Disamina D&D da 2014 a 2024

Tutte le modifiche alle regole di base del gioco D&D da 5.0 a 5.5

Ecco un elenco contenente ogni cambiamento che sono riuscito a trovare tra le regole base del gioco D&D 5.0 (2014) e 5.5 (2024).

Questo non include cambiamenti specifici per certe opzioni (come una classe, un'arma o un incantesimo), o modifiche puramente terminologiche (come "Prova d20").
Non considera nemmeno le regole trovate al di fuori del Manuale del Giocatore, Manuale del Dungeon Master e Manuale dei Mostri.

Se ho perso qualche cambiamento alle regole del gioco base, fammelo sapere!

Le regole per stringersi in spazi più piccoli sono state modificate.
Movimento delle creature: se una creatura termina il proprio turno in uno spazio occupato con un'altra creatura, subisce la condizione prono.
A meno che non sia di taglia minuscola o di taglia più grande rispetto all'altra creatura.

Il personaggio può attraversare lo spazio di un'alleato, di una creatura incapacitata o di una creatura di categoria di due taglie più grande o più piccole rispetto a quella del personaggio.

Lo spazio di un'altra creatura è considerato terreno difficile, a meno che quella creatura non sia di taglia minuscola o sia un'alleato.

Se possiedi più tipologie di velocità di movimento speciale (Volo, Nuoto, Scalata) devi sceglierne solo una quanto utilizzi l'azione scatto.
Azione di scatto, raddoppi il movimento della tua velocità attuale.

Non esistono più competenze per i veicoli.

REGOLE GENERALI:

Puoi scegliere di fallire qualsiasi tiro salvezza.

L'Ispirazione Eroica consente di ritirare qualsiasi dado ma non concede mai vantaggio. (Non puoi utilizzarlo per richiedere un vantaggio).

Se si ha competenza con gli strumenti e competenza nelle abilità ti permette di ottenere vantaggio.

Hai vantaggio nelle prove per influenzare creature Amiche e svantaggio nelle prove per influenzare creature Ostili.

La capacità di carico si applica, a discrezione del Master, solo quando si tenta di trasportare qualcosa di "insolitamente pesante" o un "numero massiccio" di oggetti.
C'è una diatriba sull'argomento, perché il glossario delle regole dice che si può applicare sempre (se vuole il Master).

La Vista Pura non rivela la vera forma di creature o oggetti trasformati da mezzi non magici (come i doppelganger).

Tutte le creature controllate dal Dungeon Master sono considerate mostri, e qualsiasi mostro con un nome e una personalità specifica è considerato anche un PNG.
(In pratica ora i Mostri possono avere dei comportamenti ben definiti.
Un PNG è un PNG ed h le sue regole e modo di creazione, il MOSTRO è un MOSTRO. Vuoi usare un MOSTRO come un PNG? Si lo puoi fare).

AZIONI:

Durante l’azione Attacco, puoi equipaggiare o riporre un’arma prima o dopo ogni attacco.

Devi avere competenza per utilizzare l’azione Aiutare su una prova di abilità.

Nascondersi:
La prova ha CD 15.
Puoi nasconderti anche con copertura di 3/4, ma devi essere fuori dalla linea di vista dei nemici.
Nascondersi ti rende Invisibile, ma non rende automaticamente la tua posizione sconosciuta.
Non sei più Invisibile se un nemico ti trova (ad esempio con una prova di Percezione riuscita).
Lanciare un incantesimo interrompe l’Invisibilità solo se ha una componente Verbale.

Influenzare l’atteggiamento di una creatura è esplicitamente un’azione.

L’azione Ricerca consente prove di Intuizione, Medicina, Percezione o Sopravvivenza (ma non Investigazione).

Richiamare informazioni è esplicitamente un’azione (Studio).

AMBIENTE:

Nuovo pericolo: in fiamme è cambiato (ora si usa una azione per togliere la condizione).

Subisci il danno completo da caduta quando atterri in un liquido, oppure metà danno con un tiro salvezza riuscito.

Disidratazione:
Puoi bere metà della quantità giornaliera richiesta senza rischi.
Non ci sono regole che aumentano il fabbisogno in condizioni calde.
Non ottieni livelli extra di Esaurimento se ne possiedi già.
Non serve mangiare per rimuovere l’Esaurimento causato dalla disidratazione.

Malnutrizione:
Puoi mangiare metà della quantità giornaliera richiesta senza rischi.
Se non mangi per 5 giorni, ottieni 1 livello di Esaurimento e un altro per ogni giorno successivo.
Mangiare meno della metà anche per un solo giorno infligge 1 livello di Esaurimento.
Non serve bere per rimuovere questo Esaurimento.

Soffocamento:
Una creatura guadagna Esaurimento temporaneo ogni turno invece di sopravvivere per un numero fisso di round.

Viaggio:
Ritmo veloce: Svantaggio a Sopravvivenza e Furtività.
Ritmo normale: Svantaggio a Furtività.
Ritmo lento: Vantaggio a Percezione e Sopravvivenza.

COMBATTIMENTO:

Il Dungeon Master può usare il punteggio di iniziativa passivo invece di tirare.

La sorpresa impone solo svantaggio all'Iniziativa.

Una pendenza di almeno 20 gradi è terreno difficile.

Non puoi scegliere di cadere prono se la tua velocità è 0.

Se sei in sella e cadi, non puoi usare la reazione per restare in piedi, ma ottieni un tiro salvezza per evitare di cadere prono.

Attacchi sott'acqua.
Attacchi a distanza: si ha Svantaggio.
Attacchi in mischia: si ha Svantaggio, a meno che non si infligga danno perforante o tu abbia velocità di nuoto.

Afferrare o Spingere:
Il bersaglio effettua un tiro salvezza di Forza o Destrezza contro CD = 8 più modificatore di Forza più bonus di competenza.

Sfuggire a una presa richiede una prova di Atletica o Acrobazia contro la stessa CD.

Gli attacchi di opportunità possono essere effettuati anche contro creature non Ostili.

DANNI:

Avere metà PF o meno significa essere *SANGUINANTE*.

Non esistono danni negativi. (Non si va sotto lo 0).

Non aggiungi modificatori a danni fissi.

PF massimi pari a 0 causano morte immediata.

Se metti KO una creatura con un attacco in mischia, resta a 1 PF e inizia automaticamente un Riposo Breve.
Si risveglia al termine, se curata o con una prova di Medicina riuscita.

RIPOSO:

Serve almeno 1 PF per effettuare un Riposo Breve (Minimo 1 ora, Massimo 4 ore).

Riposo interrotto se:
- tiri per Iniziativa
- lanci un incantesimo (non trucchetto)
- subisci danni

Riposo Lungo (2+6 Ore [**di cui minimo 6 di sonno initerrotto**]):
Ripristina tutti i dadi vita e rimuove riduzioni a PF massimi e caratteristiche.

Se interrotto, può essere ripreso e richiede 1 ora aggiuntiva. (Quello precedente, prima di essere stato interrotto, viene considerato automaticamente un riposo breve).

CONDIZIONI:

Esaurimento:
-2 a tutti i tiri per livello
-1,5 mt velocità per livello

Afferrato:
Svantaggio agli attacchi contro bersagli diversi da chi afferra.

Incapacità:
Non puoi parlare.
Svantaggio all'Iniziativa.

Invisibilità:
Vantaggio all'Iniziativa.

Pietrificato:
Rimane Consapevole.

Stordito:
Sei incapacitato!

Le malattie sono sostituite da effetti simili a contagi che infliggono la condizione Avvelenato.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO:

Scegliere 2 lingue è un passaggio separato.

Non è richiesta approvazione del DM per lingue rare.

I background forniscono bonus alle caratteristiche e talenti; le caratteristiche narrative sono rimosse.

Il multiclassing non è più opzionale.
(Devi decidere all'inizio se vuoi farlo o meno e poi appena il livello lo permette, di solito il secondo, attuarlo).

Puoi avere più fonti di Difesa Senza Armatura (ma usarne solo una alla volta!).

Le capacità di incanalare Divinità si accumulano.

Le specie hanno aspettativa media di circa 100 anni.

Puoi creare personaggi di qualsiasi età.
(*Naturalmente un Umano di 300 non dovrebbe esistere, ma non è vietato crearlo*).

I talenti d'origine sono obbligatori e tutti i talenti sono divisi in categorie.

OGGETTI E DENARO:

Armi pesanti:
Richiedono Forza o Destrezza 13, senza penalità per taglia.

Armi leggere:
Un attacco bonus non richiede armi da mischia né impugnatura simultanea. Ma la seconda arma deve essere leggera e già estratta.

Armi da Lancio:
Possono essere estratte come parte dell'attacco.

Padronanza delle armi.
(Attenersi al manuale del giocatore, pagina 214 del Manuale del Giocatore).

Gli strumenti sono associati a caratteristiche e hanno usi ben definiti.

Non esistono competenze per veicoli.
Regole per difese e riparazioni dei veicoli incluse.

Puoi assumere incantatori fino al 9° livello.

CREAZIONE OGGETTI:

Tempo dimezzato.
Un solo oggetto al giorno.
Massimo un assistente.
Nessuna struttura richiesta.

INCANTESIMI:

Abiurazione include effetti di mitigazione del danno.
Gli incantesimi rituali possono essere lanciati come rituali se preparati.
Solo uno slot incantesimo per turno.
CD concentrazione massimo 30.
Puoi terminare un incantesimo senza azione.

LINEE GUIDA DM:

Tre livelli di difficoltà senza moltiplicatori.
Chi inizia il combattimento può avere vantaggio all'Iniziativa.
Non esiste più il GS, si usa una tabella specifica (pagina 114 del Manuale del Dungeon Master).

OGGETTI MAGICI:

Pozioni:
Azione bonus per usarle o somministrarle.
Le Parole di comando possono essere attivate anche in silenzio.
Ricarica oggetti anche senza alba (***a discrezione del DM***).

MOSTRI:

Equipaggiamento incluso nei blocchi statistiche.
“Allineamento qualsiasi” sostituito con Neutrale.
Nessuna regola sulle munizioni trasportate.

Disamina stilata a grandi linee da Antonio Vittorio Lubiato (MasterOfAll) e Fabio Stefan (JackDiSpade).
21/04/2026