

## PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

### MODIFICATORI DI CARATTERISTICA

Ogni caratteristica, dopo le modifiche per la razza, avrà un modificatore da -5 a +5. La Tabella:

“Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus” mostra il modificatore per ogni caratteristica in base al suo punteggio. Indica, inoltre, il numero di incantesimi bonus che il personaggio conosce se è un incantatore.

Il modificatore è il numero che deve essere sommato o sottratto al tiro di dado quando il personaggio tenta di compiere qualcosa di strettamente legato a quella caratteristica. Il modificatore a volte si applica anche ad alcuni numeri che non sono tiri di dado. Un modificatore rappresentato da un numero positivo è un bonus, mentre quello rappresentato da un numero negativo è una penalità.

**Tabella: Modificatori di Caratteristica e Incantesimi Bonus**

Punteggio	Modificatore	Incantesimi bonus (per livello di incantesimo)									
		0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	-5	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
2-3	-4	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
4-5	-3	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
6-7	-2	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
8-9	-1	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3
etc. . .											

### CARATTERISTICA E INCANTATORI

La caratteristica chiave degli incantesimi bonus dipende da che tipo di incantatore è il personaggio: Intelligenza per i maghi; Saggia per i chierici, i druidi, i paladini e i ranger; Carisma per gli stregoni e i bardi. Oltre ad avere un alto punteggio di caratteristica, l'incantatore deve essere di un livello di classe sufficiente per ottenere un incantesimo bonus di un certo livello (si vedano le descrizioni della classe per maggiori dettagli).

# LE CARATTERISTICHE

Ognuna delle caratteristiche descrive in parte il personaggio e influisce sul suo modo di agire.

## FORZA (FOR)

La Forza misura la prestanza e la potenza fisica del personaggio. Questa caratteristica è molto importante per guerrieri, barbari, paladini, ranger e monaci poiché li aiuta ad avere la meglio nei combattimenti. La Forza determina inoltre la quantità di equipaggiamento che il personaggio può portare.

Il modificatore di Forza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiro per colpire in mischia.
- Tiro per i danni delle armi in mischia e da lancio (incluse le fionde). (*Eccezioni*: gli attacchi effettuati con la mano secondaria ricevono solo la metà del bonus di Forza, mentre gli attacchi a due mani ricevono una volta e mezzo il bonus di Forza. Le penalità dovute alla Forza, e non i bonus, si applicano agli attacchi effettuati con archi che non siano archi compositi).
- Prove di Nuotare, Saltare e Scalare. Queste sono le abilità che hanno la Forza come caratteristica chiave.
- Prove di Forza (per sfondare porte e simili).

## DESTREZZA (DES)

La Destrezza misura la coordinazione, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio del personaggio. Questa caratteristica è la più importante per i ladri, ma è lo anche per i personaggi che solitamente indossano armature leggere o medie (barbari e ranger) o nessuna armatura (monaci, maghi e stregoni), nonché per i personaggi che vogliono diventare degli arcieri esperti.

Il modificatore di Destrezza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiro per colpire a distanza, come con archi, balestre, asce da lancio e altre armi a distanza.
- Classe Armatura (CA), a condizione che il personaggio abbia la possibilità di reagire all'attacco.
- Tiri salvezza sui Riflessi per evitare palle di fuoco e altri attacchi che possono essere evitati muovendosi velocemente.
- Prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Rapidità di Mano, Scassinare Serrature e Utilizzare Corde. Queste sono le abilità che hanno la Destrezza come caratteristica chiave.

## COSTITUZIONE (COS)

La Costituzione rappresenta la salute e la resistenza del personaggio. Un bonus di Costituzione incrementa i punti ferita di un personaggio e per questo è importante per qualsiasi classe.

Il modificatore di Costituzione del personaggio deve essere applicato a:

- Ogni tiro di Dado Vita (tuttavia, una penalità non può mai far scendere il risultato di un tiro per i Dadi Vita al di sotto di 1, che significa che un personaggio guadagna sempre almeno 1 punto ferita ogni volta che sale di livello).
- Tiri salvezza sulla Tempria per resistere al veleno e a simili minacce.
- Prove di Concentrazione. Questa è un'abilità, importante per gli incantatori, che ha la Costituzione come caratteristica chiave.

Se la Costituzione di un personaggio cambia abbastanza da alterare il modificatore di Costituzione, anche i suoi punti ferita aumentano o diminuiscono di conseguenza.

## INTELLIGENZA (INT)

L'Intelligenza determina la capacità di apprendimento e di ragionamento del personaggio. L'Intelligenza è importante per i maghi poiché influisce su quanti incantesimi possono lanciare, quanto sia difficile resistere ai loro incantesimi e quanto possono essere potenti questi incantesimi. È importante anche per i personaggi che vogliono avere una vasta scelta di abilità.

Il modificatore di Intelligenza del personaggio deve essere applicato a:

- Il numero di linguaggi che il personaggio conosce all'inizio del gioco.
- Il numero di punti abilità acquisiti ad ogni livello. (Ma il personaggio ottiene sempre almeno 1 punto abilità per livello).
- Prove di Artigianato, Cercare, Conoscenze, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Falsificare, Sapienza Magica e Valutare. Queste sono le abilità che hanno l'Intelligenza come caratteristica chiave.

I maghi guadagnano incantesimi bonus in base al loro punteggio di Intelligenza. Il punteggio minimo di Intelligenza necessario per lanciare un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo.

Gli animali hanno Intelligenza 1 o 2, mentre le creature di intelligenza umana hanno almeno 3.

## SAGGEZZA (SAG)

La Saggezza indica la forza di volontà, il buon senso, la perspicacia e l'intuito del personaggio. Rispetto all'Intelligenza, la Saggezza è più legata alla capacità di essere consapevole e in sintonia con l'ambiente circostante, mentre l'Intelligenza rappresenta la capacità di analizzare e assimilare le informazioni. Un "professore distratto" ha un basso punteggio di Saggezza, ma un alto punteggio di Intelligenza. Un sempliciotto (bassa Intelligenza) può comunque avere molta intuizione (alta Saggezza). La Saggezza è la caratteristica più importante per chierici e druidi, ma è rilevante anche per paladini e ranger. Se si desidera che il proprio personaggio sia sempre attento a ciò che gli accade attorno, è necessario assegnargli un alto punteggio di Saggezza. Ogni creatura possiede un punteggio di Saggezza.

Il modificatore di Saggezza del personaggio deve essere applicato a:

- Tiri salvezza sulla Volontà (per annullare gli effetti di charme e altri incantesimi).
- Prove di Ascoltare, Guarire, Osservare, Percepire Intenzioni, Professione e Sopravvivenza. Queste sono le abilità che hanno la Saggezza come caratteristica chiave.

Chierici, druidi, paladini e ranger acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Saggezza. Il punteggio minimo di Saggezza necessario per lanciare un incantesimo da chierico, druido, paladino o ranger è 10 + il livello dell'incantesimo.

## CARISMA (CAR)

Il Carisma misura la forza della personalità, la capacità di persuasione, il magnetismo personale, la predisposizione al comando e il fascino di un personaggio. Rappresenta la sua reale forza interiore e non solo come viene visto dagli altri in un ambiente mondano. Il Carisma è molto importante per paladini, stregoni e bardi, ma anche per i chierici poiché influisce sulla loro capacità di scacciare non morti. Ogni creatura possiede un punteggio di Carisma.

Il modificatore di Carisma del personaggio deve essere applicato a:

- Prove di Addestrare Animali, Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni, Raggirare e Utilizzare Oggetti Magici. Queste sono le abilità che hanno il Carisma come caratteristica chiave.
- Prove che rappresentano il tentativo di influenzare gli altri.
- Prove di scacciare per chierici e paladini che tentano di scacciare zombi, vampiri e altri non morti.

Stregoni e bardi acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Carisma. Il punteggio minimo di Carisma necessario per lanciare un incantesimo da stregone o bardo è 10 + il livello dell'incantesimo.

Quando un punteggio di caratteristica cambia, tutti gli attributi associati ad esso cambiano di conseguenza. Un personaggio non acquisisce retroattivamente punti abilità addizionali per i suoi livelli precedenti.