come armatura magica) funzionano normalmente contro di loro. Le creature incorporee non hanno peso, non lasciano impronte, non hanno odore, e non fanno alcun rumore, quindi non possono essere sentite con una prova di Ascoltare a meno che non lo vogliano. Le creature incorporee non possono cadere né subire danni da caduta.

**incremento di gittata:** Ogni incremento di gittata pieno della distanza tra un attaccante che usa un'arma a distanza e un bersaglio fornisce all'attaccante una penalità cumulativa di -2 al tiro per colpire a distanza. Le armi da lancio hanno una gittata massima di cinque incrementi di gittata. Le armi da tiro hanno una gittata massima di dieci incrementi di gittata.

**indifeso:** Paralizzato, legato, bloccato, addormentato, privo di sensi o in altro modo completamente alla mercé di un avversario. Si considera che un bersaglio indifeso abbia Destrezza 0 (modificatore di -5). Gli attacchi in mischia contro un bersaglio indifeso ottengono un bonus di +4. Un attaccante può usare un colpo di grazia contro un bersaglio indifeso.

**infermo:** Leggermente malato. Un personaggio infermo subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica.

**infliggere danni:** Provocare danni a un bersaglio con un attacco effettuato con successo. Quanti danni si infliggono sono solitamente espressi in termini di dadi (per esempio, 2d6+4) e possono avere anche un modificatore di circostanza. Ciò nonostante, i danni inflitti da un'arma o da un incantesimo non eguagliano necessariamente i danni subiti dal bersaglio, poiché questi può avere speciali difese che negano interamente o parzialmente i danni.

**iniziativa:** Un sistema per determinare l'ordine delle azioni in una battaglia. Prima del primo round di combattimento, ogni combattente effettua una singola prova di iniziativa. Ogni round, i partecipanti agiscono in ordine dal risultato dell'iniziativa più alto al più basso.

**Intelligenza (Int):** La caratteristica che determina quanto bene impari e ragioni un personaggio.

**intervallo di minaccia:** Tutti i risultati naturali di tiri di dado che costituiscono una minaccia quando effettuati per un tiro per colpire. Per molte armi, l'intervallo di minaccia è 20, ma alcune hanno un intervallo di minaccia di 19-20 o 18-20. Qualsiasi tiro per colpire che non risulti in un colpo non è una minaccia, che sia o meno compreso nell'intervallo di minaccia dell'arma.

**intimorire non morti:** Una capacità soprannaturale di rendere tremanti i non morti incanalando energia negativa.

**intralciato:** Intrappolato. L'essere intralciati ostacola il movimento, ma non lo impedisce completamente a meno che i legami non siano ancorati a un oggetto immobile o vincolati da una forza opposta. Una creatura intralciata si muove a velocità dimezzata, non può correre o caricare e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e una penalità di -4 al suo effettivo punteggio di Destrezza. Un personaggio intralciato che tenti di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo.

**invisibile:** Non individuabile visivamente. Le creature invisibili ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro gli avversari dotati di vista e ignorano i bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (se ne hanno). (L'invisibilità non ha alcun effetto contro le creature accecate o in altro modo prive di vista.) La posizione di una creatura invisibile non può essere determinata con metodi visivi. Essa ha occultamento totale; anche se intuisce correttamente la posizione della creatura invisibile, un attaccante ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento.

Una creatura invisibile ottiene un bonus di +40 alle prove di Nascondersi se rimane immobile, o un bonus di +20 se si muove. Individuare il quadretto occupato da una creatura invisibile richiede una prova di Osservare (CD 40 se la creatura è immobile, CD 20 se la creatura si è mossa durante l'ultimo turno), modificata dai fattori appropriati (come una penalità di armatura alla prova o una penalità per il movimento).

**lanciare un incantesimo:** Attivare l'energia magica o divina di un incantesimo per mezzo di parole, gesti, focus e/o materiali speciali. Lanciare incantesimi richiede una concentrazione ininterrotta dell'incantatore durante il tempo di lancio richiesto. L'interruzione obbliga l'incantatore ad effettuare con successo una prova di Concentrazione o perdere l'incantesimo. Lanciare incantesimi con successo scatena l'effetto o gli effetti elencati dell'incantesimo.

**lancio spontaneo:** La capacità speciale di un chierico di rinunciare a un incantesimo preparato (ma non di dominio) per guadagnarne un incantesimo curare o infliggere di livello uguale o inferiore, o la capacità di un druido di rinunciare a un incantesimo preparato per guadagnarne un incantesimo evoca alleato naturale di livello uguale o inferiore. Dal momento che la sostituzione degli incantesimi avviene sul momento, il chierico non ha bisogno di preparare in anticipo l'incantesimo curare o infliggere, né il druido di preparare in anticipo l'incantesimo evoca alleato naturale.

**ladro (Ldr):** Una classe formata da personaggi che principalmente fanno affidamento sulla furtività piuttosto che sulla forza bruta o sulle capacità magiche.

**linea di effetto:** La linea di effetto mostra se un effetto (come un'esplosione) può raggiungere una creatura. La linea di effetto è come la linea di visuale, ma la linea di effetto ignora le restrizioni sulle capacità visive. Ad esempio, per l'esplosione di una *palla di fuoco* non interessa se una creatura è invisibile o nascosta nell'oscurità.

**linea di visuale:** Due creature possono vedersi l'una con l'altra se hanno tra di loro una linea di visuale. Per determinare la linea di visuale, tracciare una linea immaginaria tra lo spazio del personaggio e quello del bersaglio. Se questa linea è continua (non bloccata), allora il personaggio ha una linea di visuale con il bersaglio (che a sua volta ha una linea di visuale con il personaggio). La linea è continua se non vi sono intersezioni né tocca quadretti che bloccano la linea di visuale. Se il personaggio non riesce a vedere il bersaglio (ad esempio, se il personaggio è accecato o il bersaglio è invisibile), non può avere una linea di visuale con il bersaglio anche se è possibile tracciare una linea continua tra lo spazio del personaggio e quello del bersaglio.

**livello:** Una misura dell'avanzamento o del potere applicata a numerose aree del gioco. Vedi livello dell'incantatore, livello del personaggio, livello di classe e livello dell'incantesimo.

**livello di classe:** Il livello di un personaggio in una singola classe. I privilegi di classe di solito dipendono dal livello di classe piuttosto che dal livello del personaggio.

**livello dell'incantatore:** Una misura del potere con cui un incantatore lancia un incantesimo. Solitamente, il livello dell'incantatore di un incantesimo è il livello di classe dell'incantatore.

**livello dell'incantesimo:** Un numero compreso tra 0 e 9 che indica il potere generale di un incantesimo.

**livello negativo:** Una perdita di energia vitale risultante da risucchio di energia, incantesimi, oggetti magici o effetti magici. Per ogni livello negativo guadagnato, una creatura subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità, le prove di caratteristica, i tiri per colpire e i tiri salvezza, perde 5 punti ferita e subisce una penalità di -1 al livello effettivo. (Che significa che ogni volta che il livello della creatura viene usato in un tiro di dado o in un calcolo, bisogna ridurre il suo valore di 1 per ogni livello negativo.) Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o uno slot incantesimo dal più alto livello di incantesimo lanciabile. Se due o più incantesimi soddisfano questo criterio, l'incantatore decide quale diventa inaccessibile. L'incantesimo perso diventa di nuovo disponibile non appena viene rimosso il livello negativo, purché l'incantatore sia in grado di usarlo in quel momento. I livelli negativi rimangono per 24 ore dopo l'acquisizione o fino a che non vengono rimossi. Dopo quel periodo, il livello negativo sparisce, ma la creatura soggetta deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra ( $CD = 10 + 1/2$  dei DV dell'attaccante + il modificatore di Carisma dell'attaccante) per determinare se c'è un effetto permanente. Se il tiro salvezza è effettuato con successo, non c'è danno per il personaggio. Diversamente, il livello del personaggio della creatura scende di uno e tutti i benefici acquisiti con quel livello vengono persi. La creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza separato per ogni livello negativo posseduto.

**livello del personaggio:** Il livello totale di un personaggio. Per un personaggio a classe singola, il livello di classe e il livello del personaggio sono la stessa cosa.

**mago (Mag):** Una classe formata da personaggi istruiti nelle arti arcane.

**mano secondaria:** La mano più debole o meno abile di un personaggio (di solito la sinistra). Un attacco effettuato con la mano secondaria subisce una penalità di -4 al tiro per colpire. In aggiunta, solo metà del bonus di Forza del personaggio può essere aggiunto ai danni inflitti con un'arma tenuta con la mano secondaria.

**Mastodontico:** Una creatura Mastodontica generalmente è alta o lunga tra i 9,6 metri e i 19,2 metri e pesa tra i 16.000 e i 125.000 kg.

**Medio:** Una creatura Media di solito è alta o lunga tra gli 1,2 metri e i 2,4 metri e pesa tra i 30 e i 250 kg.

**minaccia:** Un possibile colpo critico.

**minacciare:** Essere in grado di attaccare in mischia senza muoversi dal proprio spazio attuale. Le creature solitamente minacciano tutti i quadretti entro la loro portata naturale, anche quando non è il loro turno di compiere un'azione. Per una creatura Media o Piccola questo di solito include tutti i quadretti adiacenti al proprio spazio. Le creature più grandi minacciano più quadretti, mentre quelle più piccole possono minacciare solo il loro quadretto.

**miniatura:** La rappresentazione fisica di una creatura o di un personaggio sulla griglia di battaglia; una miniatura tridimensionale.

**Minuscolo:** Una creatura Minuscola solitamente è alta o lunga tra i 30 e i 60 cm e pesa tra gli 0,5 e i 4 kg.

**Minuto:** Una creatura Minuta generalmente è alta o lunga tra i 15 e i 30 cm e pesa tra i 62,5 e i 500 grammi.

**mischia:** Il combattimento in mischia consiste in colpi fisici scambiati tra avversari abbastanza vicini da minacciare lo spazio l'uno dell'altro, come contrapposto al combattimento a distanza.

**modificatore:** Qualsiasi bonus o penalità che si applica a un tiro di dado. Un modificatore positivo è un bonus e un modificatore negativo è una penalità. I modificatori derivanti dalla stessa fonte non si sommano, e i modificatori con specifici descrittori solitamente non si sommano con altri dello stesso tipo. Se è presente più di un modificatore di un certo tipo, si applica solo il bonus migliore o la penalità peggiore in quel raggruppamento. I bonus o le penalità che non hanno descrittori si sommano con quelli che ne hanno.

**modificatore di abilità:** Il bonus o la penalità associati a una particolare abilità. Modificatore di abilità = grado dell'abilità + modificatore di caratteristica + modificatori vari. (I modificatori vari includono i bonus razziali, la penalità di armatura alla prova, i modificatori di circostanza ecc.) I modificatori di abilità si applicano alle prove di abilità per le azioni del personaggio che fanno uso dell'abilità corrispondente.

**modificatore di caratteristica:** Il bonus o la penalità associati a un particolare punteggio di caratteristica. I modificatori di caratteristica si applicano ai tiri di dado per le azioni del personaggio che riguardano le caratteristiche corrispondenti.

**modificatore di iniziativa:** Un bonus o una penalità alle prove di iniziativa.

**modificatore di taglia:** Il bonus o la penalità derivante dalla categoria di taglia di una creatura. Modificatori di taglia di diversi tipi si applicano alla Classe Armatura, ai tiri per colpire, alle prove di Nascondersi, alle prove di lottare e a varie altre prove.

**monaco (Mnc):** Una classe formata da personaggi che sono maestri nelle arti marziali e hanno un certo numero di poteri esotici.

**moneta d'argento (ma):** La forma più diffusa di valuta tra i popolani. Dieci monete d'argento sono equivalenti a 1 moneta d'oro.

**moneta d'oro (mo):** La principale unità di valuta usata dagli avventurieri.

**moneta di platino (mp):** Una forma di valuta non comunemente in circolazione, ma che talvolta viene trovata come tesoro. Una moneta di platino equivale a 10 monete d'oro.

**moneta di rame (mr):** La forma di valuta più diffusa tra mendicanti e braccianti.

**morente:** Prossimo alla morte e privo di sensi. Un personaggio morente ha da -1 a -9 punti ferita attuali, non può compiere azioni ed è privo di sensi. Ad ogni round nel suo turno, un personaggio morente tira un d% per vedere se diventa stabile. Ha una probabilità del 10% di diventare stabile. Se non lo diventa, perde 1 punto ferita. Se un personaggio morente raggiunge i -10 punti ferita, è morto.

**morto:** Una creatura muore quando i suoi punti ferita scendono a -10 o meno. Un personaggio muore anche quando la sua Costituzione scende a 0, e certi incantesimi o effetti (come fallire un tiro salvezza sulla Tempra contro danni massicci) possono anche uccidere un personaggio sul colpo. La morte spinge l'anima della vittima a lasciare il corpo e a viaggiare verso un Piano Esterno. I personaggi morti non possono beneficiare di guarigione normale o magica, ma possono essere riportati in vita con la magia. Un corpo morto subisce un normale decadimento a meno che non sia conservato magicamente, ma la magia che riporta in vita un personaggio morto ripristina anche il suo corpo in piena salute oppure alle sue condizioni al momento della morte (a seconda dell'incantesimo o del congelamento).

**naturale:** Un risultato naturale a un tiro o a una prova è il numero reale che appare sul dado, non il risultato modificato ottenuto sommando bonus o sottraendo penalità.

**nauseato:** Che soffre di disturbi allo stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola azione di movimento per turno, più le azioni gratuite (tranne che lanciare incantesimi rapidi).

**negare:** Invalidare, impedire o mettere fine a un effetto in relazione a una determinata area o bersaglio.

**nemico:** Una creatura ostile nei confronti del personaggio.



**non addestrato:** Che non dispone di alcun grado in una abilità. Molte abilità possono essere usate senza addestramento, effettuando con successo una prova di abilità con 0 gradi e includendo tutti gli altri modificatori come di norma. Altre abilità possono essere utilizzate solo da personaggi che sono addestrati in quella abilità.

**non intelligente:** Mancante di un punteggio di Intelligenza. Gli incantesimi di influenza mentale non hanno effetto sulle creature non intelligenti, né quest'ultime possono beneficiare di bonus morali.

**occultamento:** Qualcosa che impedisce a un attaccante di vedere chiaramente il suo bersaglio. L'occultamento crea una probabilità che un attacco altrimenti effettuato con successo fallisca (una probabilità di mancare il bersaglio).

**occultamento totale:** Gli attacchi contro un bersaglio con occultamento totale hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio. L'occultamento totale blocca la linea di visuale. Vedi occultamento.

**oggetto attivato ad uso:** Un oggetto magico che si attiva con un uso tipico per un normale oggetto di questo tipo. Ad esempio, un personaggio può attivare una pozione semplicemente bevendola, una spada magica brandendola, una lente guardandoci attraverso o un mantello indossandolo. I personaggi non apprendono cosa faccia un oggetto attivato ad uso semplicemente indossandolo o utilizzandolo, a meno che il beneficio non si verifichi automaticamente con l'uso.

**oggetto ad attivazione di incantesimo:** Un oggetto magico (ad esempio una bacchetta) che produce un particolare effetto di incantesimo. Qualunque incantatore il cui elenco di incantesimi di classe includa un determinato incantesimo sa come usare un oggetto ad attivazione di incantesimo che ne duplichi gli effetti, a prescindere dal fatto che il personaggio conosca (o possa conoscere) l'incantesimo in quel momento. L'incantatore deve identificare l'incantesimo nell'oggetto prima di poterlo utilizzare. Per attivare l'oggetto, l'incantatore deve pronunciare una parola, ma non è necessario alcun gesto o terminazione dell'incantesimo. Attivare un oggetto ad attivazione di incantesimo è un'azione standard e non provoca attacchi di opportunità.

**oggetto a completamento di incantesimo:** Un oggetto magico (di solito una pergamena) che contiene un incantesimo lanciato parzialmente. Dal momento che la fase di preparazione dell'incantesimo è già stata completata, tutto ciò di cui l'incantatore ha bisogno per lanciare l'incantesimo consiste nel completare i gesti o le parole finali normalmente richiesti per attivarlo. Per utilizzare in tutta sicurezza un oggetto a completamento di incantesimo, l'incantatore deve essere già di un livello abbastanza alto nella classe appropriata per lanciare l'incantesimo, anche se non è necessario che sia un incantesimo conosciuto. Un incantatore che non soddisfa questo criterio ha una probabilità di fallimento dell'incantesimo. Attivare un oggetto a completamento di incantesimo è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come lanciare un incantesimo.

**oggetto con parola di comando:** Un oggetto magico che si attiva quando l'utilizzatore pronuncia una parola o una frase particolare. Attivare un oggetto con parola di comando non richiede concentrazione e non provoca attacchi di opportunità.

**orazione:** Un incantesimo divino di livello 0.

**paladino (Pal):** Una classe formata da personaggi che sono campioni di giustizia e distruttori del male, con una vasta gamma di poteri divini.

**paralizzato:** Congelato sul posto e impossibilitato a muoversi o ad agire, come per l'incantesimo blocca persone. I personaggi paralizzati hanno punteggi effettivi di Destrezza e Forza di 0 e sono indifesi, ma possono compiere azioni puramente mentali. Una creatura alata che sta volando nel momento in cui diventa paralizzata non può sbattere le ali e quindi cade. Un nuotatore paralizzato non può nuotare e quindi potrebbe annegare. Una creatura può muoversi in uno spazio occupato da una creatura paralizzata (che sia o meno un alleato). Tuttavia, ogni quadretto occupato da una creatura paralizzata conta come 2 quadretti.

**passo di 1,5 metri:** Un piccolo modificatore di spostamento che non conta come azione. Di solito (ma non sempre), un passo di 1,5 metri è permesso in qualsiasi momento nel round (come prima o dopo un'azione di round completo, tra gli attacchi in un attacco completo, tra un'azione standard e un'azione di movimento, o tra due azioni di movimento). Non è possibile fare un passo di 1,5 metri nello stesso round in cui ci si muove per una qualsiasi distanza. Non è possibile fare un passo di 1,5 metri se il proprio movimento è ostacolato, come in un quadretto di terreno impervio, nell'oscurità o quando si è accecati. Fare un passo di 1,5 metri non provoca un attacco di opportunità, anche se si esce da un quadretto minacciato.

**penalità:** Un modificatore negativo a un tiro di dado. Le penalità di solito non hanno un tipo, e si sommano sempre con altre penalità (tranne che con quelle derivanti dalla stessa fonte) a meno che non sia indicato diversamente.

**penalità di gittata:** Una penalità applicata al tiro per colpire a distanza basata sulla distanza. Vedi incremento di gittata.

**perfetto:** Fatto eccezionalmente bene, che di solito fornisce un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire (se l'oggetto è un'arma o un proiettile), riduce la penalità di armatura alla prova di 1 (se l'oggetto è un'armatura o uno scudo) o aggiunge +2 alle prove di abilità relative (se l'oggetto è un attrezzo).

**personaggio:** Un individuo immaginario entro i confini di un'ambientazione di gioco fantasy. Le parole "personaggio" e "creatura" sono spesso usate come sinonimi in queste regole, dal momento che quasi ogni creatura potrebbe essere un personaggio nel gioco, e ogni personaggio è una creatura (come opposto di un oggetto).

**personaggio giocante (PG):** Un personaggio controllato da un giocatore.

**personaggio non giocante (PNG):** Un personaggio non controllato da uno degli altri giocatori in una sessione di gioco, come contrapposto a un personaggio giocante.

**Piano Astrale:** Un piano aperto e senza peso che connette tutti gli altri piani di esistenza ed è utilizzato per il trasporto tra essi (ed è quindi descritto come piano di transizione, come il Piano Etereo e il Piano delle Ombre). Certi incantesimi (come proiezione astrale) permettono l'accesso a questo piano.

**Piano Elementale:** Uno dei Piani Interni costituito quasi interamente da un unico tipo di elemento: acqua, aria, fuoco e terra.

**Piano dell'Energia:** Un Piano Interno, il Piano dell'Energia Positiva oppure il Piano dell'Energia Negativa.

**Piano dell'Energia Negativa:** Il Piano Interno da cui ha origine l'energia negativa.

**Piano dell'Energia Positiva:** Il Piano Interno da cui ha origine l'energia positiva.

**piano di esistenza:** Una delle molte dimensioni a cui si può accedere con incantesimi, capacità magiche, oggetti magici o creature specifiche. Questi piani includono (ma non si limitano a) il Piano Astrale, il Piano Etereo, i Piani Interni, i Piani Esterni, il Piano delle Ombre e varie altre realtà. Il mondo cosiddetto "normale" è parte del Piano Materiale.

**Piano Esterno:** Uno dei diversi piani di esistenza in cui gli spiriti degli esseri mortali vanno dopo la morte. Questi piani sono le dimore di esseri potenti, come demoni, diavoli e divinità. Piani Esterni individuali solitamente mostrano i tratti di uno o due specifici allineamenti associati agli esseri che li controllano.

**Piano Etereo:** Un grigio piano nebbioso parallelo al Piano Materiale sotto tutti gli aspetti. Le creature nel Piano Etereo possono vedere e sentire nel Piano Materiale a una distanza di 18 metri, anche se il contrario non è sempre vero. Gli effetti di forza che hanno origine sul Piano Materiale possono avere effetto su oggetti e creature sul Piano Etereo, ma non viceversa. Poiché il Piano Etereo è spesso utilizzato per viaggiare, viene anche considerato un piano di transizione (come il Piano Astrale e il Piano delle Ombre).

**Piano Interno:** Una delle varie porzioni di paesaggio planare che contengono le forze primarie: quelle energie e quegli elementi che compongono i blocchi di costruzione della realtà. I Piani Elementali e i Piani dell'Energia sono Piani Interni.

**Piano Materiale:** Il "normale" piano di esistenza.

**Piano delle Ombre:** Un piano di esistenza che pervade il Piano Materiale. Al Piano delle Ombre si può accedere e può essere manipolato dal Piano Materiale attraverso le ombre. Gli incantesimi dell'ombra fanno uso della sostanza di questo piano nei loro lanci. Dal momento che alcune creature usano il Piano delle Ombre per viaggiare da un posto all'altro, viene spesso descritto come piano di transizione (come il Piano Astrale e il Piano Etereo).

**piano di transizione:** Un piano di esistenza spesso usato per viaggiare da un posto (o piano) all'altro. Il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre sono tutti piani di transizione.

**Piccolissimo:** Una creatura Piccolissima di solito è alta o lunga 15 cm o meno e pesa 62,5 grammi o meno.

**Piccolo:** Una creatura Piccola solitamente è alta o lunga tra i 60 e i 120 cm e pesa tra i 4 e i 30 kg.

**pietrificato:** Trasformato in pietra. I personaggi pietrificati sono considerati privi di sensi. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Diversamente, si deve assegnare una certa perdita permanente di punti ferita e/o una debilitazione di qualche tipo.

**portata naturale:** La distanza da cui una creatura può compiere un attacco in mischia. La creatura minaccia tutti i quadretti entro quella distanza dal suo spazio.

**potere concesso:** La capacità speciale che un chierico ottiene da ognuno dei suoi domini selezionati.

**prendere 10:** Ridurre le probabilità di fallimento su certe prove di abilità presupponendo un risultato medio di un tiro di dado (10 su 1d20). Il personaggio non può prendere 10 se è distratto o minacciato, come durante un combattimento.

**prendere 20:** Supporre che il personaggio effettui un numero sufficiente di tentativi ad ottenere il massimo risultato possibile della prova (come se venisse tirato un 20 su 1d20). Prendere 20 richiede lo stesso tempo che effettuare venti prove di abilità separate (di solito almeno 2 minuti). Prendere 20 presuppone che il personaggio fallisca molte volte prima di avere successo, e quindi non può essere usato se il fallimento implica conseguenze negative.

**preparazione degli incantesimi:** Parte integrante della procedura per lanciare incantesimi di maghi, chierici, paladini, ranger e druidi. La preparazione consiste in uno studio accurato dal libro degli incantesimi (per i maghi) o in devote preghiere o meditazioni (per incantatori divini). Il personaggio in realtà lancia la prima e la più lunga parte dell'incantesimo durante la fase di preparazione, lasciando solo la parte finale per il completamento a un altro momento. Per usare un incantesimo preparato, il personaggio completa il lancio dell'incantesimo con le componenti appropriate: alcune parole particolari, certi gesti complessi, un oggetto specifico oppure una combinazione delle tre cose. Un incantesimo preparato è utilizzabile solo una volta e per essere nuovamente disponibile deve essere preparato ancora. Stregoni e bardi non hanno bisogno di preparare i loro incantesimi.

**prerequisito:** Un requisito che deve essere soddisfatto prima che possa essere acquisito un certo beneficio.

**privilegio di classe:** Qualsiasi peculiarità derivante dalla classe del personaggio.

**privi di sensi:** Abbattuto e indifeso. Tale condizione può risultare dall'aver i punti ferita attuali tra -1 e -9, oppure dall'aver danni non letali in eccesso rispetto ai punti ferita attuali. Nel primo caso un personaggio che diventa stabile ha una probabilità del 10% ogni ora di diventare cosciente. Nel secondo caso un personaggio ha una probabilità del 10% ogni minuto di svegliarsi ed essere barcollante.

**probabilità di mancare il bersaglio:** La possibilità che un tiro per colpire effettuato con successo manchi comunque il bersaglio a causa dell'incertezza dell'attaccante sulla posizione del bersaglio. Vedi occultamento.

**prono:** Che giace per terra. Un attaccante prono ha una penalità di -4 ai tiri per colpire in mischia e non può usare un'arma a distanza (tranne che una balestra). Un difensore prono ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi a distanza, ma subisce una penalità di -4 alla CA contro gli attacchi in mischia.

**prova:** Un metodo per decidere il risultato quando un personaggio tenta un'azione (diverso da un attacco o da un tiro salvezza) che ha una probabilità di fallimento. Le prove sono basate su una caratteristica, un'abilità o un'altra peculiarità rilevante del personaggio. La maggior parte delle prove sono prove di caratteristica o di abilità, anche se esistono anche tipi particolari come le prove di scacciare, le prove di livello dell'incantatore, le prove di dissoluzione e le prove di iniziativa. Il nome specifico della prova generalmente corrisponde all'abilità o alla caratteristica usate. Per effettuare una prova, tirare 1d20 e aggiungere tutti i modificatori relativi (più alti sono i risultati e meglio è). Se il risultato della prova è pari o superiore al numero della Classe Difficoltà assegnata (o alla prova dell'avversario, se l'azione è contrapposta), la prova è stata effettuata con successo.

**prova di abilità:** Una prova relativa per usare un'abilità. La prova di abilità base = 1d20 + grado dell'abilità + il relativo modificatore di caratteristica (o semplicemente 1d20 + il modificatore di abilità).

**prova di caratteristica:** Una prova di 1d20 + l'appropriato modificatore di caratteristica.

**prova di dissoluzione:** Un tiro di 1d20 + il livello dell'incantatore del personaggio che effettua il tentativo di dissolvere (di solito usata con dissolvi magie). La CD è 11 più il livello dell'incantatore che ha iniziato l'effetto che deve essere dissolto.

**prova di iniziativa:** Una prova usata per determinare la posizione di una creatura nell'ordine di iniziativa per un combattimento. Una prova di iniziativa è 1d20 + il modificatore di Des + altri modificatori.

**prova di livello dell'incantatore:** Un tiro di 1d20 + il livello dell'incantatore (nella classe relativa). Se il risultato è pari o superiore alla CD (o alla resistenza agli incantesimi, nel caso di prove di livello dell'incantatore fatte per la resistenza agli incantesimi), la prova è stata effettuata con successo.

**prova di lotta:** Una prova contrapposta che determina la capacità di un personaggio di combattere in una lotta corpo a corpo. Prova di lotta = 1d20 + modificatore di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia speciale (+4 per ogni categoria di taglia superiore alla Media o -4 per ogni categoria di taglia inferiore alla Media).

**prova di scacciare:** Un tiro di 1d20 + il modificatore di Carisma per determinare quanta energia positiva o negativa si è in grado di incanalare nel tentativo di scacciare o intimorire i non morti.

**punteggio di caratteristica:** Il valore numerico di una delle sei caratteristiche del personaggio (vedi caratteristica). Alcune creature mancano di certi punteggi di caratteristiche; altre non possono essere valutate in caratteristiche particolari.

**punti abilità:** Una misura della capacità del personaggio di acquisire e migliorare le abilità. Ad ogni livello, un personaggio guadagna punti abilità e li spende per acquisire gradi di abilità. Ciascun punto abilità acquisisce 1 grado in un'abilità di classe o mezzo grado in un'abilità di classe incrociata.

**punti esperienza (PE):** Una misura numerica dello sviluppo personale e dell'avanzamento di un personaggio. I personaggi guadagnano punti esperienza sconfiggendo avversari e superando sfide. Alla fine di ogni avventura, viene assegnata l'esperienza ai personaggi in base a ciò che hanno portato a termine. I personaggi continuano ad accumulare punti esperienza per l'intera durata delle loro carriere di avventurieri, guadagnando nuovi livelli nelle loro classi del personaggio a certi totali di punti esperienza.

**punti ferita (pf):** Una misura della salute del personaggio o dell'integrità di un oggetto. I danni diminuiscono i punti ferita attuali e i punti ferita persi vengono ripristinati con la guarigione o il recupero naturale. Il totale dei punti ferita di un personaggio aumenta permanentemente con l'esperienza addizionale e/o con l'aumento permanente della Costituzione, oppure temporaneamente con l'uso di varie capacità speciali, incantesimi, oggetti magici o effetti magici (vedi punti ferita temporanei e aumento effettivo dei punti ferita).

**punti ferita attuali:** I punti ferita di un personaggio in un certo momento del gioco. I punti ferita attuali diminuiscono quando il personaggio subisce dei danni e aumentano con il recupero.

**punti ferita temporanei:** I punti ferita ottenuti per un limitato periodo di tempo mediante incantesimi (come aiuto) ed effetti magici. Quando a un personaggio con punti ferita temporanei vengono inflitti dei danni, per prima cosa dedurre i danni dai punti ferita temporanei, poi dedurre tutti i danni rimasti (se ve ne sono) dai punti ferita attuali (non temporanei) del personaggio. I punti ferita temporanei possono far sì che il totale punti ferita di un personaggio superi il suo massimo normale.

**punto di origine:** La posizione nello spazio in cui inizia un incantesimo o un effetto magico. L'incantatore designa il punto di origine per tutti quegli incantesimi in cui è variabile.

**qualità speciali:** Peculiarità possedute da certi mostri (e qualche volta personaggi) che sono in qualche modo distintive. Il Manuale dei Mostri fornisce informazioni dettagliate su tutte le qualità speciali.

**quadretto:** Un quadretto nella griglia di battaglia. Un quadretto ha il lato di 2,5 cm e rappresenta un'area di 1,5 metri per 1,5 metri. I termini "1 quadretto" e "1,5 metri" di solito sono interscambiabili.

**quadretto minacciato:** Un quadretto entro la portata di un avversario. Solitamente, i personaggi minacciano tutti i quadretti adiacenti, anche se le armi con portata possono alterare questa distanza. Certe azioni provocano attacchi di opportunità se compiute all'interno di un quadretto minacciato.

**rafforzare non morti:** Una capacità soprannaturale dei chierici malvagi (e di alcuni neutrali). Rafforzare i non morti aumenta la resistenza delle creature non morte ai tentativi di scacciarle.

**raggio:** Un raggio creato da un incantesimo. L'incantatore deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire con un raggio.

**ranger (Rgr):** Una classe composta di personaggi che sono particolarmente abili nell'andare all'avventura nei territori selvaggi.

**reazione:** Agire in risposta a una situazione o circostanza ben oltre il proprio controllo.

**resistenza all'energia:** Una creatura con resistenza a un tipo di energia ignora un certo numero di danni inflitti da quel tipo di energia ogni volta che vengono inflitti. Per esempio, una creatura con resistenza al fuoco 10 ignora i primi 10 danni da fuoco inflitti da ogni attacco. La resistenza all'energia non influenza il tiro salvezza effettuato contro l'attacco (se previsto). Molteplici fonti di resistenza a un certo tipo di energia (come un incantesimo e una qualità speciale di un mostro) non si sommano; si applica solo il valore più alto ad ogni attacco.

**resistenza agli incantesimi (RI):** Una speciale capacità difensiva che permette a una creatura o a un oggetto di resistere agli effetti di un incantesimo o di una capacità magica. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi. Per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura l'incantatore dell'incantesimo o della capacità magica deve ottenere con una prova di livello dell'incantatore un risultato pari o maggiore alla resistenza agli incantesimi della creatura.

**riduzione del danno (RD):** Una difesa speciale che permette a una creatura di ignorare una certa quantità di danni da molte armi, dagli attacchi senz'armi o dalle armi naturali, ma non da attacchi di energia, incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali. Il valore nella riduzione del danno di una creatura è la quantità di punti ferita di danni che la creatura ignora. L'informazione dopo la barra indica il tipo di arma (come magica, argento o malvagia) che supera la riduzione del danno. Alcuni tipi di riduzione del danno, come quella di un barbaro, non è superata da nessun tipo di arma.

**rigenerazione:** La capacità di alcune creature di far ricrescere parti del corpo mutilate e organi danneggiati, riparare ossa rotte e curare altri danni. Le parti amputate che non vengono ricongiunte al corpo muoiono, e la creatura che rigenera fa crescere dei sostituti a un ritmo specificato nell'incantesimo o nella descrizione del mostro. La maggior parte dei danni inflitti a una creatura che rigenera naturalmente sono considerati danni non letali, che guariscono ad una velocità fissa. Tuttavia, certe forme di attacco (di solito basate sul fuoco o sull'acido) infliggono danni che non sono convertiti in danni non letali. Tali danni non possono essere rigenerati. La rigenerazione non altera le condizioni che non infliggono danni in punti ferita, come l'avvelenamento o la disintegrazione.

**risucchio di caratteristica:** Una perdita permanente di 1 o più punti di punteggio di caratteristica. Il personaggio può solo riguadagnare i punti persi attraverso la magia. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi.

**risucchio di energia:** Un attacco che prosciuga l'energia vitale di una creatura infliggendole livelli negativi, che potrebbe risucchiare permanentemente i livelli della creatura.

**risultato:** Il risultato numerico di una prova, un tiro per colpire, un tiro salvezza o un altro tiro di 1d20. Il risultato è la somma del tiro di dado naturale e di tutti i modificatori applicabili.

**round:** Unità di tempo di gioco di 6 secondi usata per gestire il combattimento. Ogni combattente può compiere almeno un'azione per round.

**Saggezza (Sag):** La caratteristica che descrive la forza di volontà, il buon senso, la percezione e l'intuizione di un personaggio.

**scacciare non morti:** La capacità soprannaturale di distruggere o mettere in fuga i non morti incanalando energia positiva.

**scacciato:** Soggetto a un tentativo di scacciare non morti. I non morti scacciati fuggono per 10 round (1 minuto) nel modo più rapido che hanno a disposizione. Se non possono scappare, diventano tremanti.

**scosso:** Leggermente impaurito. Un personaggio scosso subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

**scrivere:** Trascrivere un incantesimo su una pergamena.

**scrutare:** Vedere e udire avvenimenti molto lontani mediante l'uso di un incantesimo o di un oggetto magico.

**scuola di magia:** Un insieme di incantesimi in relazione tra loro che funzionano secondo criteri simili. Le otto scuole di magia disponibili agli incantatori sono: abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione.

**scurovisione:** Una capacità straordinaria posseduta da alcune creature che permette loro di vedere al buio.

**slot incantesimo:** Lo “spazio” nella mente di un incantatore dedicato a ricordare un incantesimo di un certo livello. Un incantatore ha sufficienti slot incantesimi per poter accomodare il limite giornaliero di incantesimi. Gli incantatori che devono preparare in anticipo i propri incantesimi di solito riempiono i propri slot durante la fase di preparazione, anche se qualche slot può essere lasciato libero per incantesimi preparati più tardi nella giornata. Un incantatore può sempre optare di riempire uno slot di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore, se lo desidera.

**soggetto:** Una creatura che subisce l'effetto di un incantesimo.

**sommare:** Unire per un effetto cumulativo. In molti casi, i modificatori applicabili ad una certa prova o ad un tiro si sommano se derivano da fonti diverse e se hanno descrittori differenti (o nessun descrittore), ma non si sommano se hanno lo stesso descrittore o se derivano dalla stessa fonte (come lo stesso incantesimo lanciato due volte di seguito). Se i modificatori di un tiro particolare non si sommano, si applica solo il bonus migliore o la penalità peggiore. I bonus di schivare e i bonus di circostanza, tuttavia, si sommano tra di loro, a meno che non sia diversamente specificato. Gli effetti di più incantesimi che non si sommano possono sovrapporsi, coesistere indipendentemente o rendersi l'un l'altro irrilevanti, a seconda del loro effetto specifico.

**sopprimere:** Far sì che un effetto magico smetta di funzionare senza in realtà porvi termine. Nel momento stesso in cui la soppressione ha termine, l'effetto magico torna ad essere attivo, purché nel frattempo non sia terminato.

**sorpresa:** Una particolare situazione che si verifica all'inizio di una battaglia se alcuni (ma non tutti) combattenti non sono consapevoli della presenza dei loro avversari. In tal caso, si verifica un round di sorpresa prima che inizino i normali round di combattimento. In ordine di iniziativa (dal più alto al più basso), di quei combattenti che hanno cominciato la battaglia consapevoli della presenza dei nemici ognuno compie un'azione parziale durante il round di sorpresa. Le creature non consapevoli della presenza dei nemici sono colte alla sprovvista per tutto il round di sorpresa e non entrano nel ciclo di iniziativa fino al primo round di combattimento regolare.

**sottoscuola:** Una categoria di incantesimi all'interno di una scuola di magia. Ad esempio, charme e compulsione sono sottoscuole della scuola di ammalimento.

**sottotipo:** Una suddivisione del tipo di creatura. Per esempio, umani ed elfi sono entrambi del tipo umanoide, ma ognuna di queste razze costituisce anche il proprio sottotipo di umanoide.

**sovrapporsi:** Coesistere con un altro effetto o modificatore nella stessa area o sullo stesso bersaglio. I bonus che non si sommano l'uno con l'altro invece si sovrappongono, in modo tale che solo il bonus maggiore fornisca il suo beneficio.

**spaventato:** Impaurito da una creatura, da una situazione o da un oggetto. Le creature spaventate scappano dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile. Se non sono in grado di scappare, possono combattere. Una creatura spaventata subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica. Una creatura spaventata può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per scappare; infatti, la creatura deve usare qualsiasi mezzo se è la sua sola via di fuga.

**spazio:** La quantità di spazio a terra di cui necessita una creatura per combattere efficacemente, espressa come una dimensione di un'area quadrata (ad esempio, una creatura con uno spazio di 3 metri occupa un'area di 3 metri per 3 metri sulla griglia di battaglia). Lo spazio determina quante creature possono combattere le une accanto alle altre in un corridoio, così come quante creature possono attaccare tutte in una volta un singolo avversario. Lo spazio di una creatura dipende sia dalla sua taglia che dalla forma corporea. Talvolta viene anche chiamato spazio di combattimento.

**specie:** Una sottocategoria del tipo di creatura. Ad esempio, gigante è un tipo di creatura, e gigante delle colline è una specie di gigante.

**stabile:** Privo di sensi e con un totale di punti ferita attuali compreso tra -1 e -9, ma non morente. Un personaggio morente che viene reso stabile non recupera punti ferita, ma smette di perderne in ragione di 1 per round.

**stato comatoso:** In uno stato di animazione sospesa. Una creatura in stato comatoso è indifesa.

**stordito:** Una creatura stordita lascia cadere immediatamente qualsiasi cosa tenga in mano, non può compiere azioni, subisce una penalità di -2 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA (se posseduto).

**stregone (Str):** Una classe formata da personaggi che hanno capacità magiche innate.

**subire danni:** Essere soggetti a danni (letali o non letali) da un attacco effettuato con successo. I danni inflitti da un avversario non sono necessariamente uguali ai danni subiti, dal momento che varie difese speciali possono ridurre o negare i danni da certi tipi di attacchi.

**taglia:** La dimensione fisica e/o il peso di una creatura o di un oggetto. Le taglie, dalla più piccola alla più grande, sono Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontica e Colossale.

**tempo di lancio:** Il tempo richiesto per lanciare un incantesimo, di solito 1 azione gratuita. Gli incantesimi con tempo di lancio superiore a 1 round richiedono azioni di round completo per tutti i round compresi nel tempo di lancio.

**terreno impervio:** Un'area che contiene una o più peculiarità (come macerie o sottobosco) che costano 2 quadretti invece di 1 quadretto per attraversarla.

**tipo di creatura:** Una delle diverse ampie categorie di creature. I tipi di creature sono aberrazione, animale, bestia magica, costruito, drago, elementale, esterno, folletto, gigante, melma, non morto, parassita, umanoide, umanoide mostruoso e vegetale. (Vedi il Manuale dei Mostri per le descrizioni complete.)

**tiro per colpire:** Un tiro di dado per determinare se un attacco colpisce. Per effettuare un tiro per colpire, tirare 1d20 e sommare i modificatori appropriati per il tipo di attacco, come segue: tiro per colpire in mischia = 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia; tiro per colpire a distanza = 1d20 + bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata. In entrambi i casi, l'attacco colpisce se il risultato è almeno pari alla Classe Armatura del bersaglio.

**tiro per colpire a distanza:** Un tiro per colpire effettuato con un'arma a distanza. Vedi tiro per colpire.

**tiro per colpire in mischia:** Un tiro per colpire in combattimento in mischia, come contrapposto al tiro per colpire a distanza. Vedi tiro per colpire.

**tiro per il critico:** Un secondo tiro per colpire speciale effettuato nel caso di una minaccia per determinare se un colpo critico è stato messo a segno. Se il tiro per il critico è un colpo contro la CA della creatura bersaglio, allora l'attacco originario è un colpo critico. Diversamente, l'attacco originario è un colpo regolare.

**tiro di probabilità di mancare il bersaglio:** Un tiro di d% per determinare il successo di un tiro per colpire a cui si applica una probabilità di mancare il bersaglio.

**tiro salvezza:** Un tiro compiuto per evitare (almeno parzialmente) danni o ferite. I tre tipi di tiri salvezza sono: sulla Tempra, sulla Volontà e sui Riflessi.

**tiro salvezza sui Riflessi:** Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla sua agilità o alle sue reazioni rapide.

**tiro salvezza sulla Tempra:** Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla sua resistenza fisica.

**tiro salvezza sulla Volontà:** Un tipo di tiro salvezza, legato alla capacità del personaggio di sopportare i danni grazie alla propria forza mentale.

**totale punti ferita:** Il massimo di punti ferita di un personaggio individuale quando non danneggiato.

**tremante:** Congelato dalla paura e incapace di compiere azioni. Le creature tremanti subiscono una penalità di -2 alla Classe Armatura e perdono il bonus di Destrezza (se posseduto).

**trucchetto:** Un incantesimo arcano di livello 0.

**turno:** Il momento nel round in cui un personaggio compie la sua azione (o azioni). Nel proprio turno, il personaggio può compiere una o più azioni, come dettato dalle circostanze attuali.

**velocità:** Il numero di metri di cui una creatura si muove quando compie un'azione di movimento.

**velocità base sul terreno:** La velocità con cui un personaggio può muoversi mentre è senza armatura. La velocità base sul terreno deriva dalla razza del personaggio.

**velocità dimezzata:** Quando il movimento viene limitato a velocità dimezzata, contare ogni quadretto in cui ci si muove come 2 quadretti, e ogni quadretto di movimento in diagonale come 3 quadretti. Se il movimento è limitato a velocità dimezzata, non si può correre né caricare, né si può fare un passo di 1,5 metri.

**versione dell'incantesimo:** Una delle molte varianti di uno stesso incantesimo. L'incantatore deve sceglierne la versione nel momento in cui lo lancia. Ristorare inferiore, dissolvi magie e creare non morti sono esempi di incantesimi con molteplici versioni.

**visione crepuscolare:** La capacità di vedere in condizioni di illuminazione scarsa come se in realtà fosse illuminato dalla luce del giorno.