

IL PUGNO E LA SPADA

Aggiornamento alla versione 3.5

File realizzato per il sito Il 5° Clone

Le sezioni di aggiornamento delle regole non si applicano più.

Afferrare frecce – Pag. 5:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5

Affondo poderoso – Pag. 5:

Il beneficio viene modificato con "Un tiro per colpire effettuato con successo nel corso di una carica permette di incrementare il bonus di forza che normalmente si aggiunge al tiro dei danni da 1 o 1,5 volte a 2, indipendentemente dal fatto che si stia usando un'arma a una o a due mani. Il personaggio prova un attacco di opportunità da parte dell'avversario che è stato caricato.

Esperto con lo scudo – Pag. 8:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5 "Attacco con lo scudo migliorato"

Esperto tattico – Pag. 8:

Usare la versione del manuale Il Canto e il silenzio

Oltrepassare migliorato – Pag. 8:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5.

Parata mano secondaria – Pag. 8:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5 (chiamato ora Difendere con due armi).

Presa della scimmia – Pag. 8:

I benefici sono modificati in "Puoi usare una arma da mischia (il tipo deve essere scelto al momento dell'acquisizione del talento), che normalmente per la tua taglia richiede due mani, con una mano sola. Soffri di una penalità ai tiri per colpire di -2 quando si usa questo talento. Il talento può essere scelto più volte, ogni volta con una arma diversa.

Ricarica rapida – Pag. 9:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5

Rimanere cosciente – Pag. 9:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5 che si chiama ora duro a morire

Spaccare l'arma potenziato e migliorato – Pag. 9:

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5 che ora si chiama "Spezzare potenziato e migliorato".

Cavaliere - Pag. 14

Eliminare la capacità speciale attacco completo in sella.

Difensore devoto - Pag. 17

Cancellare tra le abilità di classe "Comunicazione segreta".

Distruttore - Pag. 17-18

Tra i requisiti sostituire "Spaccare l'Arma Potenziato" con "Spezzare Migliorato"

Sostituire poi "Conoscenza delle terre selvagge" con con "Sopravvivenza"

Duellante - Pag. 18

Usare la versione del manuale del DM

Gladiatore - Pag. 23

Sfinire l'avversario: Sostituire la frase "Dopo il terzo round di attacchi, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di subire 1d6 danni debilitanti per la stanchezza" con "Dopo il terzo round di attacchi, l'avversario deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Se fallisce il tiro subisce 1d6 di danni non letali e diviene affaticato".

Iniziato dell'ordine dell'arco - Pag. 24

Tra i privilegi di classe sostituire la capacità "arma focalizzata superiore" con il talento "arma focalizzata superiore". Sostituire anche la capacità "specializzazione in un'arma superiore" con il talento "Arma Specializzata Superiore".

Maestro d'armi - Pag. 24

Tra i prerequisiti sostituire il talento "Maestria" con il talento "Maestria in combattimento". Tra le abilità di classe sostituire "Conoscenze (armi)" con "Artigianato (armaiolo)". La capacità speciale Critico ki garantisce il talento Critico Migliorato, ma non garantisce niente altro se il personaggio possiede già questo talento.

Capacità speciali - Pag. 25

Sostituire la capacità "arma focalizzata superiore" con il talento "arma focalizzata superiore".

Maestro delle catene - Pag. 26

Tra i prerequisiti sostituire il talento "Maestria" con il talento "Maestria in combattimento". La capacità speciale "scalare combattendo" permette a chi si sta arrampicando di mantenere il bonus alla Destrezza mentre sta scalando e di ottenere un bonus di +2 alla CA se è appeso a una catena che può oscillare per una distanza superiore a 1.5 metri. Sostituire alla capacità "Arma Focalizzata Superiore" il talento "Arma Focalizzata Superiore" e alla capacità speciale "Arma Specializzata Superiore" il talento "Arma Specializzata Superiore"

Maestro samurai - Pag. 29

Tra le abilità di classe sostituire "Conoscenze (storia)" a "Conoscenze (codice d'onore marziale)".

Protettore tribale - Pag. 33

Nelle abilità di classe sostituire "conoscenza delle terre selvagge" con "Sopravvivenza" e cancellare "Orientamento"

Sandali del balzo della tigre - Pag. 77:

Cambia i benefici in "Con una carica può sferrare un calcio volante. Il calcio viene considerato come un attacco senz'armi che infligge 2d6 di danni aggiuntivi".