

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

BONUS DI CLASSE E DI LIVELLO

Un tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità è una combinazione di tre numeri, ognuno rappresentante di un fattore: un fattore casuale (il numero ottenuto con il tiro di 1d20), un numero che rappresenta le caratteristiche innate del personaggio (il modificatore di caratteristica) e un bonus che rappresenta l'esperienza e l'addestramento del personaggio. Questo terzo fattore dipende, direttamente o indirettamente, dalla classe e dal livello del personaggio. La Tabella: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" riassume l'entità di questo terzo fattore, quando si applica ai bonus di tiro salvezza base e ai bonus di attacco base.

Bonus ai tiri salvezza base: I due numeri elencati in questa colonna della Tabella: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" si applicano ai tiri salvezza. Il bonus utilizzato dal personaggio, cioè se deve applicare il primo bonus (buono) o il secondo bonus (scarso), dipende dalla classe. Se il personaggio possiede più di una classe (vedi "Personaggi multiclasse"), i bonus ai tiri salvezza base per ogni classe sono cumulativi.

Bonus di attacco base: Ad ogni tiro per colpire deve essere applicato il bonus dalla colonna appropriata della Tabella: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base" in base alla classe a cui appartiene il personaggio. Il bonus di attacco base utilizzato dal personaggio, cioè se deve applicare il primo bonus (buono), il secondo bonus (medio) o il terzo bonus (scarso) dipende dalla sua classe. I numeri dopo la barra indicano gli attacchi addizionali con bonus ridotti: "+12/+7/+2" significa tre attacchi per round, con un bonus di attacco base di +12 per il primo attacco, +7 per il secondo e +2 per il terzo. Qualsiasi modificatore ai tiri per colpire si applica normalmente a tutti questi attacchi, ma i bonus non garantiscono attacchi extra. Se il personaggio possiede più di una classe (vedi "Personaggi multiclasse"), i bonus agli attacchi base per ogni classe sono cumulativi.

Tabella: Bonus ai tiri salvezza e di attacco base

Livello di classe	Bonus ai tiri salvezza base	Bonus ai tiri salvezza base	Bonus di attacco base	Bonus di attacco base	Bonus di attacco base
	(buono)	(scarso)	(buono)	(medio)	(scarso)
1°	+2	+0	+1	+0	+0
2°	+3	+0	+2	+1	+1
3°	+3	+1	+3	+2	+1
4°	+4	+1	+4	+3	+2
5°	+4	+1	+5	+3	+2
6°	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7°	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8°	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9°	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10°	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11°	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12°	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13°	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14°	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15°	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16°	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17°	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18°	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19°	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20°	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

BENEFICI DERIVANTI DAL LIVELLO

Oltre ai bonus all'attacco e ai tiri salvezza, tutti i personaggi guadagnano altri benefici dovuti all'avanzamento di livello. La Tabella: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" elenca questi benefici addizionali.

PE: Questa colonna indica i punti esperienza totali necessari per raggiungere un dato di livello del personaggio, vale a dire i livelli totali del personaggio nelle classi. (Il livello del personaggio in una classe è chiamato il suo livello di classe). Per qualsiasi personaggio (inclusi i personaggi multiclasse), i PE determinano il livello globale del personaggio e non i livelli individuali di classe.

Gradi massimi di abilità di classe: Il numero massimo di gradi che un personaggio può avere in un'abilità di classe è pari al livello del personaggio +3. Un'abilità di classe è un'abilità spesso associata con una classe particolare. Le abilità di classe sono elencate in ogni descrizione della classe in questo capitolo.

Gradi massimi di abilità di classe incrociata: Per le abilità di classe incrociata (abilità che non sono associate alla classe del personaggio) il numero massimo di gradi che un personaggio può avere è la metà del grado massimo di un'abilità di classe. La metà dei gradi (1/2) indicata nella Tabella: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello" non migliora le prove di abilità; semplicemente rappresenta una parziale acquisizione del successivo grado di abilità e indica che il personaggio si sta addestrando per migliorare quell'abilità.

Talenti: Ogni personaggio guadagna un talento al 1° livello e un altro ad ogni livello divisibile per tre (3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18°). Questi talenti sono in aggiunta a qualsiasi talento bonus concesso come privilegio di classe (vedi le descrizioni delle classi più avanti in questo capitolo) e al talento bonus assegnato a tutti gli umani. Vedi "Talent" per avere altre informazioni sui talenti.

Aumento dei punteggi di caratteristica: Al raggiungimento di ogni livello divisibile per quattro (4°, 8°, 12°, 16° e 20°) un personaggio aumenta uno dei punteggi di caratteristica di 1 punto. Il giocatore sceglie quale caratteristica migliorare. L'aumento della caratteristica è permanente.

Per i personaggi multiclasse talenti e aumenti dei punteggi di caratteristica sono guadagnati in base al livello globale del personaggio, non solo del livello di classe.

Tabella: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe		Aumento dei punteggi di caratteristica
			incrociata	Talenti	
1°	0	4	2	1°	-
2°	1.000	5	2-1/2	-	-
3°	3.000	6	3	2°	-
4°	6.000	7	3-1/2	-	1°
5°	10.000	8	4	-	-
6°	15.000	9	4-1/2	3°	-
7°	21.000	10	5	-	-
8°	28.000	11	5-1/2	-	2°
9°	36.000	12	6	4°	-
10°	45.000	13	6-1/2	-	-
11°	55.000	14	7	-	-
12°	66.000	15	7-1/2	5°	3°
13°	78.000	16	8	-	-
14°	91.000	17	8-1/2	-	-
15°	105.000	18	9	6°	-
16°	120.000	19	9-1/2	-	4°
17°	136.000	20	10	-	-
18°	153.000	21	10-1/2	7°	-
19°	171.000	22	11	-	-
20°	190.000	23	11-1/2	-	5°