

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

PRESENTAZIONE DELLE ABILITÀ

Se si acquisiscono abilità di classe, si ottiene 1 grado (pari a un bonus di +1 alle prove con quell'abilità) per ogni punto abilità. Se si utilizzano per acquisire abilità di altre classi (abilità di classe incrociate), si ottiene solo 1/2 grado per punto abilità.

Il grado massimo per un'abilità di classe è il livello del personaggio +3.

Con un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è la metà di questa cifra (non approssimare per eccesso né per difetto).

Utilizzare le abilità: Per effettuare una prova di abilità, tirare:

1d20 + modificatore di abilità

(Modificatore di abilità = grado dell'abilità + modificatore di caratteristica + modificatori vari)

Questo tiro di dado è effettuato come un tiro per colpire o un tiro salvezza: più è alto il risultato meglio è. Lo scopo è quello di tentare di raggiungere o superare una certa Classe Difficoltà (CD), oppure di battere la prova di un altro personaggio.

Gradi di abilità: Il numero di gradi di un personaggio in un'abilità è basato su quanti punti abilità il personaggio abbia investito su di essa. Molte abilità possono essere utilizzate anche se il personaggio non ha gradi in esse; farlo viene detto compiere una prova di abilità senza addestramento.

Modificatore di caratteristica: Il modificatore di caratteristica utilizzato nella prova di abilità è il modificatore per la caratteristica chiave dell'abilità (la caratteristica legata all'uso dell'abilità). La caratteristica chiave di un'abilità è segnalata nella sua descrizione.

Modificatori vari: Modificatori vari comprendono, tra gli altri, bonus razziali, penalità di armatura alla prova e i bonus forniti dai talenti.

UTILIZZARE LE ABILITÀ

Quando si utilizza un'abilità, è necessario effettuare una prova di abilità per vedere quanto bene la si usa. Più è alto il risultato della prova di abilità, migliori sono i risultati. In base alle circostanze, il risultato deve almeno pareggiare un numero particolare (una CD o il risultato di una prova contrapposta) perché l'abilità sia utilizzata con successo. Più è difficile il compito, più alto sarà il numero da ottenere.

Determinate circostanze possono avere una certa influenza sulla prova. Se il personaggio è libero di lavorare senza distrazioni, può compiere un tentativo accurato ed evitare semplici errori. Se ha molto tempo, può tentare e ritentare più volte, per essere sicuro di raggiungere il miglior risultato possibile. Se altri lo aiutano, può avere successo laddove altrimenti fallirebbe.

PROVE DI ABILITÀ

Una prova di abilità prende in considerazione l'addestramento (grado di abilità), le doti naturali (modificatore di caratteristica) e la fortuna (tiro di dado). Può anche prendere in considerazione la predisposizione di razza per certe cose (bonus razziali), quale armatura si sta indossando (penalità di armatura alla prova) o un certo talento posseduto dal personaggio, tra le altre cose.

Per effettuare una prova di abilità è necessario tirare 1d20 e aggiungere il modificatore di abilità per quella abilità. Il modificatore di abilità incorpora il grado con quella abilità, il modificatore di caratteristica per la caratteristica chiave di quella abilità e qualsiasi altro modificatore vario del personaggio, compresi bonus razziali e penalità di armatura alla prova. Più è alto il risultato meglio è. A differenza di quanto accade per tiri salvezza e tiri per colpire un 20 naturale non è un successo automatico e un 1 naturale non è un fallimento automatico.

Classe Difficoltà

Alcune prove sono effettuate con una Classe Difficoltà (CD). La CD è un numero (stabilito utilizzando le regole delle abilità come linee guida) che si deve raggiungere come risultato della prova di abilità perché questa riesca.

Tabella: Esempi di Classe Difficoltà

| Difficoltà (CD) | Esempio (abilità utilizzata) |
|------------------------|--|
| Molto facile (0) | Notare una cosa grande in piena vista (Osservare) |
| Facile (5) | Arrampicarsi su di una corda (Scalare) |
| Media (10) | Udire l'avvicinarsi di una guardia (Ascoltare) |
| Difficile (15) | Danneggiare la ruota di un carro per farla cedere (Disattivare Congegni) |
| Impegnativa (20) | Nuotare in acque agitate (Nuotare) |
| Formidabile (25) | Aprire una serratura media (Scassinare Serrature) |
| Eroica (30) | Saltare attraverso un baratro di 9 metri (Saltare) |
| Quasi impossibile (40) | Seguire le tracce di una squadra di orchi su terreno duro dopo 24 ore di pioggia (Sopravvivenza) |

Prove contrapposte

Una prova contrapposta è una prova in cui il successo o il fallimento viene determinato comparando il risultato della prova al risultato della prova di un altro personaggio. In una prova contrapposta, il risultato più alto riesce e quello più basso fallisce. In caso di parità, tirare di nuovo per determinare il successo.

Tabella: Esempi di prove contrapposte

| Azione | Abilità (Caratteristica chiave) | Abilità contrapposta (Caratteristica chiave) |
|--|------------------------------------|---|
| Ingannare qualcuno | Raggirare (Car) | Percepire Intenzioni (Sag) |
| Fingere di essere qualcun altro | Camuffare (Car) | Osservare (Sag) |
| Creare una falsa mappa | Falsificare (Int) | Falsificare (Int) |
| Nascondersi da qualcuno | Nascondersi (Des) | Osservare (Sag) |
| Far indietreggiare un bullo | Intimidire (Car) | Speciale ¹ |
| Avvicinarsi furtivamente alle spalle di qualcuno | Muoversi Silenziosamente (Des) | Ascoltare (Sag) |
| Rubare un portamonete | Rapidità di Mano (Des) | Osservare (Sag) |
| Legare stretto un prigioniero | Utilizzare Corde (Des) | Artista della Fuga (Des) |

¹ Una prova di Intimidire viene contrapposta da una prova di livello del bersaglio, non da una prova di abilità. Vedere la descrizione di Intimidire, per maggiori informazioni.

Ritentare

È solitamente possibile ritentare una prova di abilità se la prima fallisce, e si può continuare a ritentare infinite volte. Alcune abilità, tuttavia, hanno conseguenze naturali di fallimento che devono essere prese in considerazione. Alcune abilità sono virtualmente inutili una volta fallita la prova. Per molte abilità quando un personaggio ha effettuato con successo la prova una volta, ulteriori successi sono inutili.

Prove di abilità senza addestramento

In generale, se un personaggio tenta di utilizzare un'abilità che non possiede, può effettuare una normale prova di abilità. Al modificatore di abilità non viene sommato il grado di abilità poiché non ha alcun grado in quella abilità. Però, possono essere sommati altri modificatori, come il modificatore di caratteristica per la caratteristica chiave dell'abilità.

Molte abilità possono essere utilizzate solo se si è addestrati in quella abilità.

Condizioni favorevoli e sfavorevoli

Alcune situazioni possono rendere un'abilità più facile o più difficile da utilizzare, risultando in un bonus o in una penalità da sommare al modificatore di abilità per la prova di abilità o in un cambiamento alla CD della prova di abilità.

Le probabilità di successo possono essere alterate in quattro modi per tenere conto di circostanze eccezionali:

1. Dare a chi utilizza l'abilità un bonus di circostanza +2 per rappresentare circostanze che migliorano la prestazione, come avere l'attrezzo giusto per un certo lavoro, ricevere l'aiuto di un altro personaggio (vedi la sezione "Combinare tentativi di abilità", pagina 65) o possedere informazioni insolitamente accurate.
2. Dare a chi utilizza l'abilità una penalità di circostanza -2 per rappresentare circostanze che ostacolano la prestazione, come essere obbligato ad usare attrezzi improvvisati o avere informazioni fuorvianti.
3. Ridurre la CD di 2 per rappresentare circostanze che rendono il compito più semplice, come avere un pubblico amichevole o fare un lavoro senza aver cura dei particolari.
4. Aumentare la CD di 2 per rappresentare circostanze che rendono il compito più difficile, come avere un pubblico ostile o fare un lavoro che deve essere impeccabile.

Le condizioni che influenzano la capacità di utilizzare l'abilità alterano il modificatore di abilità. Le condizioni che modificano quanto bene si debba sfruttare l'abilità per avere successo alterano la CD. Un bonus al modificatore di abilità e una riduzione della CD della prova hanno lo stesso risultato: una maggiore probabilità che la prova venga effettuata con successo. Ma rappresentano cose diverse e, talvolta, questa differenza è importante.

Tempo e prove di abilità

Per utilizzare un'abilità si può impiegare un round, non impiegare tempo, impiegare parecchi round o anche di più. La maggior parte delle abilità sono azioni standard, azioni di movimento o azioni di round completo. I tipi di azioni definiscono quanto tempo occorra perché un'attività venga eseguita all'interno di un intervallo di un round di combattimento (6 secondi) e come deve essere considerato il movimento in riferimento all'attività. Alcune prove di abilità sono istantanee e rappresentano reazioni a un evento, o sono incluse come parte di un'azione.

Queste prove di abilità non sono azioni. Altre prove di abilità rappresentano parte del movimento.

Prove senza tiri

Una prova di abilità rappresenta un tentativo di realizzare qualche obiettivo, di solito con una certa pressione temporale o distrazione. Qualche volta, comunque, è possibile utilizzare un'abilità in condizioni più favorevoli ed eliminare il fattore fortuna.

Prendere 10: Quando non si è di fretta e non si è minacciati o distratti, si può scegliere di prendere 10. Invece di tirare 1d20 per la prova di abilità, si calcola il risultato come se si avesse ottenuto 10 con il dado. Per molti lavori di routine prendere 10 li rende automaticamente riusciti. Le distrazioni e le minacce (come i combattimenti) non permettono a un personaggio di prendere 10. Nella maggior parte dei casi, prendere 10 è una misura di sicurezza: si sa (o ci si aspetta) che un tiro medio riesca, ma si teme che un tiro basso possa fallire, quindi si decide di accontentarsi di un risultato medio (un 10). Prendere 10 è particolarmente utile quando un tiro elevato non sarebbe di grande aiuto.

Prendere 20: Quando si ha molto tempo (di solito 2 minuti per un'abilità che normalmente può essere provata in 1 round, in un'azione di round completo o in un'azione standard) e quando l'abilità che deve essere tentata non comporta penalità di fallimento, è possibile prendere 20. In altre parole, alla fine si otterrebbe 20 se si continuasse a tirare il dado. Invece di tirare 1d20 per la prova di abilità, si calcola il risultato come se si avesse fatto 20 con il dado.

Prendere 20 significa che si prova fino a quando non si riesce e si assume che si fallisca molte volte prima di riuscire. Per prendere 20 si impiega venti volte il tempo necessario per effettuare una sola prova.

Siccome prendere 20 assume che il personaggio fallisca molte volte prima di riuscire, se si tentasse di prendere 20 su di un'abilità che comporta una penalità in caso di fallimento, il personaggio incorrerebbe automaticamente in queste penalità prima di completare l'impresa. Le abilità in cui normalmente si può "prendere 20" comprendono Artista della Fuga, Cercare e Scassinare Serrature.

Prove di abilità e prove di livello dell'incantatore: La regola di prendere 10 e prendere 20 si applica normalmente anche per le prove di caratteristica. Nessuna di queste regole si applica alle prove di livello dell'incantatore.

COMBINARE TENTATIVI DI ABILITÀ

Quando più di un personaggio tenta di utilizzare la stessa abilità nello stesso momento e con lo stesso scopo, i loro sforzi possono sovrapporsi.

Eventi individuali

Spesso alcuni personaggi tentano qualche azione e ognuno riesce o fallisce per proprio conto. Il risultato della prova di Scalare di un personaggio non influenza il risultato delle prove di Scalare degli altri personaggi.

Collaborazione

Si può aiutare un altro personaggio a ottenere un successo nella sua prova di abilità compiendo lo stesso tipo di prova di abilità in uno sforzo collettivo. Se si ottiene 10 o più alla prova, il personaggio che si sta aiutando riceve un bonus di +2 alla sua prova, come per la regola delle condizioni favorevoli. (Non è possibile prendere 10 in una prova di collaborazione). In molti casi, l'aiuto di un personaggio non sarà utile, oppure solo un numero limitato di personaggi può aiutare contemporaneamente.

Nei casi in cui un'abilità ha dei limiti nei confronti di chi possa ottenere certi risultati, non si può collaborare per conferire un bonus in un'impresa che il personaggio non potrebbe svolgere da solo.

Sinergia di abilità

È possibile per un personaggio avere due abilità che funzionano bene insieme. In generale, avere 5 o più gradi in un'abilità fornisce un bonus di +2 alle prove di abilità con abilità sinergiche, come indicato nella descrizione dell'abilità. In alcuni casi questo bonus si applica solo a specifici impieghi dell'abilità in questione, e non a tutte le prove. Alcune abilità forniscono benefici ad altre prove compiute dal personaggio, come quelle prove richieste per l'utilizzo di certi privilegi di classe.

PROVE DI CARATTERISTICA

Talvolta il personaggio tenta di fare qualcosa a cui non si applica realmente una specifica abilità. In questi casi, effettua una prova di caratteristica. Una prova di caratteristica è il tiro di 1d20 più l'appropriato modificatore di caratteristica. Essenzialmente, egli sta effettuando una prova di abilità senza addestramento.

In alcuni casi, un'azione è una vera e propria verifica di una caratteristica senza coinvolgimento della fortuna. Come non è necessario effettuare una prova dell'altezza per vedere chi è più alto, non è necessaria neanche una prova di Forza per vedere chi è più forte.