

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

## CLASSI VARIANTI

Le undici classi base: Barbaro, Bardo, Chierico, Druido, Guerriero, Ladro, Mago, Monaco, Paladino, Ranger e Stregone coprono molti degli archetipi base del fantasy, ma il numero di ruoli immaginabili è praticamente infinito, e anche quando si considerano tutte le classi di prestigio disponibili, si potrebbe non riuscire a trovare la combinazione di privilegi di classe che riproduca perfettamente l'immagine mentale che si ha del personaggio.

Le classi varianti presentano una grande varietà di opzioni che modificano le classi base esistenti senza smontarle completamente e ricostruire da zero. Si può usare qualsiasi delle classi varianti al posto delle classi standard dallo stesso nome. A seconda della campagna le classi varianti possono coesistere con le classi standard, o sostituirle completamente.

Non vi limitate agli esempi di classi varianti, ma provate e mescolate. Ad esempio dove uno stregone compagno rinuncia al famiglia per avere un compagno animale, uno stregone fattucchiere rinuncia alla lista degli incantesimi dello stregone per la lista degli incantesimi del fattucchiere. Non è quindi impossibile pensare ad uno stregone compagno fattucchiere, che dispone di un compagno animale al posto del famiglia e sceglie i suoi incantesimi dalla lista dello stregone fattucchiere.

Un altro esempio potrebbe essere un guerriero picchiatore mescolato al guerriero furtivo: costui non riceve i talenti bonus del guerriero, ma possiede l'attacco furtivo come un ladro, e inoltre ha le competenze e le abilità di classe del guerriero picchiatore.

Allo stesso modo un vendicatore druidico mescolato al druido cacciatore, non avrebbe un compagno animale né potrebbe lanciare spontaneamente incantesimi *evoca alleato naturale*, perderebbe la competenza nelle armature e negli scudi e la forma selvatica, ma avrebbe dalla sua i poteri di ira simile ad un barbaro, la velocità e il bonus alla CA di un monaco, il nemico prescelto, rapido segugio e Seguire Tracce come un ranger.

E questi sono solo alcuni degli infiniti esempi possibili.