

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

## GRADI MASSIMI, SCELTE LIMITATE (VARIANTE)

Ogni personaggio inizia il gioco conoscendo un numero di abilità pari al numero di punti abilità che il personaggio otterrebbe a ogni nuovo livello di classe. Quando si crea un personaggio, scegliere un numero di abilità conosciute basandosi sul suo primo livello di classe. I personaggi umani aggiungono uno al numero di abilità conosciute.

Annotare qualora ogni abilità sia un'abilità di classe o un'abilità di classe incrociata per il personaggio, in base alla sua classe iniziale.

### Modificatori di abilità

Per ogni abilità conosciuta, il modificatore è calcolato come se il personaggio avesse il massimo numero di gradi permessi in quell'abilità. Per un'abilità di classe, il modificatore dell'abilità è pari al livello del personaggio +3; per un'abilità di classe incrociata, il modificatore è la metà di quella cifra, arrotondata per difetto.

Come nel caso di una normale prova di abilità, si somma qualsiasi altro modificatore applicabile (bonus razziali, modificatori di caratteristica, bonus di sinergia, e così via).

Le abilità che non hanno gradi, come Parlare Linguaggi, funzionano in maniera diversa. Un personaggio che sceglie Parlare Linguaggi come abilità conosciuta apprende quattro nuovi linguaggi al 1° livello e un nuovo linguaggio a ogni livello successivo (se Parlare Linguaggi è un'abilità di classe) o due nuovi linguaggi al 1° livello e un nuovo linguaggio a ogni livello dispari successivo (se Parlare Linguaggi è un'abilità di classe incrociata).

### Prerequisiti e gradi minimi di abilità

Se è necessario determinare quanti gradi un personaggio possiede in un'abilità, si assuma che il personaggio possieda il massimo numero di gradi che possa avere in qualsiasi abilità conosciuta. Per le abilità di classe, sarà sempre il livello del personaggio +3, e per le abilità di classe incrociata la metà di questo totale (arrotondata per difetto).

### Personaggi multi classe

Il multiclassamento con questo sistema variante è leggermente più complesso delle regole normali e non permette di ottenere gli stessi risultati di un personaggio classe singola.

Per prima cosa, comparare l'attuale lista delle abilità conosciute dal personaggio alla lista delle abilità di classe della sua nuova classe. Se una delle nuove abilità di classe è attualmente conosciuta come abilità di classe incrociata, la si può scegliere e farla diventare un'abilità di classe. Questo cambiamento incrementa immediatamente il modificatore relativo all'abilità selezionata (vedi "Modificatori di abilità", sopra). Ogni volta che il personaggio ottiene un livello in questa nuova classe, può scegliere un'altra abilità analoga, se applicabile, e cambiarla da abilità di classe incrociata ad abilità di classe.

Seconda cosa, comparare il numero delle abilità conosciute dalla nuova classe al 1° livello al numero di abilità conosciute al 1° livello dalla classe che già si possiede. Se si ha già più di una classe, compararla alla classe che conferirebbe il numero maggiore di abilità, anche se non è stata la prima classe del personaggio.

Se la nuova classe conferisce un numero pari o inferiore di abilità, si può scegliere un'abilità dalla lista della nuova classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. La nuova abilità viene ottenuta immediatamente al massimo grado possibile.

Se la nuova classe conferisce fino a un massimo di quattro abilità in più della precedente miglior classe del personaggio, si possono scegliere due abilità dalla nuova lista di classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. Le due nuove abilità vengono ottenute immediatamente al massimo grado possibile.

Se la nuova classe conferisce cinque o più abilità in più della precedente miglior classe del personaggio, si possono scegliere tre abilità dalla nuova lista di classe da aggiungere alle abilità conosciute come abilità di classe. Le tre nuove abilità vengono ottenute immediatamente al massimo grado possibile.

Svolgere questa operazione ogni volta che il personaggio ottiene il 1° livello in un'abilità di classe.

Questo sistema riflette l'idea che multiclassando, i personaggi apprendono maggiori capacità e in particolare, abilità. La maggior parte dei personaggi finisce con l'aver un numero di abilità e gradi superiore se si multi classano utilizzando questo sistema variante, ma hanno una minore scelta di abilità.

### Apprendere nuove abilità

Se il personaggio non è interessato a diventare multi classe ma vuole comunque apprendere nuove abilità, ci sono due opzioni.

Se si incrementa il modificatore di Intelligenza, si possono apprendere ulteriori abilità. Effettuare questa scelta di abilità usando la lista di abilità di classe di qualsiasi classe posseduta. Si può scegliere un'abilità di classe o un'abilità di classe incrociata. In alternativa, si può inserire il talento Conoscenza di Abilità, che incrementa il numero di abilità conosciute.

## CONOSCENZA DI ABILITÀ [GENERALE]

**Beneficio:** Scegliere due abilità da una delle attuali liste di abilità di classe del personaggio. Il personaggio conosce queste abilità come abilità di classe.

**Speciale:** Invece di scegliere due abilità di classe, si può scegliere un'abilità di classe incrociata (che la si conosca o no) e apprenderla, trattandola d'ora in poi come un'abilità di classe.