



REGISTRATI ENTRA

Ricerca

Vai Ricerca

Menù

■ Pagina principale

■ Forum

■ Una pagina a caso

■ Ultime modifiche

Golarion

■ Popolazioni

■ Geografia

■ Storia

■ Religione

■ Meccaniche

Regolamento PRD

■ Per Iniziare

■ Caratteristiche

■ Razze

■ Classi

■ Abilità

■ Talenti

■ Equipaggiamento

■ Regole Aggiuntive

■ Combattimento

■ Magia

■ Classi di Prestigio

■ Game Master

■ Bestiario

Strumenti

■ Puntano qui

■ Modifiche correlate

■ Pagine speciali

■ Versione stampabile

■ Link permanente

■ Informazioni sulla pagina

Classi

La classe di un personaggio rappresenta la sua professione. Se è un nuovo personaggio, inizia al 1 ° livello nella classe prescelta. Esse si articolano su 20 livelli di progressione e, guadagnando punti esperienza (PX) sconfiggendo i mostri e superando sfide, il personaggio sale di livello acquisendo nuovi poteri e abilità.

Indice [nascondi]
1 Classi
1.1 Avanzamento dei Personaggi
1.1.1 Avanzare di Livello
1.2 Multiclasse
1.3 Classi Standard
1.4 Classi Alternative
1.5 Classi Ibride
1.5.1 Classi Genitrici
1.6 Classi Occulte
1.7 Privilegi di Classe Alternativi
1.8 Adattare Personaggi Esistenti
1.9 Classe Preferita
1.10 Oltre il 20° Livello
1.10.1 Punti Esperienza
1.10.2 Scalare i Poteri
1.10.3 Incantesimi
1.10.4 Multiclasse/Classi di Prestigio

Avanzamento dei Personaggi

L'esperienza data dal successo nelle sfide intraprese fa guadagnare ai personaggi dei Punti Esperienza. Una volta accumulati un certo numero di Punti Esperienza, i personaggi avanzano di livello e potere. La velocità di avanzamento dipende dal tipo di gioco che voi ed il GM preferite: alcuni preferiscono un gioco più dinamico, dove si avanza di livello dopo qualche sessione di gioco, mentre altri preferiscono un gioco dove l'avanzamento è più lento. Comunque alla fine, il modo migliore viene lasciato alla vostra decisione. L'avanzamento degli eroi viene dato nella **Tabella: Avanzamento dei Personaggi e Benefici Dipendenti dal Livello**.

Avanzare di Livello

I personaggi avanzano di livello quando hanno accumulato **Punti Esperienza** sufficienti per farlo: solitamente i **Punti Esperienza** vengono dati dal GM a fine partita.

Il processo di avanzamento del personaggio funziona più o meno come la sua creazione, salvo che i Punteggi di Caratteristica, la razza e le scelte precedenti riguardo a classe, Abilità e talenti non possono essere cambiati. Aggiungere un livello in genere conferisce nuove capacità, gradi d'Abilità addizionali da spendere, più punti ferita e possibilmente un aumento del punteggio di una caratteristica o un talento aggiuntivo (vedi **Tabella: Avanzamento dei Personaggi e Benefici Dipendenti dal Livello**). Col tempo, mentre il vostro personaggio sale ai livelli più alti, diventa una vera forza nel gioco, capace di governare o di assoggettare le nazioni al proprio volere.

Quando si aggiungono nuovi livelli ad una classe esistente o si aggiungono livelli di una nuova classe (vedi Multiclasse, sotto), bisogna assicurarsi di seguire le azioni indicate nell'ordine. In primo luogo, scegliete il vostro nuovo livello di classe. Occorre qualificarsi per questo livello prima di procedere oltre con le modifiche successive. In secondo luogo, occorre applicare l'aumento ad un punteggio di caratteristica qualsiasi dato dall'avanzamento di livello. In terzo luogo, occorre integrare tutti i nuovi privilegi di classe dati dal livello e poi tirare per i punti ferita addizionali. Per concludere, occorre aggiungere Abilità e talenti. Per maggiori informazioni su quando si ottengono nuovi talenti e gli aumenti di un punteggio di caratteristica, vedi la **Tabella: Avanzamento dei Personaggi e Benefici Dipendenti dal Livello**.

Tabella: Avanzamento dei Personaggi e Benefici Dipendenti dal Livello								
Livello del Personaggio	Punti Esperienza Totali Raggiunti			Talent	Aumento di Caratteristica	Ricchezza		
	Lenta	Media	Veloce			PG	PNG (Base)	PNG (Eroico)
1°	-	-	-	1°	-	Classe	260 mo	390 mo
2°	3,000	2,000	1,300	-	-	1,000 mo	390 mo	780 mo
3°	7,500	5,000	3,300	2°	-	3,000 mo	780 mo	1,650 mo
4°	14,000	9,000	6,000	-	+1	6,000 mo	1,650 mo	2,400 mo
5°	23,000	15,000	10,000	3°	-	10,500 mo	2,400 mo	3,450 mo
6°	35,000	23,000	15,000	-	-	16,000 mo	3,450 mo	4,650 mo
7°	53,000	35,000	23,000	4°	-	23,500 mo	4,650 mo	6,000 mo
8°	77,000	51,000	34,000	-	+1	33,000 mo	6,000 mo	7,800 mo
9°	115,000	75,000	50,000	5°	-	46,000 mo	7,800 mo	10,050 mo
10°	160,000	105,000	71,000	-	-	62,000 mo	10,050 mo	12,750 mo
11°	235,000	155,000	105,000	6°	-	82,000 mo	12,750 mo	16,350 mo
12°	330,000	220,000	145,000	-	+1	108,000 mo	16,350 mo	21,000 mo
13°	475,000	315,000	210,000	7°	-	140,000 mo	21,000 mo	27,000 mo
14°	665,000	445,000	295,000	-	-	185,000 mo	27,000 mo	34,800 mo
15°	955,000	635,000	425,000	8°	-	240,000 mo	34,800 mo	45,000 mo
16°	1,350,000	890,000	600,000	-	+1	315,000 mo	45,000 mo	58,500 mo
17°	1,900,000	1,300,000	850,000	9°	-	410,000 mo	58,500 mo	75,000 mo
18°	2,700,000	1,800,000	1,200,000	-	-	530,000 mo	75,000 mo	96,000 mo
19°	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10°	-	685,000 mo	96,000 mo	123,000 mo
20°	5,350,000	3,600,000	2,400,000	-	+1	880,000 mo	123,000 mo	159,000 mo

Multiclasse

Invece di guadagnare le capacità concesse dal livello successivo nella classe attuale del personaggio, si possono guadagnare le capacità di 1° livello di una nuova classe, aggiungendo tutte queste nuove capacità a quelle esistenti. Ciò è noto con il termine "multiclassare."

Per esempio, un **Guerriero** di 5° livello decide di cimentarsi nelle arti arcane ed aggiunge un livello da **Mago** quando avanza al 6° livello. Questo personaggio avrà i poteri e le capacità sia di un **Guerriero** di 5° livello che di un **Mago** di 1° livello, ma è considerato un personaggio di 6° livello. (I suoi livelli di classe sono 5° e 1°, ma il suo livello totale del personaggio è 6°.) Mantiene tutti i suoi talenti bonus guadagnati dai 5 livelli da **Guerriero**, ma ora può anche lanciare incantesimi di 1° livello e scegliere una scuola di magia. Aggiunge tutti i punti ferita, i **Bonus di Attacco Base** e i **bonus ai Tiri Salvezza** come **Mago** di 1° livello a quelli ottenuti dall'essere un **Guerriero** di 5° livello.

Si noti che ci sono un certo numero di effetti e di prerequisiti che si basano sul livello del personaggio e sui suoi **Dadi Vita**. Tali effetti sono basati sempre sul numero totale dei livelli o **Dadi Vita** che un personaggio possiede, non su quelli di una classe. Fanno eccezione a questa regola i privilegi di classe, molti dei quali sono basati sul numero totale dei livelli di classe che un personaggio possiede in una classe specifica.

Classi Standard

Dal nobile **Paladino** all'abile **Ladro**, ogni classe base standard del gioco si fonda su un archetipo. Oltre quel concetto di base, però, esiste il potenziale per innumerevoli interpretazioni, dettagli e rifiniture. Un **Guerriero**, per esempio, può facilmente specializzarsi per diventare un arciere dalla mira letale, un duellante dai gesti agili, un furtivo cacciatore della giungla o un altro tipo di maestro del combattimento, attraverso le scelte di un giocatore riguardo dettagli, opzioni di classe e regole specifiche. Tuttavia alcuni archetipi si dimostrano abbastanza pervasivi ed eccitanti da essere utilizzati in gioco più volte. Per aiutare i giocatori interessati alla creazione di personaggi fantasy iconici, le pagine seguenti illustrano nuove regole, opzioni e classi alternative per ogni classe standard. Quindi sebbene la maggior parte dei **Druidi** vaghi per i boschi, alcuni seguono le piste attraverso il deserto, vivendo di quello che tali desolazioni offrono. Questi privilegi opzionali danno una prospettiva unica su quello che una classe ben progettata a rappresentare un archetipo specifico di personaggio possa diventare. Anche se le opzioni presentate per ogni classe standard differiscono, ogni sottosistema è il più possibile funzionale alla classe, emulando capacità e talenti degli archetipi fantasy classici ed ampliando notevolmente le prospettive di gioco.

Classi Alternative

Le classi alternative sono classi indipendenti le cui idee di base sono molto vicine alle relative classi base, ma le modifiche necessarie sarebbero troppo estese per un archetipo. Una classe alternativa funziona esattamente come una classe base, salvo che un personaggio che prende un livello in una classe alternativa non può prendere livelli nella relativa classe base, per esempio un **Samurai** non può anche essere un **Cavaliere** e viceversa.

Classi Ibride

Gli eroi progrediscono per lo più lungo un singolo percorso, diventando impavidi **Guerrieri**, pii **Chierici** o potenti **Maghi**, ma alcuni sono attratti da molte strade e potrebbero trovare difficile equilibrare le capacità di classi diverse. Le classi ibride risolvono ciò fondendo i privilegi di due classi e aggiungendo regole per farli funzionare assieme senza problemi.

Classi Genitrici

Ognuna delle classi ibride si basa su due classi per formare le basi del suo tema. Anche se un personaggio potrebbe diventare un multiclasse in queste due classi genitrici, farlo generalmente dà come risultato capacità ridondanti. Tali capacità non si cumulano a meno che non sia specificato diversamente. Se un privilegio di classe permette a un personaggio di effettuare una scelta irripetibile (come una **Stirpe**), tale scelta deve corrispondere a scelte analoghe effettuate per le classi genitrici e viceversa (per esempio selezionando la stessa **Stirpe**).

Classi Occulte

Al di là dell'adorazione del divino e degli studi degli eruditi arcani si trova il misterioso territorio della mente, accessibile con la magia parapsichica. Le classi si affidano ad essa e lo fanno usando capacità mentali innate, che permettono di lanciare incantesimi, creare effetti elementali o focalizzare l'energia parapsichica attraverso gli oggetti. I membri di queste classi occulte hanno una connessione con il territorio del **Piano Etereo** e la storia del **Piano Materiale** registrata dalle impressioni parapsichiche lasciate in luoghi e oggetti.

La magia parapsichica si divide in tre tipi che funzionano in modo diverso rispetto a quella arcana o divina. Le regole per lanciare incantesimi parapsichici sono presentate nella sezione **Magia Parapsichica**. Le liste degli incantesimi delle classi parapsichiche comprendono molti dei nuovi incantesimi, permettendo loro di esprimere appieno i propri poteri mentali.

Privilegi di Classe Alternativi

Le opzioni presentate qui prevedono una vasta gamma di privilegi di classe alternativi. Quando un personaggio seleziona una classe, deve scegliere se usare i privilegi di classe standard del Manuale di Gioco o quelli elencati in uno degli archetipi presentati qui. Ogni privilegio di classe alternativo sostituisce uno specifico privilegio di classe da cui deriva. Per esempio, il pugno elementale del **Monaco dei Quattro Venti** sostituisce il privilegio di classe pugno stordente del **Monaco**. Quando un archetipo prevede più privilegi di classe, un personaggio deve prenderli tutti; questo spesso impedisce per sempre al personaggio di prendere certi privilegi di classe familiari, ma li sostituisce con opzioni altrettanto potenti. Tutti gli altri privilegi di classe indicati nella classe standard e che non sono menzionati tra i privilegi di classe alternativi rimangono immutati e si acquisiscono normalmente quando il personaggio raggiunge il livello appropriato (a meno non sia indicato diversamente). Un personaggio che ottiene un privilegio di classe alternativo non viene considerato come se avesse il privilegio sostituito ai fini del soddisfacimento di qualsiasi requisito o prerequisito.

Un personaggio può acquisire più di un archetipo e ottenere privilegi di classe alternativi addizionali, ma nessun privilegio di classe può sostituire o alterare lo stesso privilegio di una classe standard o un altro privilegio di classe alternativo. Per esempio, un **Paladino** non può essere sia un **Ospedaliere** che un **Flagello dei Non Morti**, dato che entrambi modificano il privilegio di classe punire il male e sostituiscono il privilegio di classe aura di giustizia. Un **Paladino** potrebbe essere un **flagello dei non morti** ed un combattente della sacra luce, poiché nessuno dei loro nuovi privilegi di classe sostituisce lo stesso privilegio della classe standard.

Adattare Personaggi Esistenti

I giocatori con personaggi preesistenti dovrebbero parlare col loro GM per capire se questi privilegi di classe alternativi sono disponibili o meno nella campagna e, in caso affermativo, se possono ricreare i loro personaggi per adottarli. Poiché i privilegi di classe alternativi sono ideati per essere bilanciati a quelli delle classi standard, i giocatori che riformulano i loro PG non dovrebbero guadagnare particolari vantaggi rispetto agli altri membri del gruppo. Finché il GM permette tali modifiche retroattive ai personaggi, non ci dovrebbero essere problemi nelle avventure future. Di solito il momento migliore per adottare privilegi di classe alternativi e revisionare la scheda del proprio personaggio è quando si avanza di livello, tra un'avventura e l'altra, sebbene si debba sempre consultare il GM prima di farlo, poiché potrebbe decidere di apportare modifiche significative ad un PG durante la campagna. Anche se il GM potrebbe concedere ai giocatori questi privilegi di classe alternativi nel corso della campagna, i PG dovrebbero restare elementi costanti: cambiare e ricreare continuamente i personaggi può dimostrarsi problematico per una campagna. Anche se il GM è disposto ad adattarsi e possa permettere ai giocatori, annoiati, di ridefinire i PG, le capacità di classe alternative non dovrebbero permettere una continua riformulazione dei personaggi per sfruttarne i vantaggi che in un dato momento queste possano dare. Ciò è auspicabile di tanto in tanto, ed i GM non dovrebbe sentirsi ingiusti o in colpa se non lo permettono o respingono certe opzioni. Anche se il GM dovrebbe sempre sforzarsi di aiutare i giocatori ad interpretare i personaggi che desiderano, alla fine solo lui sa ciò che è meglio per la sua campagna.

Classe Preferita

Ogni personaggio inizia il gioco con una classe preferita di sua scelta: solitamente, questa è la stessa classe scelta al 1° livello. Ogni volta che avanza di livello nella sua classe preferita, un personaggio riceve o 1 punto ferita o 1 grado di abilità aggiuntivo. La scelta della classe preferita non può essere cambiata una volta che il personaggio è stato creato, e la scelta di guadagnare un **Punto Ferita** o un grado di **Abilità** ogni volta che il personaggio avanza di livello (compreso il 1° livello) non può essere modificata una volta fatta per un particolare livello. Le **Classi di Prestigio** non possono mai essere classi preferite.

Oltre il 20° Livello

Anche se la sezione non descrive cosa accade dopo il 20° livello, questo non vuol dire che non ci siano risorse disponibili se desiderate continuare la vostra campagna fino al 21° livello e oltre. Le regole per un gioco epico come questo esistono in numerosi prodotti compatibili, anche se in molti casi queste regole alternative possono dare dei problemi imprevisti. Per esempio, se il vostro mondo è popolato da creature e nemici che, al limite massimo del loro potere, possono sfidare un personaggio di 20° livello, dove troveranno delle sfide adeguate dei PG di livello epico? Potreste pensare di creare interamente una nuova ambientazione, una basata su piani, pianeti o dimensioni differenti da quello dove i vostri giocatori hanno passato i loro primi 20 livelli e quello è molto faticoso.

Verranno pubblicate un giorno delle regole per gestire il gioco in questi regni epici, ma se non volete aspettare o utilizzare altre regole alternative per i livelli epici, potete usare la seguente guida di riferimento per continuare oltre il 20° livello. Tenete conto che questa guida di riferimento non è sufficiente per mantenere il gioco vibrante ed interessante per troppo tempo dopo il 20° livello, ma potrebbe essere utile per quelle campagne che hanno bisogno per esempio di 22 o 23 livelli di esperienza per essere completate. Inoltre, potete usare queste regole per creare PNG super potenti da far affrontare ai personaggi.

Punti Esperienza

Per guadagnare un livello oltre il 20°, un personaggio deve raddoppiare i Punti Esperienza necessari per conseguire il livello precedente. Quindi, presupponendo una progressione media, un personaggio di 20° livello ha bisogno di 2.100.000 PE per passare al 21° livello, poiché ha bisogno di 1.050.000 PE per raggiungere il 20° livello dal 19°. Avrebbe bisogno poi di 4.200.000 PE per passare al 22° livello, 8.400.000 PE per il 23° e così via.

Scalare i Poteri

Dadi Vita, **Bonus di Attacco Base** e **Tiri Salvezza** continuano ad aumentare allo stesso ritmo oltre il 20° livello, come appropriato per la classe. Si noti che nessun personaggio può avere più di 4 attacchi sul suo **Bonus di Attacco Base**, e che a lungo andare, la differenza fra **Tiri Salvezza** buoni e meno buoni si farà sempre più sentire: oltre il 20° livello, questa differenza diverrà sempre più importante e i personaggi dovranno trovare delle soluzioni per potenziare i loro **Tiri Salvezza** meno buoni. Le capacità di classe che hanno un miglioramento progressivo, come la **Riduzione del Danno** del **Barbaro**, i talenti **bonus** e l'**Addestramento nelle Armi** del **Guerriero**, **Punire il Male** del **Paladino**, o l'**Attacco Furtivo** del **Ladro** continuano a progredire al ritmo appropriato.

Incantesimi

Il livello dell'incantatore continua ad aumentare di uno per ogni livello oltre il 20° livello. Ad ogni livello dispari, un incantatore accede ad un nuovo livello di incantesimi, uno sopra il suo livello massimo precedente, guadagnando uno slot incantesimo in quel nuovo livello. Questi slot incantesimo possono essere usati per preparare o lanciare gli incantesimi modificati dai **Talent**i di *Metamagia* o qualsiasi altro incantesimo conosciuto di livello più basso. Ad ogni livello pari, un incantatore guadagna slot incantesimi supplementari uguali al livello di incantesimi più alto che può lanciare. Può suddividere questi nuovi slot come vuole fra quelli a cui ha già accesso.

Per esempio, un **Mago** di 21° livello guadagna un singolo slot incantesimo di 10° livello, in cui può preparare qualsiasi incantesimo dal 1° al 9° livello, o nel quale può preparare un incantesimo metamagico che risulti in un livello di incantesimo effettivo di 10 (come *Evoca Mostri IX Esteso*, o *Disintegrazione Rapida*). Al 22° livello guadagna un valore di 10 livelli di incantesimi di nuovi slot incantesimo, e può guadagnare 10 incantesimi al giorno di 1° livello, due incantesimi al giorno di 5° livello, uno di 7° livello ed uno di 3° livello al giorno, o un nuovo incantesimo di 10° livello al giorno. Al 23° livello, guadagna un singolo slot incantesimo di 11° livello e così via.

Gli incantatori che hanno un numero limitato di incantesimi conosciuti (come **Bardi** e **Stregoni**) possono lasciare i benefici ottenuti (un nuovo livello di incantesimi o un certo numero di slot incantesimo) per quel livello e in cambio imparare due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che possono lanciare.

Potreste volere modificare il ritmo di acquisizione di un nuovo livello di incantesimi per quelle classi (come **Paladini** e **Ranger**) che guadagnano incantesimi più lentamente degli altri incantatori.

Multiclasse/Classi di Prestigio

Il modo più semplice per progredire oltre il 20° livello è quello semplicemente di multiclassare o prendere livelli in una **Classi di Prestigio**, nel qual caso si ottengono normalmente tutte le capacità del nuovo livello di classe. Ciò tratta il 20° livello come limite per il livello della classe, ma non come limite per il livello totale del personaggio.

Fonte: <http://www.d20pfsrd.com/classes/character-advancement> ↗