

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

## PERSONAGGI MULTICLASSE

Un personaggio può aggiungere nuove classi man mano che aumenta di livello. Le caratteristiche di classe delle diverse classi del personaggio si sommano per determinare le caratteristiche totali del personaggio multiclasse. Diventare multiclasse migliora la versatilità di un personaggio a spese della specializzazione.

### PRIVILEGI DI CLASSE E LIVELLO

Come regola generale, le capacità di un personaggio multiclasse sono la somma delle capacità di ognuna delle classi del personaggio.

**Livello:** Il “livello del personaggio” è il livello totale del personaggio. È utilizzato per determinare quando si acquisiscono talenti e incrementi dei punteggi di caratteristica.

Il “livello di classe” è il livello del personaggio in una classe particolare. Per i personaggi di una singola classe, il livello del personaggio è uguale al livello di classe.

**Punti ferita:** Un personaggio guadagna punti ferita da ogni classe con l’aumentare del suo livello di classe, sommando i nuovi punti ferita al precedente totale.

**Bonus di attacco base:** Per ottenere il bonus di attacco base del personaggio occorre sommare i bonus di attacco base di ogni classe. Se il risultato è +6 o più, il personaggio ottiene attacchi multipli.

**Tiri salvezza:** Sommare i bonus ai tiri salvezza base per ogni classe.

**Abilità:** Se un’abilità è un’abilità di classe per una qualsiasi delle classi del personaggio multiclasse, allora il livello del personaggio determina il grado massimo dell’abilità. (Il grado massimo per un’abilità di classe è 3 + il livello del personaggio).

Se un’abilità non è un’abilità di classe per nessuna delle classi di un personaggio multiclasse, il grado massimo per quell’abilità è la metà del massimo di un’abilità di classe.

**Privilegi di classe:** Il personaggio multiclasse ottiene tutti i privilegi di classe di tutte le classi, ma deve anche subire le conseguenze di tutte le restrizioni speciali di tutte le classi. (*Eccezione:* Un personaggio che acquisisce la classe del barbaro non diventa analfabeta). Alcuni privilegi di classe non funzionano bene con abilità e privilegi di altre classi.

Nel caso particolare dello scacciare non morti, sia i chierici che i paladini esperti hanno la stessa capacità. Se il personaggio ha il 4° livello da paladino o superiore, il suo livello effettivo di scacciare è pari al suo livello da chierico più il suo livello da paladino meno 3.

Nel caso speciale dello schivare prodigioso, sia i barbari esperti che i ladri esperti hanno la stessa capacità. Un barbaro/ladro che otterrebbe schivare prodigioso per la seconda volta (per la sua seconda classe), otterrebbe invece schivare prodigioso migliorato. I suoi livelli da barbaro e ladro si cumulerebbero per determinare il livello da ladro che un attaccante deve possedere per attaccarlo ai fianchi.

Nel caso speciale dell’ottenimento di un famiglia, sia i maghi che gli stregoni hanno la stessa capacità. Un mago/stregone può cumulare i suoi livelli da mago e stregone per determinare l’armatura naturale, il punteggio di Intelligenza e le capacità speciali del famiglia.

**Talenti:** I personaggi multiclasse acquisiscono i talenti ogni tre livelli del personaggio indipendentemente dal livello di classe individuale.

**Aumento delle caratteristiche:** I personaggi multiclasse aumentano le caratteristiche ogni quattro livelli del personaggio, indipendentemente dal livello di classe individuale.

**Incantesimi:** Il personaggio guadagna incantesimi da tutte le sue classi da incantatore. Dal momento che l’effetto dell’incantesimo si basa sul livello di classe dell’incantatore, il giocatore non deve dimenticarsi se il personaggio sta preparando e lanciando protezione dagli elementi come ranger o come druido.

### AGGIUNGERE UNA SECONDA CLASSE

Quando un personaggio di una classe singola guadagna un livello, può scegliere di aumentare il livello di quella classe o prendere una nuova classe al 1° livello. (Un personaggio non può ottenere il 1° livello nella stessa classe più di una volta, anche se farlo gli permetterebbe di selezionare privilegi di classe differenti, come una diversa serie di domini per un chierico). Si possono limitare le scelte disponibili in base a come sono gestite classi, abilità, esperienza e addestramento.

Il personaggio guadagna tutti i bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, abilità di classe, competenze nelle armi, nelle armature e scudi, incantesimi e altri privilegi di classe della nuova classe al 1° livello, così come i Dadi Vita del giusto tipo. In più, il personaggio ottiene i punti abilità per livello addizionale nella nuova classe (non quel numero x4, come nel caso di un personaggio di 1° livello).

Scegliere una nuova classe non è esattamente come iniziare un personaggio in quella classe. Alcuni dei benefici per un personaggio di 1° livello rappresentano il vantaggio di un addestramento quando si è giovani e freschi con molto tempo per fare pratica. Quando prende una nuova classe, un personaggio non riceve i seguenti bonus iniziali concessi ai personaggi che iniziano la loro carriera in quella classe:

- Massimo dei punti ferita per il primo Dado Vita.
- Quadruplo dei punti abilità per livello.
- Equipaggiamento iniziale.
- Denaro iniziale.

### AVANZARE DI LIVELLO

Ogni volta che un personaggio multiclasse raggiunge un nuovo livello, può aumentare uno dei livelli delle sue classi attuali oppure prendere una nuova classe al 1° livello.

Quando un personaggio multiclasse aumenta una delle sue classi di un livello, ottiene tutti i benefici standard di un personaggio che raggiunge quel livello in quella classe: più punti ferita, possibili bonus agli attacchi e ai tiri salvezza (in base alla classe e al nuovo livello), possibili nuovi privilegi di classe (come definiti dalla classe), possibili nuovi incantesimi e nuovi punti abilità.

I punti abilità sono spesi in base alla classe in cui il personaggio multiclasse è appena avanzato. Le abilità acquisite sono acquistate al costo appropriato per quella classe.

Le regole per i personaggi oltre al 20° livello (inclusi i personaggi multiclasse oltre al 20° livello) sono riportate nella regole per i livelli epici.

## PE PER PERSONAGGI MULTICLASSE

Sviluppare e mantenere abilità e capacità in più di una classe è impegnativo. In base ai livelli di classe e alla razza, il personaggio può o meno subire una penalità ai PE.

**Livelli uguali:** Se le classi del personaggio multiclasse sono all'incirca dello stesso livello (tutte ad un livello l'una dall'altra), egli può bilanciare i bisogni delle sue classi e non subire penalità.

**Livelli diversi:** Se due qualsiasi delle classi del personaggio multiclasse sono a due o più livelli di differenza, lo sforzo per sviluppare e mantenere abilità diverse a livelli diversi ha un certo costo. Il personaggio multiclasse subisce una penalità di -20% ai PE per ogni classe che non è ad un livello dalla sua classe con più esperienza. Queste penalità si applicano dal momento in cui il personaggio aggiunge una classe o aumenta di troppo il livello di una classe.

**Razze e PE multiclasse:** La classe preferita per la razza (vedi le descrizioni delle singole razze) non va conteggiata per il personaggio in relazione alla penalità di -20% ai PE. In questi casi, si calcola la penalità come se il personaggio non avesse quella classe.

La classe di livello più alta di un umano o di un mezzelfo è sempre considerata la sua classe preferita.

## MULTICLASSE E CLASSI VARIANTI

Multiclassare tra varianti della stessa classe è un problema complicato, e bisogna stabilire anticipatamente delle regole in base a ciò che è appropriato alla campagna. Nei casi in un cui una singola classe offre una varietà di percorsi (come il barbaro totemico o gli stili di combattimento del monaco), la soluzione più semplice è quella di vietare il multiclassamento tra varianti della stessa classe (proprio come un personaggio non può multiclassarsi tra le differenti versioni dei maghi specialisti). Per le varianti che sono totalmente diverse dalla classe del personaggio (come il saggio bardico o il ranger urbano) il multiclassamento, anche in più varianti della stessa classe, va bene. I privilegi di classe identici dovrebbero essere cumulativi se ottenuti da diverse versioni della stessa classe (eccetto per il lancio degli incantesimi che è sempre separato).

Ad ogni modo, solo la prima versione di una classe preferita è considerata tale. In nessun caso la capacità di lanciare incantesimi di più classi (anche di varianti della stessa classe) può risultare cumulativa.