

DUNGEONS & DRAGONS[®]

POTERI MARZIALI[™]

Opzioni per Condottieri, Guerrieri, Ladri e Ranger



GIOCO DI RUOLO - SUPPLEMENTO

Rob Heinsoo • David Noonan • Robert J. Schwalb • Chris Sims

INTRODUZIONE

Armatura e scudo, lama e arco, furtività e astuzia, tattica e comando... questi sono gli strumenti di ogni combattente. Alcuni potrebbero prediligere certi strumenti rispetto ad altri, in base al loro addestramento e alle loro inclinazioni. Tutti i combattenti leggendari possono portare i loro poteri marziali a un tale livello da rivaleggiare con le capacità magiche. Tali combattenti sono sempre in cerca di un nuovo trucco o di una nuova tecnica che esemplifichi il loro stile di combattimento.

Questo è ciò che contiene questo libro. È un manuale di gesta possenti e di scaltri trucchi. Nelle pagine che seguono compaiono numerosi nuovi modi per sviluppare un personaggio marziale, assieme a nuove opzioni per svolgere il ruolo previsto per un condottiero, un guerriero, un ladro o un ranger. Anche i membri delle classi non marziali potrebbero trovare qualche talento multiclasse interessante in queste pagine, ma tutto il resto è destinato ai personaggi marziali. Lo scopo finale di questo volume è quello di ampliare gli orizzonti marziali del gioco.

COME USARE QUESTO LIBRO

Come indicato dall'indice, i contenuti di *Poteri Marziali* sono suddivisi per classe. Sia i giocatori che possiedono un personaggio appartenente a una di queste classi che coloro che intendono crearne uno non dovranno fare altro che consultare il capitolo adeguato per trovare nuovi sviluppi, privilegi di classe, poteri e cammini leggendari. Il capitolo finale del libro contiene invece circa duecento nuovi talenti per affinare le proprie doti marziali e dieci nuovi destini epici adatti ai personaggi marziali.

*Poteri Marziali*TM può essere usato come supplemento per iniziare a interpretare un nuovo personaggio seguendo un nuovo sviluppo, per scegliere poteri più adatti al proprio concetto di personaggio, o per far evolvere il personaggio attraverso talenti specifici, come ad esempio quelli che prevedono prerequisiti razziali e di classe. I cammini leggendari qui presentati consentiranno a ogni giocatore di esprimere al pieno lo stile che aveva in mente per il proprio personaggio.

REINVENTARE IL PROPRIO PERSONAGGIO

A volte capita. Un giocatore ha sviluppato il proprio personaggio fino a un certo punto, poi all'improvviso salta fuori *Poteri Marziali* e scopre di avere a disposizione molte nuove possibilità... opzioni che avrebbe scelto molto prima se avesse saputo della loro esistenza.

Nessun problema; le opzioni a disposizione sono molte. Le regole del riaddestramento (vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore*[®]) consentono di accedere facilmente al materiale contenuto in *Poteri Marziali*. Se il riaddestramento non è un'opzione abbastanza veloce, è possibile parlare con il DM e gli altri giocatori per rielaborare il personaggio secondo quanto offerto dalle opzioni di *Poteri Marziali*. Con ogni probabilità, è possibile modificare il PG per assecondare le preferenze di ogni giocatore senza danneggiare in alcun modo la campagna. Il DM potrebbe perfino trovare un modo per inserire il cambiamento all'interno della trama. Se tutto questo risulta troppo difficile, è sempre possibile fare uscire di scena in modo drammatico il vecchio personaggio per fare spazio a uno nuovo.

INDICE

1: CONDOTTIERO	4	Nuovi poteri del ladro	69	Talenti multiclasse	150
Nuovi sviluppi del condottiero	6	Nuovi cammini leggendari	84	Destini epici	151
Nuovi privilegi di classe	7	4: RANGER	96	Assassino perfetto	151
Nuovi poteri del condottiero	7	Nuovo sviluppo del ranger	98	Cacciatore di dèi	152
Nuovi cammini leggendari	22	Nuovo privilegio di classe	98	Combattente imperituro	153
2: GUERRIERO	34	Categorie delle bestie	99	Difensore eterno	154
Nuovi sviluppi del guerriero	36	Nuovi poteri del ranger	102	Generale leggendario	155
Nuovi privilegi di classe	36	Nuovi cammini leggendari	118	Maestro di guerra	156
New poteri del guerriero	37	3: OPZIONI MARZIALI	130	Marziale esemplare	157
Nuovi cammini leggendari	54	Nuovi talenti	132	Signore delle bestie	158
3: LADRO	66	Talent di rango eroico	132	Soldato adamantino	159
Nuovi sviluppi del ladro	68	Talent di rango leggendario	141	Viandante oscuro	159
Nuovo privilegio di classe	69	Talent di rango epico	146		



CONDOTTIERO

“L'avventatezza è comunque una scelta tattica, e l'adattabilità è una risorsa preziosa per ogni guida. Se mettendo in gioco la tua pelle riesci a risparmiare qualche ferita ai tuoi amici, io dico che l'avventatezza è più divertente.”

CHE SIA stato chiamato a guidare gli altri per doti naturali o per volere del fato, che sia stato addestrato al comando come soldato o come nobile, un condottiero deve sempre riconoscere l'importanza del lavoro di squadra. Un condottiero costituisce il cuore della squadra e sfrutta le sue conoscenze marziali per manipolare la battaglia e condurla a un esito soddisfacente. Il concetto di autorità marziale abbraccia innumerevoli tecniche di comando diverse. Il puro carisma può spingere gli alleati a raggiungere vette mai toccate prima, mentre il genio strategico può ottenere una vittoria là dove in apparenza questo era impossibile. Tuttavia, queste sono soltanto due tra molte possibilità.

Il condottiero potrebbe essere una guida che preferisce le tattiche aggressive e i combattimenti sul filo del rasoio. Forse preferisce correre rischi personalmente piuttosto che esporre i suoi amici, sapendo di essere dotato dell'astuzia e della forza per reggere a questo stile aggressivo di guida. Oppure potrebbe condurre la battaglia in modo rapido e disinvolto, esaminando la situazione tattica e risolvendo il problema con il suo sorprendente ingegno.

Un condottiero può incitare gli alleati alla collera e alla determinazione, identificare le tattiche vincenti in un batter d'occhio, creare nuovi varchi conducendo incursioni a testa bassa o mescolare assieme tutte queste strategie. Quale che sia il metodo che predilige per condurre i suoi alleati alla vittoria, questo capitolo fa per lui. Al suo interno, il condottiero troverà le informazioni seguenti.

- ◆ **Nuovi sviluppi del condottiero:** Il condottiero può mettere alla prova la sua creatività e il suo acume tattico come condottiero ingegnoso oppure guidare la battaglia partendo in carica e mostrandosi spavaldo.
- ◆ **Nuovi privilegi di classe:** Due alternative aggiuntive consentono al condottiero di concentrarsi meglio su uno dei nuovi sviluppi proposti.
- ◆ **Nuovi poteri del condottiero:** Il condottiero può indurre i suoi nemici a scoprirsi troppo, e poi fargliela pagare cara. Oppure, se preferisce metodi più sottili, le prodezze di questa sezione gli consentiranno di proteggere e gestire al meglio sia se stesso che i suoi alleati.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il condottiero può incanalare le sue doti di comando in uno dei dodici nuovi cammini proposti. Può guidare gli altri seguendo l'esempio di una divinità, marciare seguendo i metodi tradizionali definiti dai generali più leggendari, o lasciarsi condurre dalle leggi della frontiera.







Come alternative agli sviluppi del condottiero descritti nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo presenta due tipi di condottiero e due gruppi di poteri da condottiero che esplorano nuovi approcci al ruolo di guida. Il condottiero ingegnoso è incentrato su una serie di questi poteri e il condottiero spavaldo sull'altra. Tuttavia, questi nuovi poteri possono essere utili a qualsiasi condottiero.

CONDOTTIERO INGEGNOSO

Questo condottiero non si limita a una particolare serie di tattiche, ma si adatta invece agli errori e alle aperture che scorge nelle manovre del nemico, approfittando di ogni opportunità che si presenta. Guida i suoi uomini attraverso una combinazione di comandi gridati, stratagemmi pianificati, posizioni marziali e piani flessibili. Gli alleati possono aspettarsi di ricevere il suo aiuto in una vasta gamma di circostanze. Com'è tipico per un condottiero, la Forza è la sua caratteristica principale, ma molti suoi poteri sfruttano l'Intelligenza e il Carisma, incoraggiandolo a scegliere anche tra i poteri disponibili presso le altre tradizioni. Il privilegio di classe di Presenza Ingegnosa è stato ideato appositamente per questo sviluppo.

Talento suggerito: Ingegno Migliorato* (talento degli umani: Caparbietà)

Abilità suggerite: Atletica, Diplomazia, Guarire, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: colpo del comandante, spinta iniziale*

Potere a incontro suggerito: formazione a martello*

Potere giornaliero suggerito: assalto calcolato*

*Nuova opzione presentata in questo libro

CONDOTTIERO SPAVALDO

Questo condottiero guida i suoi uomini in battaglia attraverso una combinazione di attacchi audaci e di tattiche aggressive. Usa i suoi poteri in modo rischioso, ma ottiene grandi ricompense in caso di successo. Aiuta i propri alleati a trovare il coraggio di mettere in atto le manovre più temerarie e ad affrontare i nemici a testa bassa. In confronto agli altri condottieri, tende a cimentarsi più spesso nei combattimenti pesanti personalmente, e i suoi poteri di attacco sono incentrati soprattutto sulla Forza. Il Carisma è la sua seconda priorità, in quanto consente al condottiero di mettere in atto le manovre più spericolate e al contempo di conservare il rispetto dei suoi compagni. L'acume mentale e i riflessi fulminei in battaglia restano comunque delle risorse preziose per ogni condottiero, quindi anche l'Intelligenza è importante per lui. Il privilegio di classe di Presenza Spavalda è stato ideato appositamente per questo sviluppo.

Talento suggerito: Spavalderia Migliorata* (Talento degli umani: Azione Impetuosa)

Abilità suggerite: Guarire, Intimidire, Storia, Tenacia

Poteri a volontà suggeriti: assalto irruento*, urto furioso

Potere a incontro suggerito: attrazione concentrata*

Potere giornaliero suggerito: soccorso impavido*

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI PRIVILEGI DI CLASSE

Queste due varianti del privilegio di classe di Presenza Imperiosa sono disponibili per qualsiasi condottiero. Un personaggio può sceglierne una al posto di una qualsiasi altra versione, come ad esempio Presenza Ispiratrice o Presenza Tattica.

Presenza Ingegnosa: Quando un alleato in grado di vedere il condottiero spende un punto azione per eseguire un'azione extra e usa tale azione per effettuare un attacco, tale attacco ottiene un bonus ai danni pari alla metà del livello del condottiero + il modificatore di Intelligenza del condottiero. Se l'attacco non colpisce alcun bersaglio, l'alleato ottiene punti ferita temporanei pari

alla metà del livello del condottiero + il modificatore di Intelligenza del condottiero.

Presenza Spavalda: Quando un alleato in grado di vedere il condottiero spende un punto azione per eseguire un'azione extra e usa tale azione per effettuare un attacco, l'alleato può scegliere di trarre vantaggio da questo privilegio prima del tiro per colpire. Se l'alleato decide di farlo e l'attacco va a segno, egli può effettuare un attacco basilare o un'azione di movimento dopo l'attacco come azione gratuita. Se l'attacco va a vuoto, l'alleato concede vantaggio in combattimento a tutti i suoi nemici fino alla fine del suo turno successivo.

NUOVI POTERI DEL CONDOTTIERO

Un condottiero dirige lo scontro usando vari poteri che rafforzano i suoi alleati e potenziano il suo ruolo di combattente e di guida. Il condottiero ingegnoso è specializzato nell'adattabilità e sceglie quelle prodezze mirate ad affinare le sue tecniche di comando. Lo stile di guida spavaldo è invece l'esemplificazione estrema del metodo "guida attraverso l'esempio" e consente al condottiero di effettuare manovre temerarie che attireranno i nemici su di lui fornendo ai compagni un prezioso vantaggio. Questa sezione amplia inoltre le capacità di tutti i condottieri, offrendo poteri incentrati sugli altri sviluppi di condottiero esistenti e utili a qualsiasi comandante degno di tale nome.

PRODEZZE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Assalto Irruento Condottiero Attacco 1

Il temerario affondo lascia il condottiero scoperto al contrattacco del nemico, ma è proprio quello che il condottiero aveva in mente.

A volontà ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il personaggio come azione gratuita e beneficia di vantaggio in combattimento per l'attacco. Se il bersaglio effettua questo attacco, un alleato a scelta del personaggio entro 5 quadretti dal bersaglio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita e beneficia di vantaggio in combattimento per l'attacco.

Spinta Iniziale Condottiero Attacco 1

Il condottiero fa perdere l'equilibrio all'avversario e nel frattempo urla un secco comando a un alleato.

A volontà ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Poi sceglie un alleato che sia in grado di vedere. Quell'alleato può scegliere se scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Intelligenza del personaggio o effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio.

PRODEZZE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Attrazione Concentrata Condottiero Attacco 1

L'attacco del condottiero ferisce l'avversario e un altro nemico si fa più vicino, nella speranza di approfittare della sua concentrazione.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio sceglie un altro nemico entro 5 quadretti da lui e lo tira di 1 quadretto.

Presenza Spavalda: Il personaggio tira il nemico di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Formazione a Martello Condottiero Attacco 1

Il condottiero fa segno ai suoi alleati di attaccare con forza e di impartire il maggior numero di danni possibile.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato adiacente al personaggio infligge 1[A] danni extra se colpisce con il suo attacco successivo effettuato prima dell'inizio del turno successivo del personaggio.

Presenza Ingegnosa: Ogni alleato entro un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio può infliggere i danni extra.

Formazione Mirmidone Condottiero Attacco 1

Sapendo che raggrupparsi rafforza il morale, il condottiero attacca e ordina ai suoi alleati di mettersi in riga.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: All'inizio del turno successivo del personaggio, ogni alleato adiacente al personaggio ottiene 5 punti ferita temporanei.



Gioco di Gambe Agile Condottiero Attacco 1

Il condottiero attacca e si fa da parte, consentendo a un alleato di farsi più vicino.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Dopo avere scattato, un alleato entro 2 quadretti da lui può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Assalto Calcolato Condottiero Attacco 1

Con il suo attacco, il condottiero dimostra di avere il controllo della situazione.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e uno degli alleati del personaggio entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni contro il bersaglio pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio fino alla fine dell'incontro. Il personaggio può trasferire il bonus a un altro alleato entro 5 quadretti da sé con un'azione minore.

Attacco Concentrato Condottiero Attacco 1

Il condottiero e un suo compagno combinano gli attacchi per sferrare un colpo doloroso.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita. L'alleato ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Guidare con l'Esempio Condottiero Attacco 1

Il condottiero si fa avanti per attaccare e mostra agli alleati come si fa... e quale sarà il prossimo bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e gli alleati del personaggio ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Mancato: Due alleati entro 5 quadretti dal personaggio possono scattare di 1 quadretto ciascuno ed effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Soccorso Impavido Condottiero Attacco 1

Quando uno dei suoi alleati è sconfitto, il condottiero accorre al suo fianco senza curarsi della propria incolumità, pur di far pagare l'aggressore. Il suo coraggio ispira l'alleato a continuare a combattere.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Marziale

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio

porta un alleato a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può muoversi fino al quadretto più vicino da cui può attaccare il bersaglio.

Attacco: Forza + 1 contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: L'alleato può usare un impulso curativo, recuperando 1d6 punti ferita aggiuntivi per ogni attacco di opportunità che il personaggio provoca quando si muove verso il bersaglio.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Belligeranza Ispirata Condottiero Utilità 2

Il condottiero induce i suoi alleati a sfruttare i varchi nelle difese dei nemici per infliggere danni più ingenti.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un nemico entro l'emanazione che concede vantaggio in combattimento al personaggio o a un alleato

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, tutti i suoi alleati ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Presenza Ispiratrice: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, i suoi alleati aggiungono il modificatore di Carisma del personaggio ai tiri dei danni contro il bersaglio.

Manovra di Copertura Condottiero Utilità 2

In reazione alla maestria mostrata dal condottiero, un alleato si fa avanti per coprire la ritirata di un altro.

Incontro ♦ Marziale

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui usa l'azione di recuperare energie

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione diverso da colui che ha attivato il potere

Effetto: Il bersaglio può scattare di 1 quadretto come azione gratuita. Inoltre, un nemico entro l'emanazione è marchiato dal bersaglio fino alla fine del turno successivo del nemico.

Morale Risollevalo Condottiero Utilità 2

Con una battuta spiritosa, il condottiero infonde nel compagno un minimo di coraggio nonostante le sue ferite.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Contatto in mischia

Bersaglio: Il personaggio se è sanguinante oppure un alleato sanguinante

Effetto: Il bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Opportunità Impulsiva Condottiero Utilità 2

Il condottiero impartisce un comando impulsivo contro un alleato, nella speranza che lo capisca come si deve.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Un nemico entro l'emanazione e il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: I bersagli effettuano prove di iniziativa contrapposte. Il vincitore ottiene vantaggio in combattimento contro il perdente fino alla fine del proprio turno successivo.

Presenza Spavalda: Il personaggio o un suo alleato ottengono un bonus di potere alla prova di iniziativa pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Ordine di Riposizionamento Condottiero Utilità 2

A una singola parola del condottiero, i suoi alleati scattano verso posizioni più vantaggiose.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può scattare di 1 quadretto.

Presenza Tattica: L'emanazione diventa ravvicinata 10.

Recupero Motivato Condottiero Utilità 2

Su incoraggiamento del condottiero, un alleato ferito sfrutta un'opportunità per compiere un gesto esemplare.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Un alleato sanguinante entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un nuovo uso di recuperare energie e un bonus di potere al suo tiro per colpire successivo pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Sforzo Eroico Condottiero Utilità 2

Anche se sul punto di cadere sfinito, il condottiero riesce ancora a rincuorare i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può aggiungere il modificatore di Carisma del personaggio ai tiri dei danni finché il personaggio non cessa di essere sanguinante. Inoltre, il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio livello + il proprio modificatore di Carisma.

Stratagemma Adattabile Condottiero Utilità 2

Il compagno del condottiero dispone delle capacità e della volontà necessarie. Il condottiero penserà al piano e alla motivazione.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, l'alleato può scegliere se beneficiare di un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio o un bonus di potere ai tiri salvezza pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Presenza Ingegnosa: L'alleato ottiene entrambi i bonus.

PRODEZZE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Aprire la Strada Condottiero Attacco 3

Il condottiero si tuffa in battaglia e sferra un attacco determinato, infondendo coraggio in un amico alle sue spalle.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 10 quadretti dal personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla velocità fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Tattica: Se l'alleato carica finché il bonus alla velocità permane, il movimento dell'alleato durante la carica non provoca attacchi di opportunità.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Carica Atterrante Condottiero Attacco 3

Il condottiero attacca con una tale forza che il nemico ne verrà annientato o il condottiero stesso si ritroverà privo di difese.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Presenza Spavalda: Se l'attacco colpisce, questo potere non è considerato consumato.

Mancato: Il bersaglio ottiene vantaggio in combattimento contro il personaggio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Fine Sanguinaria Condottiero Attacco 3

Il condottiero prende la mira con cura per finire un nemico ferito.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Intelligenza danni.

Presenza Ingegnosa: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il nemico fino alla fine del turno successivo del personaggio.



PRODEZZE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Combattere all'Unisono Condottiero Attacco 5

Il condottiero si concentra per lavorare all'unisono con il suo compagno, incalzando l'avversario con una sequenza implacabile di colpi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un nemico adiacente al personaggio attacca un alleato di quest'ultimo e lo manca, il personaggio infligge a quel nemico danni pari al proprio modificatore di Intelligenza come azione gratuita.

Presenza Tattica: Se il nemico è marchiato da un alleato, il personaggio infligge invece 1[A] + modificatore di Intelligenza danni.

Profumo di Vittoria Condottiero Attacco 5

Mentre i nemici barcollano per le loro ferite, il condottiero sente odore di vittoria e gli alleati reagiscono con un attacco furioso.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita contro un nemico sanguinante a lui adiacente.

Rotazione Sbilanciante Condottiero Attacco 5

Con un attacco selvaggio e turbinante, il condottiero spinge gli avversari contro le armi spianate dei suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Se il bersaglio diventa in tal modo adiacente a uno degli alleati del personaggio, quegli alleati possono effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione di opportunità.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto.

Siepe di Lama Condottiero Attacco 5

Il condottiero si prepara a sventare ogni iniziativa nemica e a colpire chiunque si avvicini.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Reazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto entro la portata del personaggio

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma con portata.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Ogni volta che un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio o a un alleato a lui adiacente, il personaggio infligge su quel nemico danni pari al suo modificatore di Forza come azione di opportunità. Questo effetto dura fino alla fine dell'incontro.

Parata e Ritorsione Condottiero Attacco 3

Il condottiero si frappone a un attacco destinato a un suo alleato e sferra all'attaccante un colpo devastante. Ora il suo amico può raggiungere una posizione migliore.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico adiacente colpisce un alleato con un attacco di opportunità

Effetto: L'attacco di opportunità colpisce invece il personaggio.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e l'alleato può scattare di 2 quadretti.

Situazione Spinosa Condottiero Attacco 3

Circondato dai nemici, il condottiero finge di essere debole e li induce all'imprudenza. Poi colpisce all'improvviso.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve essere attaccato ai fianchi.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e tutti i nemici adiacenti al personaggio concedono vantaggio in combattimento a tutti i suoi alleati entro 5 quadretti da lui, fino alla fine del suo turno successivo.

Presenza Spavalda: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Situazione Vantaggiosa Condottiero Attacco 5

Il condottiero attacca un nemico impreparato e procura sia a se stesso che agli alleati un cospicuo vantaggio.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui infliggono danni extra pari al suo modificatore di Intelligenza quando colpiscono un bersaglio che concede loro vantaggio in combattimento.

Presenza **Ingegnosa**: I danni extra inferti sono invece pari a 1[A] + modificatore di Intelligenza.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Bersaglio Allettante Condottiero Utilità 6

Il condottiero incoraggia gli attacchi verso di sé e così facendo distrae gli avversari da tutto il resto.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici, ma qualsiasi nemico a lui adiacente concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio.

Presenza **Spavalda**: Quando un nemico adiacente al personaggio diventa sanguinante o scende a 0 punti ferita, il personaggio recupera un numero di punti ferita pari al proprio modificatore di Carisma.

Formazione a Falange Condottiero Utilità 6

Il condottiero e i suoi alleati uniscono gli scudi per difendersi meglio.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio è adiacente a un qualsiasi alleato che stia usando uno scudo, sia il personaggio che l'alleato ottengono un bonus di potere +1 alla CA e ai Riflessi.

Osservatore in Avanscoperta Condottiero Utilità 6

Individuando l'angolazione giusta da cui tirare, il condottiero indica i nemici occultati ai suoi alleati.

A volontà ♦ **Marziale**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico che è in grado di vedere. Fino alla fine del suo turno successivo, qualsiasi alleato che sia in grado di vedere o sentire il personaggio non subisce la consueta penalità ai tiri per colpire dovuti alla copertura o all'occultamento quando attaccano quel nemico (le penalità imposte dalla copertura superiore e dall'occultamento totale vengono normalmente applicate).

Parole Rincuoranti Condottiero Utilità 6

Quando lo spirito di un alleato sta per cedere, il condottiero trova le parole giuste per ispirarlo a non mollare.

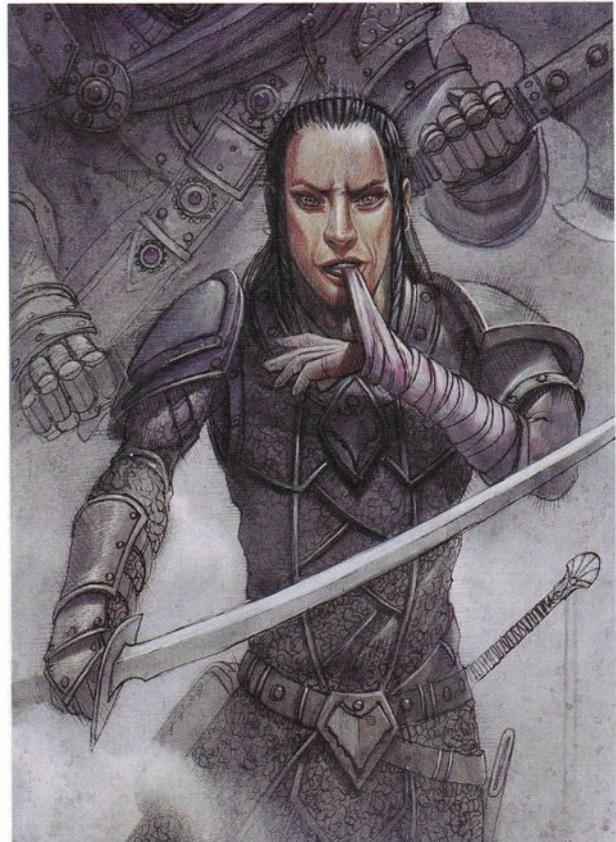
Incontro ♦ **Guarigione, Marziale**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Il personaggio o un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio può usare due impulsi curativi.

Presenza **Ispiratrice**: Il bersaglio recupera un numero aggiuntivo di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.


Pausa di Incoraggiamento Condottiero Utilità 6

Con fare severo, il condottiero formula una litania di giuramenti al momento di attaccare, incoraggiando gli alleati a continuare a combattere.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando il personaggio colpisce con un attacco in mischia, può scegliere un alleato sanguinante entro 5 quadretti da sé. Quell'alleato ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Presenza **Spavalda**: Il personaggio può scegliere di concedere i punti ferita temporanei quando manca con un attacco in mischia, ma così facendo concede al bersaglio dell'attacco vantaggio in combattimento contro di lui fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Scambio Astuto Condottiero Utilità 6

Il condottiero fa scattare una trappola sui suoi avversari, sorprendendoli con uno stratagemma astuto.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio e un alleato che egli sia in grado di vedere si scambiano di posto nell'ordine di iniziativa. Il turno del personaggio si conclude quando egli usa questo potere, e l'alleato effettua il proprio turno immediatamente, anche se ha già agito in quel round. Il personaggio agisce poi quando sarebbe toccato all'alleato di agire.

Supervisione Tattica Condottiero Utilità 6

Il condottiero mette la propria esperienza a disposizione del suo alleato per aiutarlo a colpire un avversario.

Incontro ♦ **Marziale**

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Un alleato effettua un attacco basilare, una

spallata, o una carica entro 10 quadretti dal personaggio

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PRODEZZE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Assalto della Falange Condottiero Attacco 7

Protetto dal suo fido scudo, il condottiero tempesta di colpi un avversario e urla un ordine per mettere in atto una tattica difensiva.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e gli alleati adiacenti al personaggio ottengono un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Ingegnosa: Gli alleati adiacenti ottengono il bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi anche se il personaggio manca il bersaglio.

Attirare allo Scoperto Condottiero Attacco 7

Il condottiero attira il nemico a spingersi troppo oltre e a cadere dritto nel contrattacco di un alleato.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio deve effettuare un attacco basilare contro il personaggio come azione gratuita. Se l'attacco basilare manca il bersaglio, un alleato del personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita.

Presenza Spavalda: Il personaggio ottiene un bonus alla CA contro l'attacco basilare del bersaglio pari al proprio modificatore di Carisma e l'alleato ottiene lo stesso bonus al tiro dei danni del suo attacco basilare.

Forza Esaltante Condottiero Attacco 7

Con un colpo poderoso, il condottiero incita i suoi amici a scrollarsi di dosso ogni cosa che li affligge.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 2 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Presenza Ingegnosa: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere ai tiri salvezza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Guerra di Attrito Condottiero Attacco 7

Poco a poco, le sorti della battaglia si rovesciano a sfavore del nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi alleato che sia in grado di vederlo ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni con i suoi attacchi basilari e poteri a volontà.

Presenza Ispiratrice: Il bonus è pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Raddoppio Letale Condottiero Attacco 7

Il condottiero crea un varco che consente a un alleato di sfruttare l'aggressione appena effettuata su un avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da sé. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se il bersaglio effettua un attacco in mischia contro il personaggio o contro l'alleato, l'alleato può effettuare un attacco di opportunità contro il bersaglio.

Trucco dell'Esca Condottiero Attacco 7

Il colpo selvaggio del condottiero fa tremare il nemico e ispira un compagno, anche se il condottiero resta vulnerabile.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di potere al suo successivo tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Effetto: Il personaggio subisce una penalità di -2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Designazione Sanguinaria Condottiero Attacco 9

Il sangue del nemico ferito dal condottiero indica ai compagni qual è il bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Fintanto che i danni continuati persistono, gli alleati del personaggio ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Presenza Ispiratrice: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Carisma ai danni continuati.

Marchio della Negazione Condottiero Attacco 9

Il condottiero incita il nemico a concentrarsi su di lui, ma soltanto con attacchi poco efficaci.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del suo turno successivo.

Effetto: Il bersaglio non può ricaricare i suoi poteri fintanto che è marchiato da questo potere.

Presenza Spavalda: Il bersaglio non può nemmeno spendere punti azione fintanto che è marchiato da questo potere.



Raffica Demotivante Condottiero Attacco 9

L'abilità dimostrata dal condottiero con una raffica di attacchi lascia i suoi nemici esterrefatti.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard Emanazione ravvicinata 1
Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

Recupero del Condottiero Condottiero Attacco 9

Il condottiero indica un'opportunità che consenta agli alleati di attaccare, confermando la sua determinazione a porre fine allo scontro.

Giornaliero ♦ **Marziale**
Azione standard Emanazione ravvicinata 5
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Come azione gratuita, il bersaglio può effettuare un attacco usando un potere di attacco a incontro che abbia già usato durante questo incontro. Inoltre, se ha già usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da condottiero che ha già utilizzato in questo incontro.

Rimanere sul Bersaglio Condottiero Attacco 9

Il condottiero e i suoi compagni concentrano i loro colpi su un nemico che si avvicina.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Reazione immediata Distanza 3
Attivazione: Un nemico entra in un quadretto entro 3 quadretti dal personaggio
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante.
Bersaglio: Il nemico che attiva il potere
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Intelligenza danni.
Mancato: Danni dimezzati.
Effetto: Ogni alleato entro 2 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare a distanza contro il bersaglio come reazione immediata, con un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Deviazione Rincuorante Condottiero Utilità 10

Il condottiero para una freccia con lo scudo e poi invia un alleato ad affrontare il tiratore.

Incontro ♦ **Marziale** **Personale**
Interruzione immediata
Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco a distanza
Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.
Effetto: Il personaggio riduce i danni dell'attacco della metà del proprio livello. Un alleato entro 5 quadretti dall'attaccante può caricare l'attaccante come azione gratuita.

CONDOTTIERI E ARMI SU ASTA

Un'arma su asta è un'ottima arma per un condottiero. Molti poteri da condottiero sono incentrati su una posizione specifica e concedono benefici agli alleati adiacenti al personaggio o al bersaglio che il personaggio attacca. La portata di un'arma su asta può aiutare il condottiero a raggiungere la posizione giusta per sfruttare al meglio questi poteri.

Finta Involontaria Condottiero Utilità 10

Quando un suo alleato manca il bersaglio, il condottiero individua un'apertura creata dall'attacco. La indica al suo amico, affinché possa approfittarne immediatamente.

Giornaliero ♦ **Marziale**
Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5
Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio manca il bersaglio con un attacco
Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere
Effetto: Il bersaglio può ripetere l'attacco e ottiene vantaggio in combattimento per quell'attacco.

Grido Rafforzante Condottiero Utilità 10

Il grido di guerra del condottiero infonde coraggio agli alleati.

Incontro ♦ **Guarigione, Marziale**
Azione minore Emanazione ravvicinata 10
Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio quando usa l'azione di recuperare energie. Inoltre, ogni bersaglio può scegliere di recuperare energie come azione minore, ma in tal caso non ottiene alcun bonus alle difese.

Pianificazione Istantanea Condottiero Utilità 10

Reagendo istintivamente alla situazione, il condottiero riesce a volgere a suo favore l'andamento della battaglia.

Giornaliero ♦ **Marziale**
Azione minore Emanazione ravvicinata 5
Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione
Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio ottiene a scelta del personaggio un bonus di potere ai tiri per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio, un bonus di potere alla velocità pari al modificatore di Carisma del personaggio, o un bonus di potere a tutte le difese pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.
Presenza Ingegnosa: Il personaggio può conferire un bonus diverso a ogni bersaglio.

Posizione del Passo Lungo Condottiero Utilità 10

Il condottiero si tiene pronto a cambiare posizione rapidamente o a indicare ai propri alleati l'opportunità migliore per farlo.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile** **Personale**
Azione minore
Effetto: Finché il potere rimane stabile, a ogni suo turno il personaggio può usare un'azione di movimento per scattare di 1 quadretto e ottenere un bonus di potere +2 ai tiri dei danni fino all'inizio del suo turno successivo, oppure può usare un'azione di movimento per consentire a un alleato entro 5 quadretti da lui di fare altrettanto come azione gratuita.

Rivelazione del Marchio Condottiero Utilità 10

Con un finto comando del condottiero e la reazione prestabilita dell'alleato, il condottiero spaccia quell'alleato come il pericolo a cui tutti i nemici dovranno fare attenzione.

Incontro ♦ **Marziale**
Azione standard Emanazione ravvicinata 3
Bersaglio: Ogni nemico non marchiato entro l'emanazione
Effetto: I bersagli sono considerati marchiati da un alleato a scelta del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Presenza Tattica: L'emanazione diventa ravvicinata 5.

PRODEZZE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Coraggio Caparbio Condottiero Attacco 13

Il condottiero colpisce il nemico senza curarsi della propria incolumità, incitando il nemico a farsi sotto e gli alleati a colpirlo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio marca il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici, e i suoi alleati ottengono un bonus di potere +2 ai tiri dei danni contro il bersaglio.

Presenza Spavalda: Gli alleati del personaggio ottengono invece un bonus di potere ai tiri dei danni contro il bersaglio pari a 2 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Grido Confondente Condottiero Attacco 13

Il grido di battaglia del condottiero consente all'alleato di trasformare un varco nelle proprie difese in un vantaggio.

Incontro ♦ Marziale

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio colpisce un alleato con un attacco di opportunità.

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro il nemico che attacca come azione gratuita. Se questo attacco colpisce, il nemico che attacca ripete l'attacco di opportunità contro una creatura diversa entro la sua portata, a scelta del personaggio.

Presenza Ingegnosa: Il nemico ottiene un bonus al nuovo tiro per colpire e al nuovo tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Manovra a Tenaglia Condottiero Attacco 13

A un cenno del condottiero, due alleati si spostano per attaccare un nemico ai fianchi.

Incontro ♦ Marziale

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersagli: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può scattare di 3 quadretti ed effettuare un attacco basilare in mischia contro un nemico adiacente come azione gratuita. Se il bersaglio attacca ai fianchi il nemico, ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Presenza Spavalda: Il bersaglio ottiene un bonus di potere al tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio.

DÈI E CONDOTTIERI

Come illustrato nel Manuale del Giocatore, i condottieri prediligono le divinità marziali come Bahamut e Kord, mentre quelli che prediligono maggiormente la strategia spesso seguono Erathis o Ioun. Tre dei cammini leggendari presentati in questo volume stanno a rappresentare le preferenze di certi condottieri per queste divinità: il condottiero di platino (pagina 25) devoto a Bahamut, il signore della battaglia di Kord (pagina 31) e il dujun di Erathis (pagina 26).

Marchio Cupo Condottiero Attacco 13

L'approccio insinuante del condottiero non lascia presagire il suo attacco micidiale, che lascia anche il nemico scoperto agli attacchi degli altri alleati.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato e marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Ingegnosa: Finché il bersaglio è marchiato da questo potere, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Ritirata Azzardata Condottiero Attacco 13

Sferrando un attacco inaspettato, il condottiero fornisce ai suoi compagni la determinazione e lo spazio che servono per migliorare la situazione tattica.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e ognuno degli alleati adiacenti al bersaglio può effettuare un tiro salvezza e poi scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Presenza Tattica: Ogni alleato ottiene un bonus di potere al tiro salvezza pari al modificatore di Carisma del personaggio, e ognuno può invece scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.

Uniti nel Sangue Condottiero Attacco 13

Accorrendo per difendere un amico in pericolo, il condottiero effettua un attacco spericolato. Seguendo il suo esempio, l'amico riesce a difendersi da solo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio rende un alleato sanguinante

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può muoversi della propria velocità.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e l'alleato sanguinante può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione gratuita.

Vantaggio Calcolato Condottiero Attacco 13

Il condottiero si avventa sul nemico ignorando le proprie difese, pur di consentire ai suoi alleati di tirare da una posizione vantaggiosa.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se questo attacco rende il bersaglio sanguinante, due alleati adiacenti al personaggio possono effettuare un attacco basilare ciascuno contro il bersaglio come azione gratuita.

Presenza Spavalda: Ogni alleato ottiene un bonus di potere al proprio attacco basilare pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino all'inizio del proprio turno successivo.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Anticipare Attacco Condottiero Attacco 15

Manovrando per indurre il nemico a scoprirsi agli attacchi, il condottiero sferra un colpo fugace. I suoi alleati lo imitano e sferrano un colpo a testa.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Interruzione immediata **Mischia 1**

Azione standard **Arma in mischia**
Attivazione: Un nemico adiacente colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Effetto: Ogni alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco di opportunità contro di esso e beneficia di vantaggio in combattimento per quell'attacco.

Presenza Tattica: Ogni alleato ottiene un bonus al tiro dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Assalto del Maestro di Guerra Condottiero Attacco 15

Il condottiero pianifica un devastante attacco coordinato.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 3**

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può caricare o effettuare un attacco basilare come azione gratuita, con un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Cape Istruzioni Condottiero Attacco 15

Con una notevole dimostrazione di abilità, il condottiero mostra al nemico gli errori del suo stile di combattimento.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati (tiro salvezza termina entrambi).

Determinazione Contagiosa Condottiero Attacco 15

Ad ogni colpo che il condottiero sferra, i suoi alleati si fanno più risolti e pronti a strappare la vittoria dalle fauci della sconfitta.

Giornaliero ♦ **Arma, Guarigione, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Come azione gratuita, ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Presenza Ingegnosa: Ogni alleato ottiene un bonus di potere al tiro salvezza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Attacco secondario: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono. Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può usare un impulso curativo come azione gratuita.

Presenza Ingegnosa: Ogni alleato aggiunge il modificatore di Carisma del personaggio al numero di punti ferita che recupera.

Furia di Arkhosia Condottiero Attacco 15

Usando una tradizionale manovra dragonide, il condottiero si avventa sul nemico, lo colpisce, si allontana roteando e ne attacca un secondo.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Effetto: Dopo avere scattato, il personaggio può effettuare un attacco basilare contro un bersaglio diverso.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Schianto Formidabile Condottiero Attacco 15

Il colpo del condottiero induce l'avversario a pensarci due volte prima di attaccarlo o di attaccare chi gli sta vicino.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio o un qualsiasi alleato adiacente al personaggio al momento dell'attacco (il bersaglio non subisce alcuna penalità se è immune alla paura).

Mancato: Danni dimezzati, e nessuna penalità.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Commento Incoraggiante Condottiero Utilità 16

Il condottiero mormora poche parole di incoraggiamento a un compagno che sta per rituffarsi in mischia.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il bersaglio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a 10 + il modificatore di Carisma del personaggio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio ottiene anche un bonus di potere ai tiri dei danni, a una difesa, o ai tiri salvezza pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Fianco a Fianco Condottiero Utilità 16

Il condottiero e un alleato formano una squadra micidiale quando combattono in coppia.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Mischia 1**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Finché il potere rimane stabile, sia il personaggio che il bersaglio ottengono entrambi un bonus di potere +2 ai tiri per colpire, alla CA e ai Riflessi quando sono adiacenti l'uno all'altro.

Grido di Avvertimento Condottiero Utilità 16

In reazione al grido di allarme del condottiero, i suoi alleati cercano una copertura.

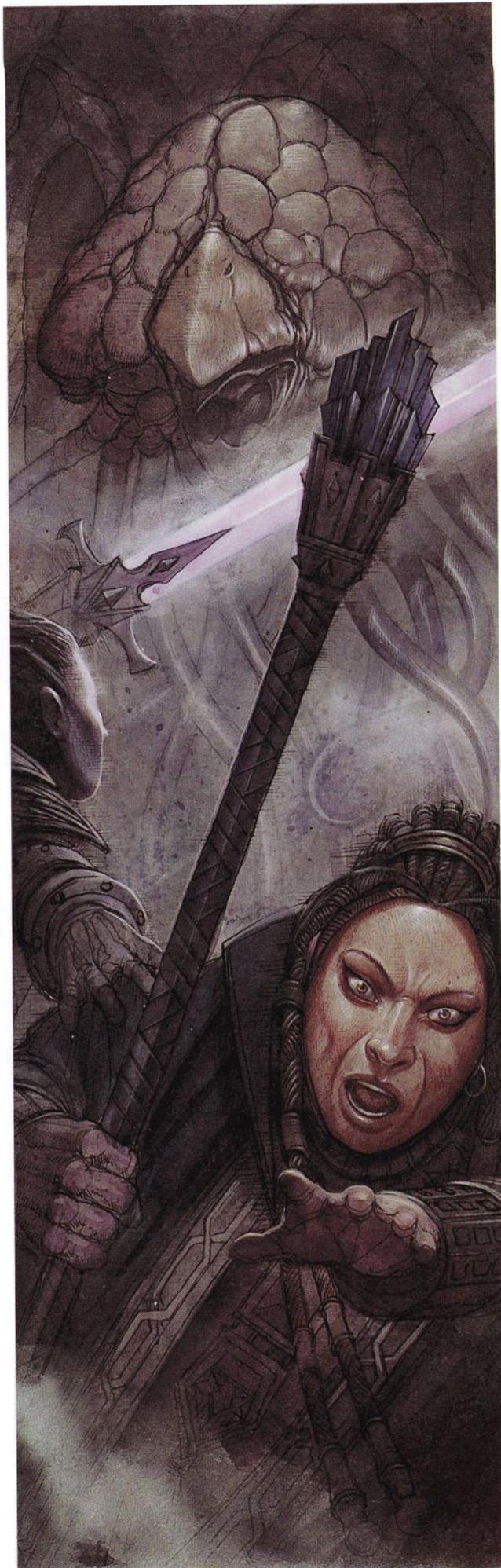
Giornaliero ♦ **Marziale**

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio è colpito da un attacco a distanza o ad area

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Intelligenza del personaggio.



Posizione di Fiancheggiamento

Condottiero Utilità 16

Il condottiero assume una posizione vulnerabile, ma costringe anche i suoi nemici ad assumere posizioni svantaggiose.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni nemico adiacente al personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro di lui ma concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio.

Presenza Spavalda: Gli alleati ottengono un bonus ai tiri dei danni in mischia contro i nemici adiacenti al personaggio pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo.

Tempismo Decisivo

Condottiero Utilità 16

Grazie all'addestramento, il gruppo del condottiero riesce a muoversi in modo pressoché perfetto.

Incontro ♦ **Marziale**

Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 5**

Attivazione: Il personaggio e i suoi alleati effettuano le loro prove di iniziativa all'inizio di un incontro

Bersagli: Il personaggio e due alleati entro l'emanazione, oppure tre alleati entro l'emanazione

Effetto: I bersagli si scambiano i risultati delle prove di iniziativa.

Presenza Tattica: Fino alla fine del suo primo turno nell'incontro, il bersaglio con il risultato di iniziativa più basso ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PRODEZZE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Avanzata Imponente

Condottiero Attacco 17

Il condottiero balza in avanti coraggiosamente, lanciando un grido di battaglia che trasmette agli alleati il suo stesso coraggio.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può caricare il bersaglio come azione gratuita.

Presenza Ispiratrice: L'alleato che carica ottiene un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Colpo Esortante

Condottiero Attacco 17

Il condottiero ferisce il nemico e lancia un grido di incoraggiamento ai suoi compagni, infondendo in loro il vigore di cui hanno bisogno per continuare a combattere.

Incontro ♦ **Arma, Guarigione, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio ottiene un nuovo uso di recuperare energie.

Presenza Ingegnosa: Qualsiasi alleato che usi l'azione di recuperare energie prima della fine del turno successivo del personaggio recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Ispirazione Letale Condottiero Attacco 17

Il colpo audace del condottiero ispira i suoi alleati a dare sfoggio a loro volta della loro perizia in combattimento.

Incontro + Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e gli alleati entro 5 quadretti dal personaggio infliggono 1[A] danni extra con tutti i loro attacchi a volontà con le armi che colpiscono fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Sterminio Sanguinario Condottiero Attacco 17

L'ammassamento del condottiero è fiaccato dalle ferite, e il condottiero intende porre fine alle sue sofferenze.

Incontro + Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni.

Presenza Ingegnosa: Se i danni dell'attacco non portano il bersaglio a 0 punti ferita, il personaggio effettua un attacco basilare in mischia contro il bersaglio, con un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al proprio modificatore di Carisma.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Carica Ispiratrice Condottiero Attacco 19

Dopo avere impartito ai compagni un rapido segnale, il condottiero parte in carica verso la gloria per ispirarli a fare altrettanto.

Giornaliero + Arma, Guarigione, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Come azione gratuita, ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio e poi usare un impulso curativo.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Contrattacco Esortato Condottiero Attacco 19

Il condottiero lancia un grido di avvertimento a un compagno bersagliato dai colpi nemici, che evita il grosso dell'attacco e risponde con un micidiale contrattacco.

Giornaliero + Guarigione, Marziale

Reazione immediata **Emanazione ravvicinata 20**

Attivazione: Un alleato entro 20 quadretti dal personaggio è colpito da un nemico

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo e poi effettua due attacchi basilari contro il nemico che lo attacca come azione di opportunità. Se uno dei due attacchi basilari colpisce, il nemico è frastornato (tiro salvezza termina).

Presenza Ispiratrice: L'alleato recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Carisma del personaggio e ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Scatenare l'Inferno Condottiero Attacco 19

A un segnale del condottiero, il gruppo scatena una raffica di sbarramento contro il nemico.

Giornaliero + Arma, Marziale

Azione standard **Arma a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. L'attacco può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare a distanza contro un nemico come azione gratuita, con un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attacco a distanza effettuato da quest'ultimo o dai suoi alleati può mettere a segno un colpo critico con un risultato di 18-20 al tiro del dado.

Tempesta della Carneficina Condottiero Attacco 19

Per il condottiero e i suoi compagni, ogni colpo mancato non è altro che una nuova opportunità.

Giornaliero + Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Effettua un attacco basilare in mischia contro il bersaglio.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio o un alleato adiacente mancano un bersaglio con un potere di attacco in mischia a incontro o giornaliero, quel personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro lo stesso bersaglio come azione gratuita.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Impeto della Battaglia Condottiero Utilità 22

La voce del condottiero risuona al di sopra del frastuono e incoraggia gli alleati a effettuare una rapida serie di attacchi.

Giornaliero + Marziale

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, ogni bersaglio può effettuare attacchi basilari come azioni minori.

Presenza Ingegnosa: Ogni bersaglio ottiene un bonus agli attacchi basilari pari al modificatore di Intelligenza o di Carisma del personaggio.

Offensiva Sanguinaria Condottiero Utilità 22

Il condottiero ha messo i nemici con le spalle al muro, e ora può concentrarsi per completare l'opera.

Giornaliero + Marziale, Stabile

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici. In aggiunta, sia il personaggio che ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro i nemici sanguinanti. Inoltre, ogni volta che il personaggio o un suo alleato entro 10 quadretti da lui usa un punto azione per effettuare un'azione extra, quel personaggio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita prima di eseguire l'azione extra.

Presenza Spavalda: Il personaggio e ogni alleato entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus ai tiri dei danni contro i nemici sanguinanti pari al modificatore di Carisma del personaggio.



GRIDO DI ADUNATA

“Nervi saldi,” disse Anastroiana. Gracchiando sguaiatamente, i corvi d’ombra avanzavano sciamando, e i suoi alleati si agitavano inquieti al suo fianco. “Nervi saldi,” ripeté.

Improvvisamente, i corvi saettarono verso di loro come frecce fulminee scoccate da un arco infernale. Dietro di loro avanzava il loro padrone, un alto servo del dolore avvolto in drappi neri, che teneva il suo sguardo funesto fisso su Anastroiana. La condottiera fece scorrere gli occhi sul campo di battaglia. I suoi amici brandirono le armi e attesero il suo segnale.

“Ora!” gridò. “In nome di Corellon!”

Sentì il suo cuore colmarsi di euforia quando i suoi amici balzarono in avanti. Vide i loro volti rinfrancati, il loro coraggio rinsaldato, e ognuno di loro si fece strada a suon di lama tra i nemici. Sarebbero stati i servi della Regina Corvo a morire oggi, e la stessa Anastroiana non avrebbe dimenticato quel giorno finché fosse vissuta.

Ordine Accelerato

Condottiero Utilità 22

Il condottiero punta a vincere lo scontro prima che i suoi avversari possano riscuotersi.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Nessuna azione **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Il personaggio e i suoi alleati effettuano le loro prove di iniziativa all’inizio di un incontro

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l’emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene un bonus alla prova di iniziativa pari al modificatore di Intelligenza del personaggio, e durante il primo turno di ogni bersaglio, beneficia di un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Proclama Esaltante

Condottiero Utilità 22

Il condottiero attacca ed esorta i suoi amici a reclamare la vittoria.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve possedere Diplomazia come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco, gli alleati entro 10 quadretti da lui ottengono un ammontare di punti ferita temporanei pari a 5 + il modificatore di Carisma del personaggio. Il personaggio e i suoi alleati ottengono un bonus ai tiri salvezza contro gli effetti di paura pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Presenza Ispiratrice: Ogni volta che il personaggio colpisce un nemico con un attacco, un alleato entro 10 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza.

Vendicare il Condottiero

Condottiero Utilità 22

Quando il condottiero sta per cedere alle ferite, lancia un grido per esortare i compagni alla vendetta.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Marziale**

Interruzione immediata **Emanazione ravvicinata 10**

Attivazione: Un nemico porta il personaggio a 0 punti ferita o meno

Bersaglio: Ogni alleato entro l’emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo e recuperare un numero aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio. Fino alla fine dell’incontro, i bersagli ottengono un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni.

PRODEZZE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Clangore Risonante

Condottiero Attacco 23

Il clangore dell’acciaio sull’armatura del nemico è talmente forte da spazzare via la polvere dagli elmetti dei suoi alleati.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e viene posta fine alla condizione di marchiato di un alleato entro 10 quadretti dal personaggio. Inoltre, ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio supera automaticamente un tiro salvezza contro un effetto di charme o di paura a cui è possibile porre fine con un tiro salvezza.

Colpo dello Spegnimento Condottiero Attacco 23

Un attacco ben piazzato del condottiero impedisce all'avversario di continuare a combattere per qualche istante.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio non può ricaricare nessuno dei suoi poteri o usare punti azione fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Tattica: Il bersaglio subisce inoltre una penalità ai suoi tiri salvezza pari al modificatore di Intelligenza del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Ferita Rivelatrice Condottiero Attacco 23

Il condottiero infligge una piccola ferita all'avversario per indicare agli alleati dove mirare.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, i suoi alleati ottengono vantaggio in combattimento contro il bersaglio e un bonus di potere ai tiri dei danni contro di esso pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Forza Ravvivante Condottiero Attacco 23

Il colpo crudele che il condottiero sferra contro il nemico infonde coraggio nei suoi alleati e suona come una sfida alla cattiva sorte.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un tiro salvezza.

Presenza Ingegnosa: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere al tiro salvezza pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Sangue Chiama Sangue Condottiero Attacco 23

Con un colpo brutale e un grido di adunata, il condottiero apre un varco tra le difese del nemico. I suoi alleati rispondono lanciando un assalto coordinato.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio diventa sanguinante o scende a 0 punti ferita a seguito di questo attacco, due alleati entro 5 quadretti dal personaggio possono effettuare un attacco basilare ciascuno come azione gratuita.

Presenza Ingegnosa: Se il bersaglio diventa sanguinante o scende a 0 punti ferita a seguito di questo attacco, tre alleati entro 5 quadretti dal personaggio possono effettuare un attacco basilare ciascuno come azione gratuita.

PERSONALITÀ DEI CONDOTTIERI

I vari sviluppi del condottiero alludono a personalità diverse. Un condottiero ispiratore o spavaldo può esortare i suoi alleati a grandi gesta attraverso parole altisonanti o tramite azioni audaci e forse anche avventate. Un condottiero tattico è più simile a un pensatore: calcola le probabilità, pianifica ogni combattimento con tre round di anticipo e determina la posizione migliore sul campo di ogni alleato. Un condottiero ingegnoso mescola l'approccio meditativo a quello istintuale, trovando il piano migliore a ogni momento e cambiando strategia al mutare delle circostanze.



Sfoggio Temerario Condottiero Attacco 23

Il condottiero si scaglia brutalmente contro il nemico, scatenando la sua furia al punto di attirare l'attenzione di tutti i nemici vicini.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio marcia e concede vantaggio in combattimento a ogni nemico entro 2 quadretti da lui fino alla fine del proprio turno successivo. Ognuno dei nemici che lo attacca concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo del nemico.

Presenza Spavalda: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio, che può inoltre scattare di 1 quadretto, a prescindere che abbia colpito il bersaglio o meno.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Destino Vittorioso Condottiero Attacco 25

Il colpo decisivo del condottiero rovescia le sorti della battaglia e incita gli alleati a combattere con rinnovata ferocia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni, e gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine dell'incontro.

Massacro Primordiale Condottiero Attacco 25

Il condottiero attacca come una forza della natura, investendo i nemici davanti a lui come un'ondata.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio o un alleato attaccano un qualsiasi bersaglio di questo potere, il personaggio può far scorrere il bersaglio di 1 quadretto dopo avere risolto l'attacco.

Onda della Sconfitta Condottiero Attacco 25

Il condottiero e i suoi alleati ricacciano gli avversari all'indietro con un furioso assalto simultaneo.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non viene spinto.

Effetto: Ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Se colpisce, l'alleato può spingere il suo bersaglio di 1 quadretto.

Posizione di Precisione Condottiero Attacco 25

Il condottiero assume una posizione stabile da cui guidare meglio gli alleati con il suo senso tattico, consentendo anche ai loro colpi più irruenti di andare a segno più spesso.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando un alleato entro 5 quadretti dal personaggio manca il bersaglio con un attacco, il personaggio può effettuare un'interruzione immediata per consentire all'alleato di ripetere il tiro per colpire con un bonus pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

Riscossa del Condottiero Condottiero Attacco 25

Con velocità e precisione divina, il condottiero apre un varco nelle difese avversarie per consentire a un alleato di attaccare, e scorge anche un'opportunità che potrà sfruttare in seguito.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Come azione gratuita, il bersaglio può effettuare un attacco usando un potere di attacco a incontro che abbia già usato durante questo incontro, e ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire. Inoltre, se il personaggio ha già usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da condottiero che ha già usato durante questo incontro.

GUARIGIONE MARZIALE

Come è spiegabile la capacità del condottiero di curare le ferite dei propri alleati? Sembrerebbe quasi una capacità magica... e di certo ai livelli più alti assume una connotazione sovrumana. Ma la *parola ispiratrice* di un condottiero è in pratica un riflesso della sua capacità di spingere gli alleati a dare il meglio di se stessi. Sotto la sua guida, riescono ad attingere a riserve di energia che non sapevano di avere, a compiere gesta eroiche che non pensavano di poter compiere e di continuare a combattere quando il dolore e il terrore altrimenti li avrebbero già annientati.

Trappola del Drago Addormentato Condottiero Attacco 25

Il condottiero sferra un colpo debole fingendo di avere esaurito le forze, ma quando l'avversario cede alla tentazione di attaccarlo, si scatena in una raffica di violenza.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento a quei nemici che effettuano attacchi in mischia contro di lui fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Se un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia finché questo effetto permane, il personaggio può effettuare un attacco secondario contro l'attaccante come interruzione immediata. Il personaggio può scattare di 1 quadretto verso il bersaglio secondario prima di effettuare l'attacco secondario. Se nessun nemico attacca il personaggio in mischia prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo recupera l'uso di questo potere.

Bersaglio secondario: La creatura che attacca

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Presenza Spavalda: Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni dell'attacco secondario pari al proprio modificatore di Carisma.

PRODEZZE A INCONTRO DI 27° LIVELLO**Assalto Confortante** Condottiero Attacco 27

Il colpo andato a segno infonde nuova speranza nel condottiero, che la trasmette subito ai suoi compagni.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un uso aggiuntivo di *parola ispiratrice* per questo incontro.

Presenza Ispiratrice: Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio può usare *parola ispiratrice* come azione immediata attivata dai danni subiti da un alleato.

Brusca Schermaglia Condottiero Attacco 27

Fingendo debolezza o ricorrendo alle provocazioni, il condottiero induce i suoi nemici ad attaccarlo. Quando tentano di farlo, i suoi alleati calano su di loro fulmineamente.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il personaggio tira ogni bersaglio di 1 quadretto verso uno spazio adiacente a sé. Non può tirare un bersaglio se non lo conduce in uno spazio adiacente a sé. Poi attacca uno dei bersagli.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Ogni nemico adiacente al personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il personaggio come azione gratuita, ma ogni alleato del personaggio può effettuare un attacco basilare contro il nemico come azione di opportunità attivata dall'attacco del nemico.

Presenza Spavalda: Ogni alleato ottiene un bonus di potere al tiro per colpire e al tiro dei danni pari al modificatore di Carisma del personaggio.



Indignazione del Condottiero Condottiero Attacco 27

Un nemico osa colpire il condottiero, che per tutta risposta lo scaglia a terra. Poi i suoi alleati pensano a ripagarlo della sua insolenza.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Reazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro Tempria

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono. Ogni alleato del personaggio può quindi effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione di opportunità.

Occhio del Ciclone Condottiero Attacco 27

Con una tempesta di feroci fendenti, il condottiero si dimostra una seria minaccia per i suoi nemici e un faro di speranza per i suoi amici.

Incontro ♦ **Arma, Guarigione, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio marchia il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, un qualsiasi alleato che abbia colpito dei nemici marchiati da questo potere può usare un'azione gratuita per effettuare un tiro salvezza o usare un impulso curativo.

Presenza Ingegnosa: Se l'alleato effettua il tiro salvezza, ottiene un bonus di potere al tiro pari al modificatore di Intelligenza del personaggio. Se l'alleato usa l'impulso curativo, recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Preparazione Brutale Condottiero Attacco 27

Dopo un cauto approccio, il condottiero sferra un colpo letale e il suo nemico barcolla, diventando un facile bersaglio per tutti i suoi amici.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersagli: Una o due creature

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 3 quadretti.

Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Presenza Tattica: Fino alla fine dell'incontro, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di potere ai tiri per colpire contro i nemici frastornati pari al modificatore di Intelligenza del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Adunata Divina Condottiero Attacco 29

Il condottiero lancia un grido poderoso che ravviva lo spirito dei suoi alleati, poi attacca istantaneamente.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 20**

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio ottiene 20 punti ferita temporanei e può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Presenza Ispiratrice: Ogni bersaglio ottiene punti ferita temporanei aggiuntivi e un bonus al tiro dei danni dell'attacco basilare pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Fronte Perfetto Condottiero Attacco 29

Con una manovra ben studiata, il condottiero e i suoi alleati compongono una linea di battaglia da cui possono attaccare con precisione divina.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, e fintanto che si trova adiacente a un alleato, il personaggio tira due volte per ogni tiro per colpire e usa il risultato migliore. Un alleato qualsiasi a lui adiacente ottiene lo stesso beneficio.

Presenza Tattica: Il personaggio ottiene questo beneficio quando si trova entro 2 quadretti da un alleato, come anche un alleato che si trova entro 2 quadretti da lui.

Impulso Inesorabile Condottiero Attacco 29

Il condottiero sferra un attacco spettacolare, infondendo nei suoi alleati una letale determinazione a eliminare gli avversari rimasti.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine dell'incontro, gli alleati del personaggio ottengono un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al modificatore di Carisma del personaggio. Quando il bersaglio scende a 0 punti ferita, il personaggio sceglie un altro nemico entro 5 quadretti da esso e i suoi alleati otterranno il bonus ai tiri dei danni contro quel nuovo nemico. Ogni volta che il nemico scelto scende a 0 punti ferita, il personaggio sceglie un nemico diverso entro 5 quadretti dall'ultimo.

Scia di Devastazione Condottiero Attacco 29

I furiosi affondi del condottiero lasciano molte scie di sangue.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Ogni bersaglio subisce 15 danni continuati (tiro salvezza termina). Ogni bersaglio che subisce danni continuati concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati.

Presenza Ingegnosa: Il personaggio può ridurre i danni inferti a 1[A] e aggiungere 15 ai danni continuati, oppure incrementare i danni a 5[A] e rinunciare ai danni continuati.

Trabocchetto Perfetto Condottiero Attacco 29

Con un fendente ben mirato, il condottiero finge di perdere l'equilibrio e fuge da esca, attirando il nemico nella trappola tesa dagli alleati.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio marchia il bersaglio e gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio. Ogni volta che il bersaglio attacca il personaggio entro la fine del turno successivo di quest'ultimo, ogni alleato entro 10 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come azione di opportunità attivata da questo attacco.

Presenza Spavalda: Ogni alleato ottiene un bonus al tiro per colpire e al tiro dei danni dell'attacco basilare pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

BRIGADIERE DI EARTHFAST

"Come Bergrom Earthfast, io resisto a tutto."

Prerequisito: Condottiero

Il legame con la terra definisce i nani allo stesso modo in cui il legame con i boschi definisce gli elfi. Istitivamente, tutti i nani si ispirano all'esempio della terra, dal sostentamento e dalle ricchezze che essa fornisce, alla potenza inesorabile delle frane che può scatenare. I corpi dei nani sono resistenti; più di una volta sono stati paragonati alla pietra e ai detriti stessi che i nani manipolano in continuazione. Ogni aspirante eroe nanico deve cercare di sfruttare al massimo la sua resistenza naturale.

La robustezza innata è un marchio di fabbrica imprescindibile per i soldati nanici e per i loro comandanti. Il vigore è ciò che consente a un soldato di sopravvivere al suo nemico semplicemente reggendo a un dolore più forte e a un maggior numero di ferite. Un ufficiale come si deve incita le truppe non solo con le parole, ma anche con il costante esempio. I combattenti nanici sono famosi per la loro resistenza.

Bergrom Earthfast, un generale nanico leggendario, è il modello ideale di condottiero nanico. Bergrom, presente sia nel corpo che nella mente, guidò le sue truppe contro i giganti prima che i nani riuscissero a liberarsi dalla schiavitù sotto i titani. Resistette agli elementi soprannaturali, alle magie corrotte e ai pericoli delle terre selvagge dei tempi antichi pur di guidare il suo popolo verso la libertà. Il suo esempio viene tramandato in una tradizione marziale che attribuisce a un corpo robusto e alla capacità di spingere i propri alleati a resistere al massimo lo stesso valore delle tradizionali tattiche militari. Anche se Bergrom era un nano e si affidava alle capacità di resistenza innate della sua razza, le sue tattiche si diffusero anche presso le altre razze. Chiunque dia valore alla robustezza e allo spirito di resistenza in battaglia può apprendere i suoi antichi metodi.

Il personaggio è una guida di questo tipo. Anche se non è stato addestrato formalmente a usare l'approccio tattico di Bergrom (o se non è un nano) le sue doti naturali lo hanno indirizzato su questo cammino. Affidandosi a una possente costituzione e ad armi e strumenti pesanti, il brigadiere di Earthfast aiuta i suoi alleati a spingersi oltre i limiti della resistenza dei mortali, e i suoi nemici hanno serie difficoltà a tenere il suo passo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL BRIGADIERE DI EARTHFAST

Azione Resistente (11° livello): Quando un brigadiere di Earthfast spende un punto azione per eseguire un'azione extra, sia lui che ogni alleato entro 5 quadretti possono effettuare un tiro salvezza come azione gratuita.

Recupero di Earthfast (11° livello): Quando un brigadiere di Earthfast o un alleato entro 5 quadretti è sanguinante e usa l'azione di recuperare energie, quel personaggio recupera un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari a metà livello del brigadiere + il modificatore di Costituzione del brigadiere.

Vendetta Nanica (16° livello): Ogni volta che un nemico manca un brigadiere di Earthfast con un attacco in mischia o a distanza, il brigadiere può scegliere un alleato che sia in grado di vedere come azione gratuita. Fino alla fine del suo turno successivo, l'alleato ottiene un bonus di potere ai tiri dei danni pari al modificatore di Costituzione contro il nemico che ha attivato il potere.

PRODEZZE DEL BRIGADIERE DI EARTHFAST

Assalto di Earthfast Brigadiere di Earthfast Attacco 11

Tempestando senza tregua l'avversario di colpi, il brigadiere gli impedisce di muoversi con attenzione.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il nemico si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia o un martello, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Sfruttare il Vantaggio Brigadiere di Earthfast Utilità 12

Il brigadiere sa come incalzare senza tregua il nemico affinché la sua caduta risulti inevitabile.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione gratuita **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il bersaglio subisce una penalità al suo tiro salvezza successivo pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Colpo Frantumapietra Brigadiere di Earthfast Attacco 20

Con questo colpo poderoso, il brigadiere può rovesciare le sorti della battaglia.

Giornaliero ♦ **Arma, Guarigione, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e ogni alleato entro 5 quadretti dal personaggio recupera un numero di punti ferita pari a 5 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia o un martello, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Effetto: Il personaggio e ogni alleato in grado di vederlo ottengono un nuovo uso di recuperare energie.

CAPITANO INCURSORE

"Queste teste dure non si inchinano neanche davanti al re, ma a me obbediscono. Se li comando io, vanno ovunque e fanno qualsiasi cosa. Qual è la missione?"

Prerequisito: Condottiero

A volte una piccola squadra addestrata in modo speciale o composta da individui estremamente abili può fare ciò che nemmeno un esercito riuscirebbe a fare. Un colpo preciso o un'incursione ben congegnata possono rovesciare l'esito di molte situazioni pericolose. Molti nobili e organizzazioni mercantili mantengono o patrocinano delle squadre di assalto come queste, da utilizzare in situazioni che richiedono un intervento deciso e aggressivo. Un'unità di questi specialisti può anche essere padrona di se stessa, attaccando e saccheggiando i covi dei mostri nelle terre di confine e arricchendosi in tal modo. Altri gruppi del genere potrebbero diventare una minaccia, sfruttando la loro superiorità in combattimento a fini illegali o tirannici.

Il mondo vive un periodo di oscurità. Nei momenti più disperati, sono i più ingegnosi a prosperare. Ma perfino i più audaci e avventurosi hanno bisogno di essere guidati in modo adeguato. Il loro capo deve tenere la squadra unita e in movimento, evitare gli ostacoli, sopraffare i nemici e rimanere sempre un passo avanti al nemico. Anzi, la precisione dei suoi comandi e un occhio di riguardo nei confronti della furtività sono proprio i fattori che fanno la differenza negli scontri che vedono protagonisti queste piccole squadre.



Il personaggio è una guida di questo tipo, che lo sia diventato a seguito di un addestramento formale nel comando delle unità speciali, delle esperienze dirette vissute sul campo o di entrambe le cose. Chi lo osserva da fuori potrebbe pensare che sia il comandante della squadra, ma il capitano incursore si considera più un coordinatore specializzato in un gruppo di pari. Conosce bene le abilità dei compagni con cui lavora e ha sempre un trucco appropriato per consentire al gruppo di combattere al massimo della forma. La coesione che si è instaurata tra i membri del gruppo ha consentito all'unità di trionfare su molte avversità passate ed è la miglior garanzia dei successi futuri.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAPITANO INCURSORE

Azione dell'Incursores (11° livello): Quando un capitano incursore spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un nemico di sua scelta entro 10 quadretti da lui gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del capitano.

Comando Mimetizzato (11° livello): Quando un capitano incursore usa un potere da condottiero che consente a un alleato di muoversi, quell'alleato beneficia di occultamento fino alla fine del turno successivo del capitano.

Tattiche di Mobilità (16° livello): Ogni volta che un alleato adiacente al capitano incursore scatta, può scattare di 1 quadretto aggiuntivo.

PRODEZZE DEL CAPITANO INCURSORE

Assalto alla Cieca Capitano Incursore Attacco 11

Un alleato effettua un astuto attacco laterale, che induce il nemico a scoprirsi per l'attacco a sorpresa del suo capitano.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio fa scorrere un alleato di 6 quadretti fino a uno spazio adiacente al bersaglio. L'alleato può quindi effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Manovra dell'Incursores Capitano Incursore Utilità 12

Il capitano chiama due alleati, che si spostano con prontezza in una nuova posizione.

Incontro ♦ Marziale

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 10

Bersagli: Uno o due alleati entro l'emanazione

Effetto: I bersagli possono scattare di 3 quadretti.

Colpo Demoralizzante Capitano Incursore Attacco 20

L'attacco del capitano semina il dubbio nel nemico, e uno dei suoi alleati è lesto ad approfittarne.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a un alleato scelto dal personaggio.

COMANDANTE OCCHIODIFIAMMA

"Hai risvegliato il drago. Ora assaggiane il fuoco."

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Spavalda

Un drago infuriato è un nemico terrificante. Non si ferma davanti a nulla pur di annegare nel sangue di coloro che lo hanno offeso. Soltanto il desiderio di proteggere i suoi piccoli riesce a spingere un drago a vette ancora superiori di furia. Un combattente dragonide non è troppo diverso, e un ufficiale dragonide mostra una cura quasi simile a quella di un padre nei confronti di coloro che combattono al suo fianco. Questo è quanto esigono gli ideali militari dei dragonidi.

Un famoso esempio al riguardo è quello di Dhuryan Occhiodifiamma, un mercenario dragonide temerario ma acclamato, proveniente dai margini dell'impero di Arkhosia. Dhuryan era di nobili origini, ma su di lui gravava l'ombra delle malefatte commesse dal padre. Privo di titoli o di proprietà all'interno dell'impero e oppresso dalla cattiva nomea della sua famiglia, decise di farsi strada come soldato di fortuna e condottiero. Prese l'abitudine di guidare le sue truppe in prima linea con l'irruenza di chi non ha nulla di temere dalla morte. Conseguire la gloria e cancellare la macchia del suo passato erano gli unici obiettivi a cui teneva, ma non era disposto a sacrificare i suoi commilitoni a tale scopo.

Dhuryan riuscì a rimettere in forma le armate di una provincia di confine note per la loro barbarie e i loro problemi con i mostri. Col tempo, quella provincia e il suo signore dei draghi si distinsero in tutto Arkhosia, anche se soltanto il nome di Dhuryan è quello che oggi viene ricordato dalla maggior parte della gente. Finalmente Dhuryan aveva riscattato il suo nome di famiglia. Ottenne ulteriore fama come consigliere militare e divenne generale nelle guerre che avrebbero condotto alla caduta di Arkhosia. Fu in questo periodo che scrisse il saggio militare intitolato *Occhiodifiamma*, in onore del suo clan. I miti di molte culture affermano che Dhuryan combatté in numerose guerre di questo mondo e di altri, e che cadde e ritornò in vita più di una volta. Si dice che ora riposi in un luogo al di fuori del tempo, al fianco di altri generali leggendari, in attesa del giorno in cui il mondo avrà ancora bisogno di lui.

Occhiodifiamma esiste ancora ed è stato tradotto in molte lingue. È un trattato indirizzato a quei comandanti che desiderano sconfiggere i nemici in uno scontro frontale. Anche se parla di strategie a lungo termine e di pianificazione astuta, dà grande valore soprattutto all'efficienza brutale e alla guida coraggiosa da dimostrare a combattimento iniziato.

Che sia tramite influenza, lettura e allenamento o addestramento diretto, il personaggio ha appreso gli insegnamenti di *Occhiodifiamma*. Definire temerari i suoi metodi è usare un eufemismo. Il comandante occhiodifiamma agisce con determinazione ed è pronto a mettere in gioco la sua stessa sopravvivenza pur di conseguire l'obiettivo e proteggere i suoi alleati.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL COMANDANTE OCCHIODIFIAMMA

Azione Implacabile (11° livello): Quando un comandante occhiodifiamma spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può usare il privilegio di classe di Presenza Spavalda su se stesso, come se si considerasse un suo alleato.

Ripresa Occhiodifiamma (11° livello): Quando un comandante occhiodifiamma è morente, somma il proprio modificatore di Carisma a qualsiasi ammontare di punti ferita che riesca a recuperare, e ottiene un bonus ai tiri salvezza contro la morte pari al proprio modificatore di Carisma.

Recupero Ruggente (16° livello): Ogni volta che un comandante occhiodifiamma è sanguinante e recupera un ammontare di punti ferita, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

PRODEZZE DEL COMANDANTE OCCHIODIFIAMMA

Assalto Occhiodifiamma Comandante Occhiodifiamma Attacco 11

A un segnale del comandante, il suo compagno attacca. Il comandante sfrutterà l'esito del colpo del compagno per sferrare il proprio.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, un alleato sanguinante entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare come azione gratuita, con un bonus al tiro per colpire pari al modificatore di Carisma del personaggio. Se l'attacco colpisce, il personaggio ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire; se manca il bersaglio, il personaggio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Rincuorare Temerario Comandante Occhiodifiamma Utilità 12

Prestando più attenzione al benessere dei suoi compagni di lotta piuttosto che al proprio, il comandante lancia un grido di incoraggiamento.

Giornaliero ♦ **Guarigione, Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici. All'inizio del turno del personaggio, ogni alleato sanguinante entro 5 quadretti da lui recupera un ammontare di punti ferita pari al modificatore di Carisma del personaggio. Se non è presente nessun alleato entro 5 quadretti dal personaggio all'inizio del turno di quest'ultimo, il potere cessa di essere stabile.

Punizione Ispiratrice Comandante Occhiodifiamma Attacco 20

Un alleato compie una manovra spettacolare, ispirato dall'attacco implacabile del suo comandante.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e un alleato sanguinante che il personaggio è in grado di vedere recupera l'uso di un potere di attacco a incontro che aveva già usato durante questo incontro.

CONDOTTIERO DI PLATINO

"Coloro che favoriscono la pace a tutti i costi sono nobili, ma si illudono. A volte la battaglia è l'unica scelta giusta."

Prerequisiti: Condottiero, buono o legale buono

Bahamut chiede ai suoi fedeli di proteggere i deboli e gli innocenti. Coloro che adorano il Drago di Platino vegliano sempre per ostacolare l'avanzata del male e dei seguaci di Tiamat in particolare. I negoziati con le forze di Tiamat sono raramente utili e quasi sempre fatali. I dettami della giustizia richiedono anche ai fedeli di Bahamut di opporsi all'ingiustizia e al dispotismo. Anche se il dio dei draghi metallici è un amante della pace, le sue leggi prevedono spesso il ricorso a battaglie e crociate.

Molti valorosi servitori di Bahamut sono paladini o chierici, ma Bahamut non respinge nessuna anima nobile che desideri porsi al suo servizio. Anche coloro che non vantano un'investitura divina possono avere un ruolo nella lotta per portare la luce di Bahamut nei posti più bui del mondo. Le guide secolari di Bahamut favoriscono la causa del Drago di Platino facendo rispettare l'ordine, l'onore e la giustizia presso le istituzioni del mondo.

I templi dedicati all'onore militare comprendono sempre Bahamut tra le divinità venerate al loro interno. In questi luoghi vengono insegnate le tattiche e i valori che mirano a diffondere la virtù nel mondo attraverso l'esempio piuttosto che attraverso l'esortazione. Molti nobili e combattenti destinati a servire negli eserciti delle loro nazioni vi si recano spesso per imparare.

Forse il personaggio ha conosciuto Bahamut attraverso uno di questi centri di apprendimento. Altri scoprono le usanze del Drago di Platino attraverso le preghiere e gli studi personali, o perfino tramite la provvidenza. Bahamut è sempre pronto a instillare un frammento di grazia divina in coloro che dimostrano dedizione incrollabile alla sua causa. Con le sue gesta eroiche e il suo cuore puro, un condottiero di platino si è garantito la benedizione di Bahamut. Ora porta il suo marchio e usa i suoi doni minori per proteggere, guarire e risplendere come modello di giustizia.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CONDOTTIERO DI PLATINO

Azione del Protettore (11° livello): Quando un condottiero di platino spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni alleato che è in grado di sentirlo e di vederlo ottiene un bonus di +1 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del condottiero. Se quell'alleato è sanguinante, ottiene invece un bonus di +2.

Scaglie di Platino (11° livello): Un condottiero di platino acquisisce il talento Competenza nelle Armature (Scaglie), anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Giusta Ispirazione (16° livello): Quando un condottiero di platino usa *parola ispiratrice* su un alleato sanguinante, tutti i nemici adiacenti al bersaglio subiscono danni radiosi pari al modificatore di Carisma del condottiero e sono marchiati da lui fino alla fine del suo turno successivo.



NUOVI CAMMINI LEGGENDARI

1

PRODEZZE DEL CONDOTTIERO DI PLATINO

Punizione Condottiero di Platino Attacco 11 **del Sangue di Platino**

Anche se il condottiero vacilla, la sua convinzione gli dà la forza di colpire ancora e di non cedere.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio è sanguinante, il personaggio o un alleato entro 5 quadrati da lui può recuperare energie come azione gratuita.

Liberazione Condottiero di Platino Utilità 12 **di Bahamut**

Sarà il senso di giustizia del condottiero, e non un capriccio del fato, a porre fine alle sofferenze del nemico.

Incontro ♦ Marziale
Azione minore Emanazione ravvicinata 5
Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione
Effetto: Ogni danno continuato che agisce sul bersaglio viene negato.

Artiglio Condottiero di Platino Attacco 20 **del Condottiero Perfetto**

Nell'ora più disperata, il condottiero colpisce. Il suo esempio di splendente modello di giustizia esalta e rincuora i suoi alleati.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Il personaggio e ogni alleato sanguinante entro 5 quadrati da lui recuperano un ammontare di punti ferita pari al bonus di armatura dell'armatura del personaggio (compreso il suo bonus di potenziamento) + il modificatore di Carisma del personaggio.

DUJUN DI ERATHIS

“Quando la diplomazia e la filosofia falliscono, la guerra può portare progresso agli ottenebrati.”

Prerequisito: Condottiero

Il progresso, la soggiogazione delle terre selvagge per il bene di tutti, l'innovazione, la collaborazione e l'ordine della legge: questi sono i valori che Erathis offre ai mortali. Eppure, la natura del mondo si oppone alla dea. Gli imperi sorgono come fari di luce nell'oscurità soltanto per crollare dopo pochi secoli, lasciando pochi frammentati bagliori di civiltà. Nonostante questo, in ogni era esistono pochi e ambiziosi individui che si ergono per ricacciare le ombre e per creare rifugi sicuri per la gente comune.

Coloro che seguono gli editti di Erathis vanno dai più persistenti avventurieri che liberano le terre selvagge dai pericoli agli aspiranti sovrani che sottomettono le terre incolte nella speranza di diventarne i signori. La dea della civiltà trae grande piacere dall'espansione delle terre abitate ordinate. Benedice coloro che pavimentano coraggiosamente la strada per il progresso, nonché coloro che difendono le società già esistenti dagli attacchi delle bestie corrotte.

Abbracciare il dogma di Erathis fino in fondo significa abbracciare i principi della guida e della collaborazione. Un dujun di Erathis deve essere esperto sia nell'arte del comando che nelle regole, nonché conoscere bene le follie della storia che hanno condotto le culture del passato alla rovina. Deve guardare oltre i confini sicuri delle mura cittadine e portare il vessillo di Erathis in nuovi territori. Rimanere oziosamente seduti nei palazzi delle città più sicure non è certo abbastanza.

Finora, il personaggio si è dimostrato uno dei pochi a potere intraprendere davvero questa missione. Sa bene che una vera guida deve proporsi come autorità sia in tempo di

guerra che di pace, ma anche sollecitare l'aiuto di collaboratori capaci. Il dujun di Erathis incoraggia il cameratismo, in quanto esso esercita un ruolo significativo sia nelle battaglie che nelle altre occasioni. Ha forgiato il suo gruppo fino a farne un'unità coesa alla perfezione, come dimostrano le vette ineguagliate delle sue prestazioni sotto la sua guida. Ora è tempo di passare a conquiste più grandi, e forse a fondare un proprio dominio personale.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DUJUN DI ERATHIS

Aiuto Comune (11° livello): Quando un dujun di Erathis usa *parola ispiratrice*, il bersaglio può spendere uno degli impulsi curativi del dujun invece dei propri, ma utilizza comunque il valore del proprio impulso curativo.

Azione Organizzata (11° livello): Un dujun di Erathis può spendere un punto azione per concedere a ogni alleato che sia in grado di vederlo e di sentirlo un'azione di movimento extra da effettuare al proprio turno, invece di eseguire egli un'azione extra.

Virtù della Solidarietà (16° livello): Il dujun di Erathis e gli alleati entro 10 quadretti da lui ottengono un bonus di +1 extra quando attaccano ai fianchi o aiutano un altro.

PRODEZZE DEL DUJUN DI ERATHIS

Assalto Multiplo

Dujun di Erathis Attacco 11

Il colpo del dujun lascia il nemico piegato in due dal dolore e apre la strada a una nuova serie di attacchi da parte dei suoi compagni.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: Il personaggio infligge danni pari al proprio modificatore di Forza. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, il bersaglio è frastornato, e qualsiasi alleato entro 5 quadretti dal personaggio che attacchi il bersaglio con un potere di attacco a volontà può decidere di effettuare l'attacco come se avesse ottenuto 10 al tiro del dado anziché effettuare il tiro.

Posizione Unificante

Dujun di Erathis Utilità 12

La presenza stessa del dujun, simbolo dell'unità tra i membri del gruppo, li aiuta a riprendersi più in fretta.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, alla fine di ogni turno del personaggio, ogni alleato entro 5 quadretti da lui può effettuare un tiro salvezza.

Diplomazia d'Acciaio

Dujun di Erathis Attacco 20

Ogni movimento del dujun trasmette l'impressione di una forza incommensurabile e di una coordinazione perfetta con i suoi alleati.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al numero di alleati entro 2 quadretti da lui (fino a un bonus massimo di +4).

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Dopo il primo attacco, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio. Se il primo attacco porta il bersaglio a 0 punti ferita, il personaggio ottiene invece un ammontare di punti ferita pari a 10 + il proprio modificatore di Intelligenza, e poi può scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco basilare in mischia contro un altro bersaglio.



GUIDA CONCORDANTE

"Gli elementi si mescolano assieme in armonia nella mia anima e sul campo di battaglia, e ho il controllo perfetto di entrambi."

Prerequisiti: Genasi, condottiero

All'interno del Caos Elementale, i vari elementi lottano l'uno contro l'altro per la supremazia. In numerosi punti, la terra, il cielo e il mare si avviluppano in un vortice infinito di fulmine e fuoco, gas velenoso e onde di terra, acqua gelida e venti sferzanti. Il caos è molto simile a un campo di battaglia del mondo naturale dove non c'è nessuna guida a esercitare il controllo. Laddove uno degli elementi domina, spesso riesce a farlo grazie alla volontà di una grande forza della natura.

Il caos senza freni è molto simile alle zone del mondo naturale in cui nessuna abile guida riesce a imporre il controllo. In un'area di combattimento del genere, tutte le forze si scontrano senza seguire nessuna direzione in particolare. Le sorti della battaglia vengono fin troppo spesso affidate al caso. Il netto vantaggio di un lato su un altro può raramente essere sovvertito. Una fazione soverchia l'altra per pura casualità o per la concomitanza di troppi fattori ostili. Il prezzo della vittoria diventa troppo alto.

Una genasi che prestava servizio come leggendaria generale del mondo antico, Vyn-kazi, conosceva il prezzo della guerra condotta nel caos fin troppo bene. Vi aveva assistito di persona. Come il reame antropico da cui nascevano, i grandi Primordiali muovevano guerra agli dèi senza alcun obiettivo comune e senza alcuna organizzazione... addirittura senza alcun piano. Molti di questi possenti esseri erano creature solitarie e avidi, al comando di vaste armate di schiavi inferociti. Non fecero altro che consentire agli dèi di coordinare i loro sforzi per sconfiggerli. Uno dopo l'altro ogni primordiale cadde davanti agli dèi e alle loro legioni.

Vyn-kazi sopravvisse a una disastrosa battaglia in cui il suo padrone, Nekal della Profondità Splendente, cadde davanti a una schiera di cui facevano parte Pelor, Kard, Bane, Ioun e Sehanine. La genasi anima di acqua decise allora di giurare fedeltà a Pelor e di assumere un aspetto di anima di fuoco nel suo nome. Poi guidò la sua gente contro gli altri Primordiali al servizio del dio del sole, prendendo a modello del suo stile di comando la calma mescolanza dei due elementi nel suo spirito e ricordando gli orrori a cui aveva assistito al momento della caduta di Nekal.

Come la famosa Vyn-kazi, anche il personaggio ha imparato a mescolare e controllare gli elementi che si agitano nel suo corpo e nel suo spirito. Grazie al suo addestramento militare ha imparato a dirigere un combattimento e a conseguire la vittoria mescolando le abilità dei suoi alleati in base alle necessità e alle variabili della sfida. Ha applicato le lezioni della vita ai suoi insegnamenti, riconoscendo che ogni battaglia è uno scontro tra elementi contrastanti. Mescolando attentamente quelle forze, non sarà necessario dover sperare nella fortuna per trionfare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA GUIDA CONCORDANTE

Azione Concordante (11° livello): Quando una guida concordante spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche cambiare la propria manifestazione elementale e passare a un'altra di quelle che può manifestare. Quando lo fa, recupera anche l'uso del potere associato alla nuova manifestazione, se lo aveva già usato in questo incontro.

Manifestazione Extra (11° livello): Una guida concordante ottiene il talento Manifestazione Extra (*Guida del Giocatore a Forgotten Realms*). Se possiede già questo talento, può scegliere al suo posto un qualsiasi altro talento di cui soddisfi i prerequisiti.

Resistenza Concordante (16° livello): Una guida concordante ottiene resistenza 5 freddo, fulmine, e fuoco. Finché un alleato si trova in posizione adiacente alla guida, ottiene le stesse resistenze. Queste resistenze non sono cumulative a nessun'altra resistenza di cui la guida concordante o i suoi alleati potrebbero essere in possesso.

PRODEZZE DELLA GUIDA CONCORDANTE

Protezione in Prestito Guida Concordante Attacco 11

L'anima elementale consente alla guida concordante di attingere alle resistenze del nemico per proteggere un alleato.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è dotato di qualche resistenza, il personaggio può concedere quelle stesse resistenze a se stesso o a un alleato entro 10 quadretti da lui fino alla fine del proprio turno successivo.

Manifestazione Condivisa Guida Concordante Utilità 12

La guida elementale si appella al potere elementale che scorre in lei, infondendone un frammento in un alleato vicino.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio condivide una delle manifestazioni elementali attualmente manifestate dal personaggio. Il bersaglio può usare il potere razziale associato di quella manifestazione, anche se il personaggio ha già usato quel potere nel corso di questo incontro. Se il bersaglio possiede già una manifestazione elementale, la nuova manifestazione si sostituisce alla precedente per la durata di questo effetto. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non vi pone fine con un'azione minore.

Colpo del Cuore Elementale Guida Concordante Attacco 20

La guida elementale incanala la sua resistenza all'energia in un potente attacco in mischia, rimanendo per breve tempo priva di protezioni.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale; Freddo, Fulmine o Fuoco**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio perde la propria resistenza al freddo, al fulmine o al fuoco fino all'inizio del proprio turno successivo (scegliendo la resistenza più alta) e l'attacco infligge danni extra pari a quella resistenza e del tipo di danni a cui la resistenza si opponeva.

Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno extra.

GUIDA DELLA DUPLICE NASCITA

"La mia storia vivrà in eterno. E la tua?"

Prerequisito: Condottiero

Il racconto popolare di Jarret della Duplice Nascita è noto in tutte le terre. Anche se gli umani e gli elfi acclamano questa celebre figura, molti altri popoli parlano di lui con maggior timore. Esistono varie versioni riguardo alle sue origini: forse era un umano, o forse un mezzelfo. Si sa che nacque da una famiglia comune al di fuori delle terre elfiche, in un regno che in seguito sarebbe diventato parte dell'impero di Nerath.

Grazie al suo fascino innato, Jarret si era fatto molti amici al di sopra del suo rango, tra cui vari giovani nobili che avevano poche speranze di ereditare i patrimoni di famiglia. Come risultato, Jarret poté beneficiare di un addestramento militare e prese a formare gruppi di eroi e di cercatori di fortuna. La sua capacità di guidare queste piccole bande fino alla vittoria a dispetto di avversità soverchianti divenne presto nota a tutti. Viaggiava assieme ai suoi compagni in lungo e in largo e rese la vita più sicura in molte terre. I compagni di Jarret partivano all'avventura quasi sempre nella speranza di accumulare ingenti ricchezze; la morte non era certo in cima alla lista dei loro progetti.

Jarret non fu altrettanto fortunato. Cadde in battaglia contro i mind flayer di Thoon, nelle profondità del Sottosuolo e nessuna magia fu in grado di riportarlo in vita.

Ma la sua storia non finisce qui. Molti credono che Jarret rinacque quando un ragazzo che portava lo stesso nome nacque e crebbe praticamente nello stesso luogo della sua infanzia. Questo Jarret, forse una reincarnazione del precedente, divenne un ispiratore e un eroe proprio come il suo omonimo. Prese parte a imprese simili e non smentì mai le affermazioni che lo indicavano come il vero Jarret. Anzi, sfruttò questa fama a suo vantaggio, rinsaldando le vecchie amicizie e incutendo paura nei vecchi nemici. Divenne noto soprattutto per la sua determinazione nel combattere le creature aberranti, come i mind flayer. Coloro che lo conoscevano e lo amavano finirono per soprannominarlo Jarret della Duplice Nascita. Si dice che viva ancora nei cieli, a fianco dei grandi generali delle ere passate.

Le imprese e i metodi di Jarret sono documentati nelle opere storiche, nei racconti e nelle canzoni. Da queste opere, molte anime avventurose traggono ispirazione e cercano di ripetere i successi di Jarret. Alcuni imitatori particolarmente riusciti affermano addirittura di essere in grado di insegnare tali metodi agli altri.

Forse le doti naturali del personaggio lo hanno condotto su un cammino simile a quello di Jarret. Forse ha imparato quello che poteva dai racconti popolari e dagli insegnanti che parlavano di lui. Nei suoi viaggi, il personaggio fa rivivere la tradizione dell'eroe popolare di nome Jarret. Forse col tempo diventerà perfino più grande del condottiero della Duplice Nascita.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA GUIDA DELLA DUPLICE NASCITA

Azione d'Assalto (11° livello): Quando una guida della duplice nascita spende un punto azione per ese-

guire un'azione extra, ogni alleato entro 10 quadretti da lei ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.

Recupero della Duplice Nascita (11° livello):

Quando una guida della duplice nascita usa *parola ispiratrice*, può scegliere due bersagli invece di uno. Ogni bersaglio può usare un impulso curativo, ma non ottiene i dadi extra di guarigione normalmente concessi dal potere. Quando la guida usa questo privilegio di classe non può selezionare se stessa come bersaglio.

Duplice Difesa (16° livello): Ogni alleato in grado di vedere e sentire la guida della duplice nascita quando questa usa l'azione di recuperare energie ottiene un bonus di +4 a tutte le difese (invece del consueto +2) fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE DELLA GUIDA DELLA DUPLICE NASCITA

Assalto della Reminiscenza Guida della Duplice Nascita Attacco 11

L'attacco della guida in nome di Jarret porterà lo scontro a nuove vette, se riuscirà ad abbattere il nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è una creatura aberrante, sia il personaggio che i suoi alleati ottengono un bonus di potere +4 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se questo attacco porta il bersaglio a 0 punti ferita, il personaggio o un alleato entro 10 quadretti da lui può effettuare un attacco basilare come azione gratuita.

Trucco Gemello Guida della Duplice Nascita Utilità 12

La guida e un suo alleato eseguono una complicata manovra che distrae il nemico quanto basta da garantire il successo dei loro attacchi.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio sceglie un alleato entro 5 quadretti da lui. Sia il personaggio che l'alleato, nei propri turni, possono tirare un d20 extra e usare il risultato migliore come tiro per colpire a ogni turno. Finché il potere rimane stabile, questo effetto funziona soltanto quando entrambi i soggetti sono coscienti e si trovano entro 5 quadretti l'uno dall'altro.

Punizione Assecondata Guida della Duplice Nascita Attacco 20

Quando il gioco si fa duro, la guida dà il meglio di sé e dà indicazioni a un alleato affinché imiti uno dei suoi attacchi più micidiali.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus al tiro per colpire pari al numero di alleati coscienti entro 10 quadretti da lui che abbiano già usato l'azione di recuperare energie per questo incontro (fino a un bonus massimo di +4).

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio che abbia già usato la sua azione di recuperare energie per questo incontro può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio e poi effettuare un attacco basilare in mischia come azione gratuita.

MARESCIALLO BRACCIOLUNGO

"I miei avversari li preferisco sulla punta di una lancia."

Prerequisito: Condottiero

La lancia e le armi sue cugine sono esistite quasi fin dall'alba dei tempi. Furono le prime armi a essere fabbricate, e nelle sue molte varianti sono ancora le armi più comunemente utilizzate. Le lance più semplici possono essere pesanti se destinate all'uso in mischia o leggere se destinate a essere lanciate. Una lancia in mischia può essere usata a una o due mani. Le varianti specializzate della lancia, come ad esempio la lancia lunga, il tratnyr (descritto nella *Cripta dell'Avventuriero*) e le varie armi su asta sono state progettate per la guerra. Tali armi offrono un grosso vantaggio sotto forma della portata, che consente a chi le impugna di colpire da distanza relativamente sicura e di controllare la mischia. Altre, tra cui soprattutto il tratnyr, hanno più di una funzione.

Le lance sono le armi di scelta perfette per quei comandanti di piccole unità che prediligono la flessibilità. I giavellotti e le altre lance da lancio consentono al portatore di scagliare raffiche contro un nemico in avvicinamento, o di sfruttare questa opzione anche contro quegli avversari che cercano di mantenersi a distanza. Se armato di una singola lancia, un guerriero può scegliere se combattere con o senza scudo. Le lance lunghe e le armi su asta consentono a un ufficiale di prendere parte al combattimento pur guidando le truppe dalla seconda linea, dove può osservare e dirigere meglio lo scontro.

Consapevole dei benefici offerti dalla lancia, il personaggio ha scelto di specializzarsi in questa arma dai molti usi. Si è addestrato a sferrare lunghi affondi e colpi fugaci con la sua arma. L'asta di una lancia è anche uno

strumento di difesa per un maresciallo bracciolungo, che ha imparato a usarla per convogliare gli avversari in una posizione a lui più vantaggiosa o per aprire profonde ferite. Le abilità del maresciallo sono una benedizione per i suoi compagni, che hanno capito come questa padronanza gli consenta di essere una guida più efficace per il gruppo.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL MARESCIALLO BRACCIOLUNGO

Affondo Accurato (11° livello): Un maresciallo bracciolungo ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire quando impugna una lancia.

Azione del Bracciolungo (11° livello): Quando un maresciallo bracciolungo spende un punto azione per eseguire un'azione extra, incrementa la sua portata in mischia di 1 quadretto quando impugna una lancia, fino alla fine del suo turno successivo.

Portata Imperiosa (16° livello): Quando un nemico entro la portata in mischia del maresciallo bracciolungo si muove senza scattare o effettua un attacco a distanza, il maresciallo può infliggere danni pari al proprio modificatore di Intelligenza su quel nemico come azione di opportunità.

PRODEZZE DEL MARESCIALLO BRACCIOLUNGO

Lancia Incalzante Maresciallo Bracciolungo Attacco 11

Il maresciallo costringe il nemico ad allontanarsi con un affondo della sua lama.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lancia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza.

Lancia Turbinante Maresciallo Bracciolungo Utilità 12

Usando l'asta della sua arma come un bastone, il maresciallo para agevolmente gli attacchi in arrivo.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lancia.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA, o un bonus di +2 alla CA quando impugna una lancia con due mani.

Ferita Mortale Maresciallo Bracciolungo Attacco 20

Con un affondo e una torsione, il maresciallo infligge una ferita debilitante, che rende il nemico più vulnerabile ai colpi successivi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lancia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il bersaglio subisce danni continuati pari a 5 + il modificatore di Intelligenza del personaggio (tiro salvezza termina). Finché i danni continuati perdurano, ogni attacco in mischia o a distanza che colpisce il bersaglio infligge danni extra pari ai danni continuati.



MARESCIALLO DI CONFINE

"Noi siamo i lupi. Il male è la nostra preda."

Prerequisiti: Condottiero e ranger

Sulla frontiera selvaggia, non c'è sistema di combattimento onorevole che tenga. Le creature malvagie e feroci considerano il rispetto di qualsiasi principio una debolezza, e non hanno pazienza per i piani troppo complicati. Le bestie mostruose divorano tutto ciò che riescono a trovare, senza alcuna speranza di trattativa o di pietà. Anzi, è la frontiera stessa a non avere rispetto per le convenzioni della società. Nelle terre selvagge, chi non agisce muore.

Questa situazione perdura da sempre: era così ai tempi in cui i grandi imperi avevano reso sicuri alcuni tratti di quelle terre, ed è così ora più che mai, non essendo rimasto più alcun impero a esercitare il controllo. Nessun esercito unito si erge a proteggere i confini e a respingere i mostri, e sono ben pochi coloro che sono disposti a difendere gli stranieri. Nelle terre di confine, lontane perfino dai paesi indipendenti e dalle loro milizie, la gente deve contrastare l'avanzata dell'oscurità con le proprie forze. E quell'oscurità si fa più potente a ogni anno che passa quando le sue creature, malevole o semplicemente affamate che siano, strappano frammento dopo frammento ai margini delle terre civilizzate.

Il personaggio conosce bene le terre selvagge. La sua esperienza al confine gli ha fornito un pragmatismo che molte altre guide non hanno mai sviluppato. Il maresciallo di confine colpisce ogni volta che può e sfrutta ogni vantaggio a sua disposizione. Se il suo approccio non funziona, fa ciò che serve per sopravvivere, e poi ricorre a una tattica diversa. Quando è il momento di attaccare, si assicura che il suo gruppo sia efficiente come un branco di predatori.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MARESCIALLO DI CONFINE

Azione Rinforzante (11° livello): Quando un maresciallo di confine spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ogni alleato che è in grado di vederlo e di sentirlo ottiene un bonus di +4 alla sua difesa più bassa fino all'inizio del turno successivo del maresciallo. Se l'alleato possiede più di una difesa allo stesso valore minimo, può scegliere a quale difesa assegnare il bonus.

Cupa Soddisfazione (11° livello): Gli alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro la preda del maresciallo di confine.

Preda allo Scoperto (16° livello): Quando un maresciallo di confine o un suo alleato usano il privilegio di classe di Preda del Cacciatore, possono designare qualsiasi nemico siano in grado di vedere come la preda (anziché il nemico più vicino).



PRODEZZE DEL MARESCIALLO DI CONFINE

Preda Segnalata Maresciallo di Confine Attacco 11

L'attacco del maresciallo mostra a tutti chi è il cacciatore e chi la preda.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante per usare questo potere a distanza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza, e il personaggio può designare il bersaglio come sua preda come se avesse usato il privilegio di classe di Preda del Cacciatore.

Posizione Maresciallo di Confine Utilità 12 del Cacciatore del Branco

Il maresciallo combatte contro il suo nemico prescelto con un ritmo che indica ai suoi compagni come disporsi per l'assalto imminente.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce la sua preda, il personaggio o un alleato entro 5 quadretti da lui possono scattare come azione gratuita.

Nuova Vittima Maresciallo di Confine Attacco 20

Il maresciallo sceglie di concentrarsi bruscamente su una nuova preda effettuando un attacco rapido.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione gratuita Arma in mischia o a distanza

Attivazione: La preda del personaggio scende a 0 punti ferita
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio pesante per usare questo potere a distanza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può designare il bersaglio come sua preda come se avesse usato il privilegio di classe di Preda del Cacciatore.

SIGNORE DELLA BATTAGLIA DI KORD

"Che la fama mi arrida o che la morte mi colga, io sarò come una tempesta che urla il nome di Kord sul campo di battaglia."

Prerequisito: Condottiero

Sia Kord che Bane esultano in battaglia. Bane invia i suoi seguaci alla conquista e al saccheggio, usando la guerra per il proprio arbitrario tornaconto, per seminare violenza gratuita o semplicemente per sete di sangue. Kord decide di accettare qualsiasi sfida si presenti e di usare le doti di cui è padrone per superarle. Il suo credo è un credo di coraggio, forza e abilità. Nessuna delle prove a cui può sottoporsi un mortale è più forte dell'ordalia della battaglia. Kord incita i suoi seguaci a mettersi in cerca di gloria e fama sforzandosi di ottenere il rispetto dei loro simili, svolgendo con diligenza i propri compiti e affrontando ogni pericolo a testa alta.

Combattenti e condottieri di ogni genere tengono Kord in grande stima. Chi sa che a volte combattere è una scelta obbligata rivolgono le loro preghiere a Kord piuttosto che a Bane. Tali combattenti sanno che è il destino di pochi quello di ergersi per arginare l'avanzata della distruzione insensata e dell'oppressione. I seguaci di Kord accettano questo destino senza battere ciglio. Difendono il diritto all'indipendenza di cui la natura selvaggia di Kord non può fare a meno. Quando la battaglia è finita, fanno baldoria, brindano e si vantano delle loro gesta, celebrando la vita e la morte: l'unica forma di ringraziamento che Kord richiede ai suoi seguaci.

Numerose scuole militari includono i dogmi di Kord nella loro filosofia. Una guida deve essere forte e coraggiosa. Deve affinare i suoi talenti per garantire la vittoria e la sopravvivenza in questi tempi sanguinari. La fama va guadagnata attraverso azioni audaci e decise, che fungano da esempio ai propri compagni. Un condottiero valoroso protegge i soldati suoi compagni cavalcando in prima linea e attirando su di sé il nemico, come faceva Kord ai tempi antichi.

Il personaggio è una guida fedele ai precetti di Kord. Di conseguenza, ha affinato le sue abilità guidando i suoi compagni contro molti pericoli. Avanza a passo sicuro tra gli avversari, cerca i peggiori e li sfida, forte delle sue straordinarie prodezze. La sua spavalderia ispira gli alleati ad agire in modo incisivo e genera una serie di opportunità che condurranno al trionfo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL SIGNORE DELLA BATTAGLIA DI KORD

Azione Possente (11° livello): Quando un signore della battaglia di Kord spende un punto azione per eseguire un'azione extra, qualsiasi alleato che sia in grado di sentirlo e di vederlo ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni fino all'inizio del turno successivo del signore della battaglia.

Inspirazione Tempestosa (11° livello): Quando un signore della battaglia di Kord usa il suo potere di *parola*

ispiratrice, può fornire al bersaglio del potere un bonus di +2 ai tiri per colpire e un bonus ai tiri dei danni pari al proprio modificatore di Carisma che permane fino alla fine del turno successivo del signore della battaglia. Se il primo attacco del bersaglio in quel periodo va a vuoto, il bersaglio concede vantaggio in combattimento a tutti gli attaccanti fino alla fine del prossimo turno del signore della battaglia.

Concentrazione di Kord (16° livello): Quando un signore della battaglia di Kord viene marchiato, può immediatamente effettuare un tiro salvezza contro quella condizione. Se lo supera, quella condizione ha termine. Ottiene inoltre un bonus di +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

PRODEZZE DEL SIGNORE DELLA BATTAGLIA DI KORD

Tempesta di Trionfo Signore della Battaglia di Kord Attacco 11

Il colpo letale del signore della battaglia dà il via a una reazione a catena di attacchi ispirati che potrebbe decimare tutti i nemici rimanenti.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni. Se questo attacco porta il bersaglio a 0 punti ferita, un alleato entro 5 quadretti dal personaggio può effettuare un attacco basilare contro un bersaglio diverso come reazione immediata, sommando il modificatore di Carisma del personaggio al tiro dei danni. Se l'attacco di quell'alleato porta il suo bersaglio a 0 punti ferita, un altro alleato entro 5 quadretti dal personaggio ottiene lo stesso beneficio. La procedura si ripete finché un attacco non riesce a portare un bersaglio a 0 punti ferita o finché non vi sono più altri alleati entro 5 quadretti dal personaggio.

Inspirazione della Prova del Sangue Signore della Battaglia di Kord Utilità 12

La fede in Kord spinge il signore della battaglia a compiere prodezze straordinarie sul glorioso campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio impiega un suo uso di *parola ispiratrice* per recuperare l'uso di un potere di attacco a incontro che aveva già usato in questo incontro.

Cammino della Tempesta Signore della Battaglia di Kord Attacco 20

Il signore della battaglia vaga per la scena dello scontro come un proiettile impazzito, colpendo gli avversari allo stesso modo in cui Kord colpisce la terra con i fulmini.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma. Durante questo movimento, può effettuare un numero di attacchi basilari in mischia pari al proprio modificatore di Carisma contro qualsiasi nemico entro portata. Il personaggio può ripartire questi attacchi come desidera tra i bersagli possibili.

STRATEGA INFERNALE

"Nessun patto mi vincola a usare una sola strategia."

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Ingegnosa

Gli eserciti di Bael Turath erano belligeranti ben oltre i limiti del mondo dei mortali. Sorretti dal potere dei Nove Inferi, i capi dell'impero tiefling erano convinti che le loro forze potessero vincere ogni sfida. E difatti le legioni di Bael Turath si ergevano spesso vittoriose, a riprova della bravura dei loro ufficiali e della loro potenza soprannaturale.

Il più famigerato dei generali di Bael Turath era un tiefling noto oggi con il nome di Malachi. In qualità di ufficiale di basso rango in varie campagne di conquista, Malachi si era dimostrato un comandante disciplinato e innovativo, famoso per adattarsi rapidamente a qualsiasi situazione. Osservava i suoi nemici e imparava sempre qualcosa, cambiava tattiche nei momenti cruciali e ritorceva immancabilmente ciò che aveva scoperto contro i nemici stessi. Malachi non fu mai sconfitto, finché non dovette affrontare le forze al comando di Dhuryan Occhiodifiamma di Arkhosia.

Esistono varie versioni su ciò che accadde allora. Alcuni dicono che le autorità di Arkhosia giustiziarono Malachi. Altri affermano che si ritirò dalla vita militare assieme a Dhuryan, con cui strinse amicizia. Secondo altre voci più rare, ora Malachi guiderebbe le forze dei Nove Inferi.

Quale che sia stata la sua sorte, la genialità di Malachi sta alla base delle tradizioni di comando sul campo diffuse in tutto il mondo. Un'antologia di scritti stilati a Bael Turath e noti come il *Tomo del Sentiero Infernale* parrebbe contenere parte delle teorie vergate da Malachi. Forse il personaggio ha potuto consultare queste informazioni. Forse i suoi studi lo hanno condotto su un sentiero ingegnoso non troppo diverso da quello di Malachi. A prescindere dal proprio passato, lo stratega infernale sembra ora in grado di evocare la vittoria anche dalle situazioni più critiche.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO STRATEGA INFERNALE

Azione Spietata (11° livello): Uno stratega infernale può spendere un punto azione come azione gratuita per consentire a un alleato che sia in grado di vederlo e di sentirlo di ripetere un tiro per colpire.

Tenaglia Infernale (11° livello): Quando lo stratega infernale e un alleato attaccano un nemico ai fianchi, ottengono entrambi un bonus ai tiri dei danni in mischia contro quel nemico pari al modificatore di Intelligenza o di Carisma dello stratega.

Comando Duttile (16° livello): Uno stratega infernale ottiene una seconda Presenza Imperiosa da condottiero. Può applicare un solo beneficio di Presenza Imperiosa per ogni punto azione speso.

PRODEZZE DELLO STRATEGA INFERNALE

Trappola dell'Ingannatore

Stratega Infernale Attacco 11

Lo stratega effettua una finta e poi mena un affondo, facendo perdere l'equilibrio all'avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Volontà. Se il personaggio usa uno scudo, beneficia di vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Autorità Flessibile

Stratega Infernale Utilità 12

Lo stratega ha una risposta anche per la situazione più disperata.

Incontro ♦ Guarigione, Marziale

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 10

Attivazione: Un alleato entro 10 quadretti dal personaggio usa un punto azione per eseguire un'azione extra

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che attiva il potere
Effetto: Il personaggio può scegliere quale dei seguenti benefici il bersaglio ottiene: recuperare un numero di punti ferita pari a metà del livello del personaggio + il modificatore di Carisma del personaggio; ottenere un bonus ai tiri per colpire dell'azione extra pari a metà del modificatore di Intelligenza del personaggio; ottenere un bonus ai tiri dei danni dell'azione extra pari a metà del livello del personaggio + il modificatore di Intelligenza del personaggio; oppure effettuare un attacco basilare o un'azione di movimento come azione gratuita ma concedere vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino alla fine del proprio turno successivo.

Punizione della Fortuna del Diavolo

Stratega Infernale Attacco 20

L'intrepido attacco dello stratega va a segno e apre la strada a prodezze ancora più audaci.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio ottiene un punto azione che deve essere usato prima della fine dell'incontro, altrimenti andrà perduto. L'uso di questo punto azione non conta ai fini del normale limite di punti azione che è possibile usare in un incontro.

TATTICO DELLA SPIRALE

"Il cerchio dei miei passi fatati ruota attorno a un solo centro: la vittoria."

Prerequisiti: Eladrin, condottiero, privilegio di classe di Presenza Tattica

La Selva Fatata, la dimora degli eladrin, è un riflesso meraviglioso del mondo. Quel piano trabocca di bellezze che vanno oltre la capacità di comprensione dei mortali, ma lo stesso si può dire delle forze del male che vi si annidano. Gli eladrin sono vulnerabili al fascino del male esattamente quanto gli umani, e in un'epoca ormai perduta anche i drow erano originari della Selva Fatata.

In un'epoca precedente a tutti gli altri grandi imperi, gli eladrin fedeli a Corellon combatterono un'aspra guerra nella Selva Fatata contro i seguaci di Lolth e le altre creature fatate malvagie. Queste guerre culminarono in quella che divenne nota come l'Ultima Battaglia della Torre a Spirale. Nel corso di quello scontro, le forze fedeli a Corellon finalmente rovesciarono le sorti della guerra e conobbero un nuovo eroe.

Ossandrya era una semplice comandante di squadra quando l'Ultima Battaglia della Torre a Spirale ebbe inizio. I drow e i demoni si erano impadroniti di quel luogo mitologico a seguito di una lunga e serrata battaglia che costrinse gli eladrin a combattere su molti fronti. Numerosi assalti condotti contro la torre controllata dal nemico si erano conclusi con la morte di molti superiori di Ossandrya. Non potendo contare su altri rinforzi, la comandante eladrin fu costretta a guidare le truppe rimanenti contro i drow. Congegnò allora un molteplice attacco che sfruttava il potere di *passo fatato* degli eladrin e corse i rischi maggiori di persona, senza curarsi di quello che sarebbe stato il destino finale della torre. Il grande rischio di Ossandrya fu ripagato. Anche se la Torre a Spirale fu ridotta a un pinnacolo annerito e prosciugato di ogni forma di magia, gli eladrin riuscirono a scacciare i drow una volta per tutte.

Col tempo, la Torre a Spirale fu ricostruita. Alla fine anche Ossandrya, che era sopravvissuta alle altre campagne necessarie per scacciare i drow da tutta la Selva Fatata, si spense col passare del tempo. È ancora oggi considerata uno dei condottieri più straordinari di tutti i tempi. Tra le rovine della Torre a Spirale sono custodite le cronache delle sue imprese. I combattenti eladrin giungono da ogni angolo della Selva Fatata per studiare le sue geniali strategie e tattiche, molte delle quali richiedono l'uso di poteri fatati.

Il personaggio ha studiato la storia e i piani di battaglia di Ossandrya, o ha concepito intuitivamente delle tattiche simili grazie alla sua natura fatata. Oppure potrebbe essere stata una combinazione di varie influenze ad averlo indirizzato verso questo cammino nella vita. Il personaggio è dotato di una forte mente tattica, di un'acuta percezione dello spazio e del tempo, e della capacità di adattare i suoi poteri alle necessità tattiche. Queste doti gli sono di grande aiuto in battaglia, e gli procurano una fama che col tempo potrà eguagliare quella di Ossandrya.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TATTICO DELLA SPIRALE

Secondo Passo (11° livello): Quando un tattico della spirale spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera l'uso del potere razziale di *passo fatato*, se lo aveva già usato nel corso di questo incontro.

Tempismo della Spirale (11° livello): Quando il tattico della spirale e i suoi alleati tirano per l'iniziativa, il tattico può consentire a un alleato che sia in grado di vedere di ripetere il tiro con un bonus pari al modificatore di Intelligenza del tattico. L'alleato deve usare il nuovo risultato.

Tattiche Fatate (16° livello): Il bonus di attacco conferito al tattico della spirale dalla sua Presenza Tattica è pari al suo modificatore di Intelligenza (anziché a metà del suo modificatore di Intelligenza).

PRODEZZE DEL TATTICO DELLA SPIRALE

Assalto del Passo Fatato Tattico della Spirale Attacco 11

Il tattico scivola attraverso la Selva Fatata per sferrare un colpo efficace da un'angolazione inaspettata.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi. Se il personaggio ha usato *passo fatato* per portarsi in posizione adiacente al bersaglio durante questo turno, ottiene vantaggio in combattimento per questo attacco e infligge 1[A] danni extra.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Dislocare Alleato Tattico della Spirale Utilità 12

Grazie alla sua vista fatata, il tattico sa esattamente come e dove aspettare un alleato. Può trasferirlo nella posizione che ritiene più opportuna grazie al potere della Selva Fatata.

Incontro ♦ **Marziale, Teletrasporto**

Azione di movimento **Distanza 20**

Bersaglio: Un alleato

Effetto: Il personaggio teletrasporta il bersaglio di un numero di quadretti pari alla distanza del proprio *passo fatato*.

Spirale della Morte Fatata Tattico della Spirale Attacco 20

In un momento di nitidezza cristallina, il tattico si teletrasporta accanto a ogni nemico vicino e sferra un colpo devastante.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Teletrasporto**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Il personaggio può scegliere se far scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Intelligenza o se infliggergli 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Può poi teletrasportarsi in posizione adiacente a un bersaglio diverso entro 3 quadretti da lui e ripetere l'attacco contro il nuovo bersaglio. Finché non ha attaccato ogni bersaglio autorizzato almeno una volta, può teletrasportarsi fino a un bersaglio diverso entro 3 quadretti dalla sua posizione di partenza e ripetere l'attacco contro il nuovo bersaglio. Poi si teletrasporta di nuovo alla sua posizione di partenza.

GUERRIERO

“Formazione da battaglia? Prima linea? Ascolta... sono qui per ammazzare chiunque ci venga addosso, non per fare una sfilata militare. Io ti tengo in vita e ammazzo i cattivi... ci siamo intesi?”

UN GUERRIERO può usare il suo addestramento e le sue doti naturali per diventare un buon difensore. Del resto, questo è il tipico cammino di un soldato. Ma non tutti i guerrieri seguono quel percorso. Forse un guerriero può incanalare la sua indignazione e la sua sete di sangue in modo da sfidare i propri avversari anche nel bel mezzo di una pioggia furiosa di colpi. O forse può brandire due armi e concentrarsi sugli assalti più audaci. In questi modi, un buon attacco garantisce una solida difesa.

Le tecniche specializzate non sono l'unico asso nella manica dei guerrieri poco ortodossi, tuttavia. Esistono tanti sistemi di combattimento diversi quanti sono i guerrieri che ne fanno uso. Concentrarsi su un'arma o su uno stile di combattimento può rendere il cammino di un guerriero più chiaro, dal momento che certe prodezze si prestano meglio a determinati stili di combattimento.

Che il guerriero sia un soldato armato di spada e scudo e ricoperto di una corazza di scaglie, un selvaggio tatuato dotato di una possente ascia, un combattente con due armi in grado di andare e venire dalla prima linea di battaglia in un batter d'occhio o un guerriero di altro tipo, questo capitolo è ciò che fa per lui. Contiene il materiale seguente.

- ◆ **Nuovi sviluppi del guerriero:** Il combattente furioso e la tempesta presentano diversi stili di combattimento che consentono al guerriero di proteggere i propri alleati e allo stesso tempo di mietere i suoi nemici.
- ◆ **Nuovi privilegi di classe:** Due opzioni alternative che consentono al guerriero di concentrarsi ulteriormente su uno dei nuovi sviluppi.
- ◆ **Nuovi poteri del guerriero:** Gli avversari impareranno a temere l'arma del guerriero per nuovi motivi, tra cui varie prodezze che rendono i suoi attacchi basilari e le sue cariche più pericolose.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il cammino del guerriero verso la gloria può essere rappresentato da una dozzina di nuovi cammini leggendari, tutti diversi e caratterizzati da uno stile unico.





NUOVI SVILUPPI DEL GUERRIERO

In aggiunta agli sviluppi del guerriero descritti nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo presenta due gruppi di guerrieri aggiuntivi, che fanno uso di stili diversi di combattimento in mischia: il combattente furioso e la tempesta.

GUERRIERO COMBATTENTE FURIOSO

Il personaggio è un combattente imprevedibile, che si affida all'impeto adrenalinico della battaglia per resistere con la stessa tenacia dei guerrieri pesantemente corazzati. Sono pochi gli altri aspetti della vita che riescono a dargli la stessa carica della frenesia di una battaglia, e quando i nemici riescono a ferirlo, la sua furia non fa che aumentare ulteriormente. Il combattente furioso non chiede di meglio che affrontare gli avversari brandendo armi che infliggono danni ingenti, come le asce, le mazze, i martelli e i picconi. La Forza è la sua caratteristica principale, in quanto gli consente di sferrare attacchi potenti. Si affida inoltre alla Costituzione per dare maggior peso ai suoi attacchi e per rimanere sul campo di battaglia più a lungo possibile. Come tutti i soldati, si affida agli istinti più brutali per conseguire la vittoria, quindi anche la Saggezza è importante per lui. Il privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso è stato ideato specificamente per questo sviluppo.

Talento suggerito: Attacco Poderoso (Talento degli umani: Caparbieta)



Abilità suggerite: Atletica, Intimidire, Tenacia
Poteri a volontà suggeriti: colpo avventato,* impulso schiacciante*

Potere a incontro suggerito: rintocco della campana*

Potere giornaliero suggerito: spezzaginocchia*

*Nuova opzione presentata in questo libro

GUERRIERO TEMPESTA

Piuttosto che in uno scudo o in una grossa arma, la tempesta si è specializzata nel combattere impugnando un'arma in ogni mano. Così facendo, un guerriero tempesta sa di prendere il meglio da entrambi i mondi: grazie al giusto addestramento, può sferrare danni notevoli e compensare la carenza di uno scudo con una parata pronta. La Forza rimane il pane quotidiano di ogni soldato, ma anche una buona consapevolezza del campo di battaglia (Saggezza) è fondamentale. Una tempesta si affida anche alla velocità, alla manovrabilità e all'agilità (vale a dire alla Destrezza) per sbrigare il lavoro sporco. La Costituzione viene come terza caratteristica per la tempesta, in quanto le consente di continuare a ergersi anche contro quei nemici che non si fanno ingannare tanto facilmente dalle sue finte e dai suoi scatti improvvisi. Il privilegio di classe della Tecnica della Tempesta è stato ideato specificamente per questo sviluppo.

Talento suggerito: Combattere con Due Armi (talento degli umani: Perseveranza Umana)

Abilità suggerite: Atletica, Bassifondi, Intimidire

Poteri a volontà suggeriti: colpo duplice,* gioco di gambe*

Potere a incontro suggerito: raffica incalzante*

Potere giornaliero suggerito: danza tempestosa*

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVI PRIVILEGI DI CLASSE

Questi privilegi di classe sono disponibili per qualsiasi guerriero che desideri esplorare un tipo diverso di maestria. Un personaggio può selezionare uno dei privilegi seguenti al posto del privilegio di classe di Portato per le Armi da Guerriero.

TECNICA DELLA TEMPESTA

Quando il guerriero impugna due armi in mischia, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con le armi dotate della proprietà di mano secondaria.

Il guerriero ottiene inoltre Difesa con Due Armi come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti.

Quando il guerriero indossa un'armatura leggera o una cotta di maglia, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia e ravvicinati ogni volta che impugna due armi. Questo bonus aumenta a +2 per quelle armi dotate della proprietà di mano secondaria.

VIGORE DEL COMBATTENTE FURIOSO

Ogni volta che un nemico colpisce il guerriero con un attacco in mischia o ravvicinato, il guerriero ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione (dopo avere risolto l'attacco).

Quando il guerriero ottiene dei punti ferita temporanei colpendo con un attacco contenente la parola chiave "rinvigorente," quei punti ferita temporanei sono

cumulativi ad altri eventuali punti ferita che potrebbe già possedere.

Quando il guerriero indossa un'armatura leggera o una cotta di maglia, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni degli attacchi in mischia e ravvicinati ogni volta che possiede ancora dei punti ferita temporanei. Questo bonus aumenta a +2 se il guerriero impugna un'ascia, un martello, una mazza o un piccone.

NUOVI POTERI DEL GUERRIERO

Il guerriero tempesta e il guerriero combattente furioso sono due sviluppi incentrati su questi poteri. Tuttavia, ogni tipo di guerriero può trovare in questa sezione dei poteri di suo gradimento.

NUOVE PAROLE CHIAVE

Alcuni dei poteri presentati in questo capitolo usano queste nuove parole chiave.

Minaccioso: Se il personaggio possiede Intimidire come abilità con addestramento e infligge danni con un attacco contenente questa parola chiave, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una creatura immune alla paura non è soggetta a questa penalità.

Rinvigorente: Se il personaggio possiede Tenacia come abilità con addestramento, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione quando colpisce con un potere contenente questa parola chiave. Nessun potere rinvigorente conferisce dei punti ferita temporanei più di una volta per turno, anche se il personaggio ha colpito con quel potere più di una volta o ha usato più di un potere contenente la parola chiave rinvigorente in un round.

PRODEZZE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Avventato Guerriero Attacco 1

Con un grido di battaglia, il guerriero si scaglia all'attacco con tutto il peso del proprio corpo.

A volontà ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento al bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Colpo Duplice Guerriero Attacco 1

Il guerriero effettua una sferzata fulminea a cui ne segue subito un'altra, infliggendo due piccole ferite.

A volontà ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 1[A] danni per attacco.

I danni aumentano a 2[A] per attacco al 21° livello.

Gioco di Gambe Guerriero Attacco 1

Il guerriero non dà tregua con il suo attacco: ingaggia il nemico, poi arretra e lo attira verso di sé.

A volontà ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Il personaggio può scattare di 1 quadretto e far scorrere il bersaglio nello spazio che ha lasciato vuoto.

Impulso Schiacciante Guerriero Attacco 1

Quando il guerriero sente la sua arma dilaniare le carni del nemico, la sua determinazione a combattere si fa ancora più forte.

A volontà ♦ **Arma, Marziale, Rinvigorente**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

SVILUPPO E ATTEGGIAMENTO

In che misura lo sviluppo di un personaggio guerriero può influenzare la sua personalità? È facile immaginare un guerriero guardiano come un soldato disciplinato, concentrato sulle tattiche che terranno più al sicuro i suoi compagni. Un guerriero combattente furioso, tuttavia, potrebbe essere più simile a una forza della natura scatenata, e avventarsi sul nemico senza curarsi troppo dell'incolumità di nessuno. I guerrieri tempesta e i guerrieri pesantemente armati ricadono a metà tra questi due estremi.

PRODEZZE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Affondo Lungo Guerriero Attacco 1

Con un affondo, il guerriero arriva a colpire un nemico che sembra oltre la sua portata.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia + 1 portata
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza - 1 contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Intuitivo Guerriero Attacco 1

L'avversario ha mostrato una debolezza, e il guerriero coglie subito l'occasione per sfruttarla.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è sanguinante, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Ondata Sconcertante Guerriero Attacco 1

La raffica di finte e di affondi del guerriero rende instabili le difese dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna due armi in mischia, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Raffica Incalzante Guerriero Attacco 1

Con una serie di colpi sinuosi, il guerriero spinge due nemici esattamente nel punto che desiderava.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.
Bersagli: Due creature
Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), un attacco per bersaglio
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

DRAGONIDI GUERRIERI

Grazie alla loro Forza, elevata di natura, i dragonidi costituiscono degli eccellenti guerrieri pesantemente armati o combattenti furiosi, che fanno buon uso della loro possanza fisica con le spade a due mani o con le asce. Come Harann (descritto nel *Manuale del Giocatore*), molti guerrieri dragonidi si sforzano di raggiungere la padronanza di un'arma nel tentativo di portare il loro spirito alla perfezione. Il cammino leggendario del drago interiore (pagina 59) sta a rappresentare un dragonide guerriero che attinge al potere del drago racchiuso in lui.

Rintocco della Campana Guerriero Attacco 1

Il guerriero sferra un colpo violento contro il nemico, colpendo un punto vitale.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempa
Colpito: Il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Urto con lo Scudo Guerriero Attacco 1

Con un colpo di scudo, il guerriero fa perdere l'equilibrio all'avversario e poi lo attacca immediatamente.

Incontro ♦ Marziale
Azione standard Mischia 1
Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza + 2 contro Riflessi
Colpito: 1d10 + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.
Speciale: Se il personaggio è un nano, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.
Speciale: Quando carica, il personaggio può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Assalto ai Fianchi Guerriero Attacco 1

La presenza di così tanti nemici è schiacciante per l'avversario, e il guerriero ne approfitta per mettere a segno un attacco micidiale.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura attaccata ai fianchi dal personaggio
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Per ogni alleato adiacente al bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.
Mancato: Danni dimezzati.

Danza Tempestosa Guerriero Attacco 1

Il guerriero affonda il colpo su un nemico dopo l'altro, facendo assaggiare a ognuno la propria lama mentre passa oltre.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.
Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto e ripetere l'attacco contro un secondo bersaglio. Poi può scattare di 1 quadretto e ripetere l'attacco contro un terzo bersaglio.

Minaccia Persistente Guerriero Attacco 1

Accompagnando la propria sfida a un solido attacco, il guerriero costringe il proprio nemico a ingaggiarlo.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non sviene. Nessun altro marchio può sostituirsi a questo.

Spezzaginocchia Guerriero Attacco 1

Con un colpo mirato alle gambe, il guerriero rende doloroso anche il solo pensiero di muoversi all'avversario.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Rinvigorente**
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già rallentato, viene invece immobilizzato (tiro salvezza termina).
Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.
Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è rallentato o immobilizzato.

Trappola Incalzante Guerriero Attacco 1

Attaccando impetuosamente, il guerriero fa capire all'avversario che non lo mollerà finché uno dei due non avrà vinto lo scontro.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.
Effetto: Fino alla fine dell'incontro, se il bersaglio si muove, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza come reazione immediata.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Creare Apertura Guerriero Utilità 2

Il guerriero attira l'attenzione del nemico e consente a un alleato di allontanarsi.

Incontro ♦ **Marziale**
Azione minore **Mischia 1**
Bersaglio: Una creatura
Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Il bersaglio può poi effettuare un attacco basilare in mischia contro il personaggio come azione gratuita, con una penalità di -2 al tiro per colpire. Un alleato adiacente al bersaglio può scattare della sua velocità come azione gratuita.

NANI GUERRIERI

Anche se non sono forti quanto i dragonidi, i nani possono contare sulla combinazione di un'alta Costituzione e di un'alta Saggezza per essere degli ottimi guerrieri. Come la maggior parte dei nani, anche i nani guerrieri prediligono le asce e i martelli, in parte per motivi culturali e in parte perché queste armi consentono loro di sfruttare al meglio la loro Costituzione infliggendo danni extra. I nani vantano un'antica tradizione come guerrieri guardiani e il cammino leggendario del difensore nanico (pagina 58) è l'apice di quella tradizione.



LE MOYER

Fianchi Protetti

Guerriero Utilità 2

Il guerriero si muove tenendo lo scudo saldo a sé, concentrandosi per coprire ogni varco nella propria difesa.

Incontro ♦ MarzialeAzione minore **Personale****Requisito:** Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi e non concede vantaggio in combattimento alle creature che lo attaccano ai fianchi.

Passare Oltre

Guerriero Utilità 2

Con tempismo perfetto, il guerriero sguscia oltre il suo avversario senza mai abbassare la guardia.

A volontà ♦ MarzialeAzione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico adiacente e si muove fino alla propria velocità. Purché concluda il suo movimento in un quadretto adiacente a quel nemico, il suo movimento non provoca attacchi di opportunità da quel nemico.

Posizione Difensiva

Guerriero Utilità 2

Assumendo una posizione di difesa, il guerriero si sposta per aggirare gli attacchi dell'avversario e per raggiungere la posizione che desidera.

Giornaliero ♦ Marziale, StabileAzione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio è rallentato e ottiene un bonus di potere +2 alla CA. Quando un nemico lo manca con un attacco in mischia, il personaggio può scattare di 1 quadretto come reazione immediata. Il personaggio può porre fine a questo potere stabile con un'azione gratuita.

Riposizionamento Scaltro

Guerriero Utilità 2

L'attacco di un nemico va a segno, ma fa capire al guerriero come migliorare la propria tattica.

Incontro ♦ MarzialeReazione immediata **Personale****Attivazione:** Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

PRODEZZE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Affondo con Scatto

Guerriero Attacco 3

Il guerriero scatta in avanti per effettuare un attacco rapido.

Incontro ♦ Arma, MarzialeAzione standard **Arma in mischia**

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lancia, può scegliere se scattare di 2 quadretti prima dell'attacco o di 1 quadretto prima e 1 quadretto dopo l'attacco.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Attacco Esplorativo

Guerriero Attacco 3

Con un colpo ben mirato, il guerriero individua un punto debole nelle difese del nemico.

Incontro ♦ Arma, MarzialeAzione standard **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio ottiene un bonus di potere +4 ai tiri per colpire contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Speciale: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Colpo del Rinoceronte

Guerriero Attacco 3

Tuffandosi nel fitto della battaglia, il guerriero sbaraglia i suoi avversari con un attacco impetuoso.

Incontro ♦ Arma, MarzialeAzione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia. Se usa uno scudo, il suo movimento effettuato durante la carica non provoca attacchi di opportunità.

Bersaglio: Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Forza danni.**Parata e Risposta**

Guerriero Attacco 3

Il guerriero para un attacco e reagisce prontamente attaccando a sua volta, sbilanciando l'avversario.

Incontro ♦ Arma, MarzialeReazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico manca il personaggio o un suo alleato con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Schianto Accecante

Guerriero Attacco 3

Un colpo violento, e il nemico del guerriero non vede altro che stelle.

Incontro ♦ Arma, Marziale, RinvigorenteAzione standard **Arma in mischia****Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Schianto con lo Scudo

Guerriero Attacco 3

Messo a segno un attacco, il guerriero schianta il suo scudo contro il nemico, buttandolo da parte.

Incontro ♦ MarzialeAzione gratuita **Mischia 1**

Attivazione: Il personaggio colpisce un nemico con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Forza + 2 contro Tempra

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Assalto Agonizzante Guerriero Attacco 5

L'attacco del guerriero colpisce l'avversario in un punto delicato e lo lascia sopraffatto dal dolore.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato e immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Arma: Se il personaggio impugna un mazzafrusto, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato o immobilizzato.

Assalto Indivoltato Guerriero Attacco 5

Mentre un alleato distrae l'avversario, il guerriero sferra un ulteriore colpo.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, una volta per round quando un alleato colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia beneficiando di vantaggio in combattimento contro il bersaglio come azione gratuita.

Cacciatore Bracciolungo Guerriero Attacco 5

Con un brusco affondo, il guerriero spinge il suo nemico all'indietro, continuando a tenerlo a bada con la sua arma su asta.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma con portata.

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempa

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Speciale: Se il personaggio è un eladrin, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio scatta o effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio, il personaggio può scattare di 1 quadretto ed effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come interruzione immediata.

Carica della Cometa Guerriero Attacco 5

Il guerriero sfreccia con un salto verso il nemico, atterrando con un tonfo risonante.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Costituzione danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Ferita Insidiosa Guerriero Attacco 5

Il guerriero si sposta agilmente per colpire con maggior precisione il nemico, versando il suo sangue e rallentandolo per il dolore.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**
Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: Il bersaglio è rallentato e subisce danni continuati pari a 10 + il modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio subisce danni continuati pari al modificatore di Destrezza del personaggio (tiro salvezza termina).

Effetto: Prima e dopo l'attacco, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Schianto Immobilizzante Guerriero Attacco 5

Il guerriero investe di colpi l'avversario fino a metterlo in ginocchio, poi lo tiene bloccato a terra.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Rinvigorente**
Azione standard **Mischia 1**

Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino a quando il personaggio gli è adiacente.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Approccio Agile Guerriero Utilità 6

Il guerriero scatta rapidamente per raggiungere una posizione migliore.

Incontro ♦ **Marziale**
Azione di movimento **Personale**

Effetto: Il personaggio può scattare di 2 quadretti e deve concludere il movimento in posizione adiacente a un nemico. Se non indossa un'armatura pesante, può scattare di 3 quadretti.

Forza Concentrata Guerriero Utilità 6

Concentrandosi, il guerriero riesce a compiere atti di forza straordinari.

Incontro ♦ **Marziale**
Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere alle prove di Atletica e di Forza pari al suo modificatore di Saggiezza.

Pareggiare i Conti Guerriero Utilità 6

Quando viene colpito da un attacco, il guerriero decide d'impulso di abbattere il nemico immediatamente.

Giornaliero ♦ **Marziale**
Reazione immediata **Personale**

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro il nemico che ha attivato il potere, fino alla fine dell'incontro.

Protettore Vigile

Guerriero Utilità 6

*Il guerriero fa un gesto ampio con il suo scudo per proteggere i suoi alleati.***Giornaliero** ♦ **Marziale, Stabile****Azione minore** Personale**Requisito:** Il personaggio deve impugnare uno scudo.**Effetto:** Finché il potere rimane stabile, il personaggio subisce una penalità di -1 alla CA e ai Riflessi, ma ogni alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA e ai Riflessi finché rimane adiacente al personaggio.**Speciale:** Se il personaggio è un dragonide, i suoi alleati adiacenti ottengono invece un bonus di potere +3 alla CA e a Riflessi.**Solida Roccia**

Guerriero Utilità 6

*Il guerriero si pianta sul terreno sotto di lui e stringe i denti. Nessuno lo sposterà da quella posizione.***Giornaliero** ♦ **Marziale, Stabile****Azione minore** Personale**Effetto:** Finché mantiene il potere stabile, il personaggio non può essere buttato a terra prono, e se qualcuno tenta di tirarlo, spingerlo o farlo scorrere, può ridurre il movimento forzato di 1 quadretto.

PRODEZZE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Colpo Sbilanciante

Guerriero Attacco 7

*Il guerriero usa la propria arma per far inciampare il nemico.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale****Azione gratuita** Arma in mischia**Attivazione:** Il personaggio colpisce un nemico con un attacco basilare in mischia**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Forza contro Riflessi**Colpito:** 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Arma:** Se il personaggio impugna un'arma su asta o una lancia, può buttare il bersaglio a terra prono invece di rallentarlo.**Duplici Tormento**

Guerriero Attacco 7

*Due fendenti meticolosamente sferrati lasciano due nemici piegati in due dal dolore.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale****Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.**Bersagli:** Due creature**Attacco:** Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), un attacco per bersaglio**Colpito:** 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Destrezza. Se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al proprio modificatore di Destrezza.**Mantenere a Terra**

Guerriero Attacco 7

*Il guerriero non si fa scrupolo a colpire un avversario a terra.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale****Azione standard** Arma in mischia**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è prono, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio, e il bersaglio non può rialzarsi fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Parata Selvaggia**

Guerriero Attacco 7

*Con la velocità di un rapace, il guerriero effettua una parata violenta e ripaga l'attacco impudente dell'avversario con un colpo doloroso.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale, Rinvigorente****Interruzione immediata** Arma in mischia**Attivazione:** Un nemico colpisce un alleato con un attacco in mischia**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** Modificatore di Forza danni, e l'alleato subisce soltanto metà danni dall'attacco che attiva il potere.**Arma:** Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, il suo attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.**Raffica Ostacolante**

Guerriero Attacco 7

*Usando entrambe le armi, il guerriero attacca l'avversario alle gambe e infligge dolorose ferite che lo fanno barcollare.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale****Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi**Colpito:** 1[A] + modificatore di Forza danni per attacco, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il secondo attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.**Rallentare Nemico**

Guerriero Attacco 7

*L'avversario tenta di dileguarsi, ma il guerriero lo ferisce con la sua arma e lo blocca tenendo l'arma nella ferita.***Incontro** ♦ **Arma, Marziale****Interruzione immediata** Mischia 1**Attivazione:** Un nemico adiacente si allontana dal personaggio**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Forza contro CA**Colpito:** 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.**Arma:** Se il personaggio impugna un mazzafusto o un piccone, il bersaglio è anche immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ELADRIN GUERRIERI

Gli eladrin danno alla bravura con la spada quasi lo stesso valore che riservano alla perizia nelle arti arcane, e un eladrin guerriero armato di un esile stocco può rivelarsi un nemico micidiale. Grazie alla loro elevata Destrezza innata, gli eladrin guerrieri prediligono le lame leggere,

le lame pesanti e, seppur in maniera minore, le lance. Molti eladrin guerrieri imparano almeno una manciata di poteri arcani tramite i talenti multiclasse; *onda tonante* è una scelta molto popolare, a causa della sua capacità di marciare più bersagli.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Affondo di Arresto Guerriero Attacco 9

Quando il nemico si muove per attaccare, il guerriero risponde avanzando e colpendo rapidamente.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Reazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto entro 2 quadretti dal personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Speciale: Se il bersaglio si è mosso come parte di una carica, può attaccare il personaggio invece del bersaglio originale della sua carica.

Audacia Insolente Guerriero Attacco 9

Con un colpo preciso e provocante, il guerriero marchia il proprio avversario e lo sfida a ignorarlo ancora, minacciando ulteriori attacchi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Effetto: Il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio non attacca il personaggio nel suo turno quando è marchiato da questo potere, il personaggio può scegliere se effettuare un attacco basilare in mischia contro di lui o scattare di 1 quadretto verso di lui come azione gratuita.

Colpo dello Sciacallo Guerriero Attacco 9

Intuendo che l'avversario sta per finire le forze, il guerriero si fa avanti per sferrare il colpo di grazia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione gratuita **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio diventa sanguinante

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Ferita Implacabile Guerriero Attacco 9

La ferita provocata dall'attacco del guerriero si riapre quando l'avversario cerca di muoversi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e se il bersaglio si muove prima della fine del turno successivo del personaggio, subisce danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un piccone, i danni extra equivalgono invece al modificatore di Forza + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Impatto Terrificante Guerriero Attacco 9

Con un grido trionfante, il guerriero annienta un avversario e semina la paura di una simile sorte tra i nemici nelle vicinanze.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco primario infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Effetto: Effettua un attacco secondario, che contiene la parola chiave "paura".

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 3 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Costituzione contro Volontà

Colpito: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Recupero del Guerriero Guerriero Attacco 9

Quando il guerriero agita la sua arma, usa lo slancio del colpo per consolidare la sua posizione e rinvigorirsi per affrontare il resto del combattimento.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Se il personaggio ha usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da guerriero che ha già usato nel corso di questo incontro.



PRODEZZE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Alzare lo Scudo Guerriero Utilità 10

Il guerriero assume una posizione di difesa, alzando lo scudo per proteggersi.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile
Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Effetto: Finché mantiene questo potere stabile, il personaggio è rallentato, ma ottiene copertura contro tutti gli attacchi. Può porre termine a questo potere stabile come azione gratuita.

Forza dal Dolore Guerriero Utilità 10

Il dolore delle ferite del guerriero apre le porte a nuove riserve di forza interiore.

Giornaliero ♦ Marziale
Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere sanguinante.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere+4 ai tiri dei danni in mischia, alle prove di Atletica e di Tenacia fino alla fine dell'incontro o finché non cessa di essere sanguinante.

Speciale: Se il personaggio è un dragonide, ottiene invece un bonus di potere +5.

Nemesi del Tiratore Guerriero Utilità 10

Il fatto che il suo nemico sia troppo codardo per avvicinarsi in mischia accresce ulteriormente la sicurezza del guerriero.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale
Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco a distanza

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo e recupera punti ferita aggiuntivi pari al doppio del proprio modificatore di Saggezza.

Posizione Minacciosa Guerriero Utilità 10

Il guerriero sembra pronto a scattare in qualsiasi momento, costringendo i nemici marchiati a dedicargli maggiore attenzione.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile
Azione minore Personale

Effetto: Finché il personaggio mantiene questo potere stabile, ogni nemico da lui marchiato che effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino all'inizio del turno successivo del nemico.

Riscossa Difensiva Guerriero Utilità 10

Il guerriero stringe i denti quando si trova sotto pressione e raddoppia gli sforzi per difendersi.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale
Azione minore Personale

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo. Fino all'inizio del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus alla CA pari al suo modificatore di Destrezza.

ELFI GUERRIERI

Come gli eladrin, gli elfi guerrieri prediligono le lame leggere e pesanti, per sfruttare al meglio la loro Destrezza. Grazie alla loro Saggezza elevata riescono anche a mantenere meglio il controllo sui loro avversari. Molti elfi guerrieri imparano almeno uno o due poteri da ranger, in modo da disporre anche di qualche attacco a distanza efficace.

PRODEZZE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo Garantito Guerriero Attacco 13

Il guerriero coglie un punto debole nel suo avversario e vi affonda l'arma con ferocia.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura che concede vantaggio in combattimento al personaggio

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Speciale: Se il personaggio è un halfling, non necessita di vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Danza delle Lame Guerriero Attacco 13

Il guerriero si insinua tra due avversari e li scaraventa ai lati opposti del campo di battaglia con due attacchi ben piazzati.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco primario infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Effetto: Il personaggio può scattare di 3 quadretti ed effettuare un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro CA (arma secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio secondario, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

DÈI E GUERRIERI

Bahamut e Kord sono due divinità molto popolari presso i guerrieri, data la loro influenza sulle questioni militari, mentre molti altri guerrieri si rivolgono ad Avandra, che considerano la divinità dell'avventura. I guerrieri che credono nella virtù della conquista spesso adorano Bane, anche se non sono effettivamente malvagi. Oltre a questi quattro dèi, tutte le divinità del pantheon annoverano vari guerrieri tra i loro seguaci. I guerrieri che considerano la loro bravura marziale una forma d'arte adorano Corellon. Erathis è una dea molto popolare nelle città ed è spesso adorata dai soldati. In quanto dio della conoscenza, Ioun attira molti guerrieri desiderosi di studiare la storia dei grandi conflitti e delle strategie militari. Alcuni guerrieri combattenti furiosi cercano di imitare la furia della natura rappresentata da Melora. Moradin viene adorato da quasi tutti i nani e da qualsiasi guerriero che desideri proteggere una comunità. Pelor è popolare presso i guerrieri di allineamento buono, mentre la Regina Corvo è una patrona assai diffusa presso i soldati più cinici e cupi, o tra i mercenari. Anche la dottrina di Sehanine, che incita ogni mortale a mettersi in cerca del proprio destino, attira molti guerrieri.

Fendente Disperdente Guerriero Attacco 13

Il guerriero traccia un ampio arco con la sua arma, e soltanto quei nemici che riescono a saltare via in tempo non barcollano sotto la potenza del suo colpo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Mancato: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Intimidazione Brutale Guerriero Attacco 13

Attaccando il compagno del guerriero, l'avversario si è meritato la sua giusta collera.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA. Se il bersaglio ha attaccato il personaggio o un alleato dalla fine del turno precedente del personaggio, quest'ultimo ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna una mazza o un piccone, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Speciale: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Morsa Agghiacciante Guerriero Attacco 13

I nemici vicini restano esterrefatti di fronte all'attacco spietato del guerriero e lo considerano il nemico più pericoloso sul campo di battaglia.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e i nemici adiacenti al bersaglio sono marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, i nemici entro 2 quadretti dal bersaglio sono marchiati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Schianto Sbaragliante Guerriero Attacco 13

Con un grido e un possente colpo secco, il guerriero respinge l'avversario e lo butta a terra.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.



PRODEZZE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Affondo dell'Uccisore Guerriero Attacco 15

Sentendo l'odore del sangue, il guerriero si fa avanti per finire il suo avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico entro 5 quadretti dal personaggio diventa sanguinante

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può muoversi della sua velocità.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è già stato marchiato dal personaggio quando quest'ultimo usa questo potere, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.

Speciale: Se il personaggio è un elfo, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Azzardo del Difensore Guerriero Attacco 15

Invitando i suoi nemici ad attaccarlo, il guerriero li induce ad abbassare la guardia per il suo contrattacco inaspettato.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del suo turno, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire in mischia e ai tiri dei danni in mischia contro il bersaglio pari al suo modificatore di Saggezza.

Effetto: Il bersaglio può effettuare un attacco basilare contro il personaggio come reazione immediata, e poi il personaggio può effettuare un attacco secondario contro di esso come azione gratuita.

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Burrasca d'Acciaio Guerriero Attacco 15

Il guerriero investe i ranghi dei suoi avversari con la potenza di un vento burrascoso.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto e ripetere l'attacco contro un qualsiasi nemico che non abbia già colpito con il suo attacco.

Carica del Macigno Guerriero Attacco 15

Il guerriero e la sua arma inarrestabile diventano come un macigno che rotola giù da una montagna, schiacciando chiunque sia così stolto da porsi sul suo cammino.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Rinviogente**

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia. Mentre carica, può passare attraverso i quadretti dei nemici, ma deve concludere il proprio movimento in uno spazio non occupato.

Bersagli: Una creatura e ciascun nemico di cui il personaggio attraversi lo spazio

Attacco: Forza contro CA, un attacco per bersaglio

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti e lo butta a terra prono.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Mancato: Il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Incidere Iniziali Guerriero Attacco 15

Il guerriero incide un marchio profondo e duraturo sul suo avversario.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro o finché il personaggio non sviene. Nessun altro marchio può sostituirsi a questo.

GUERRIERI NEL MONDO

Le truppe di fanteria della baronia locale, la banda di mercenari che offre i suoi servizi al duca, i banditi che assalgono le carovane in transito sulla Strada del Re, i selvaggi che saccheggiano le fattorie circostanti... queste figure non sono guerrieri. Tuttavia, è dalle loro fila che potrebbe emergere un guerriero, cosa che molto spesso accade. Un personaggio guerriero potrebbe avere prestato servizio nell'esercito, essersi addestrato come cavaliere o avere combattuto in mezzo ai banditi o ai predoni, ma si è fatto strada fino a diventare qualcosa di superiore ai suoi simili. Non è soltanto un soldato, è un eroe, e questo lo pone per sempre al di sopra della gente comune del mondo.

Posizione Argentovivo Guerriero Attacco 15

Come metallo liquido, il guerriero scivola rapidamente ovunque lo porti la gravità della battaglia.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore Personale

Effetto: Finché questo potere rimane stabile, il personaggio può scattare di 1 quadretto (o di 2 quadretti se non indossa un'armatura pesante) ed effettuare un attacco basilare in mischia come azione di movimento. Se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'attacco e lo colpisce, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

**PRODEZZE DI UTILITÀ
DI 16° LIVELLO****Grido di Dominio** Guerriero Utilità 16

Il grido di battaglia del guerriero logora i nervi dei nemici e attira la loro attenzione su di lui.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione standard Emanazione ravvicinata 3

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio e lo marchia (tiro salvezza termina entrambi).

Montagna Inamovibile Guerriero Utilità 16

Il guerriero pianta i piedi a terra con fermezza e si rifiuta di muoversi.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, se il personaggio viene tirato, spinto o fatto scorrere e non si è mosso di più di 2 quadretti dall'inizio del suo turno, può ridurre il movimento forzato di 2 quadretti.

Speciale: Se il personaggio è un nano, può ridurre il movimento forzato di 5 quadretti.

Passo del Gigante Guerriero Utilità 16

Il guerriero si fa strada tra il caos della battaglia come un colosso, incurante degli avversari che gli stanno intorno.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio può scattare della sua velocità.

Durante questo scatto ignora il terreno difficile e può passare attraverso i quadretti occupati, purché concluda il movimento in uno spazio non occupato.

Passo Rincuorante Guerriero Utilità 16

Il guerriero accorre al fianco del suo amico, pronto a ergersi a sua difesa.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio può muoversi della sua velocità, concludendo il movimento in uno spazio adiacente a un alleato. Il personaggio ottiene allora un numero di punti ferita pari a 2d8 + il proprio modificatore di Costituzione.

Posizione Marchiante Guerriero Utilità 16

La sola presenza del guerriero rende gli avversari incauti.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione standard **Personale**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, qualsiasi nemico che inizi il proprio turno in posizione adiacente al personaggio è marchiato fino all'inizio del turno successivo del nemico.

PRODEZZE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Balzo dello Schermagliatore Guerriero Attacco 17

Il guerriero si fa avanti con un balzo, infilzando un nemico e sfruttando l'impeto per assalirne un altro.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco secondario.

Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio primario, l'attacco primario infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio secondario, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Colpo e Contracolpo Guerriero Attacco 17

Il guerriero mena un rapido colpo contro il nemico, conservando le proprie forze per mantenere l'attenzione di quest'ultimo fissa su di lui.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio effettua un attacco che non include il personaggio prima dell'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può scattare di 1 quadretto ed effettuare un attacco secondario contro il bersaglio con la propria arma secondaria come interruzione immediata.

Attacco secondario: Forza + 2 contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Colpo Selvaggio Guerriero Attacco 17

Buttando ogni cautela al vento, il guerriero si accanisce disperatamente contro il suo avversario.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Speciale: Se il personaggio è un umano, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Raffica Inarrestabile Guerriero Attacco 17

Il guerriero ricaccia indietro il nemico con una rapida serie di pugnalate, poi usa questa breccia nelle sue difese per allontanarsi.

Incontro ♦ **Arma, Marziale, Rinviogente**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 2 quadretti. Il personaggio può quindi scattare di 2 quadretti.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lama pesante, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Schianto Confondente Guerriero Attacco 17

Il solido colpo del guerriero lascia il nemico istupidito.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Torsione Flagellante Guerriero Attacco 17

Il corpo e l'arma del guerriero roteano come se fossero un tutt'uno e il colpo micidiale abbatte tutti quei nemici che non riescono a portarsi fuori pericolo immediatamente.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e fino all'inizio del turno successivo del personaggio, qualsiasi nemico che entri in un quadretto adiacente al personaggio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio e subisce 5 danni.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.



PRODEZZE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Affondo del Controllo Guerriero Attacco 19

Dopo un micidiale affondo, il guerriero usa la propria arma su asta per condurre l'avversario nel punto in cui desidera.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma su asta o una lancia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Se il bersaglio effettua un'azione di movimento prima della fine del turno successivo del personaggio e rientra nella portata in mischia del personaggio, quest'ultimo può effettuare un attacco secondario contro il bersaglio come interruzione immediata.

Attacco secondario: Forza contro CA

Danni secondari: 2[A] + modificatore di Forza danni, e l'azione di movimento del bersaglio viene negata.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Assaltore Implacabile Guerriero Attacco 19

Tempestare di colpi l'avversario sembra quasi rinvigorire il guerriero.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Marziale, Recuperabile, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può usare un impulso curativo.

Schiantare e Afferrare Guerriero Attacco 19

Il colpo martellante del guerriero distrae il nemico quanto basta da consentirgli di stringerlo in una morsa spietata.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve avere una mano libera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio afferra un bersaglio. Ogni volta che mantiene la presa, il bersaglio subisce 1[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Spazzata Protettiva Guerriero Attacco 19

Il guerriero traccia un arco preciso con la sua arma e poi assume una posizione difensiva.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Arma: Se il personaggio impugna una lama pesante o un mazzafrusto, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +4 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Incollabile Guerriero Utilità 22

Il dolore non fa altro che incitare il guerriero a raggiungere ulteriori vette di eroismo.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco

Effetto: Il personaggio usa due impulsi curativi e riporta i suoi punti ferita al totale massimo.

Speciale: Se il personaggio è un dragonide, ottiene anche un bonus di potere +1 ai tiri per colpire e a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

Posizione Stabile Guerriero Utilità 22

Il guerriero si erge risoluto e non vacilla di fronte a nessuna minaccia.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando un attacco lo sottopone a un effetto a cui è possibile porre fine con un tiro salvezza, il personaggio può effettuare un tiro salvezza contro quell'effetto come reazione immediata.

Posizione del Vittorioso Guerriero Utilità 22

Il guerriero è pervaso da un nuovo impulso di vigore e sicurezza ogni volta che un nemico cade sotto i suoi colpi.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita, può usare un'azione gratuita per usare un impulso curativo, effettuare un tiro salvezza o fare entrambe le cose. Ottiene un bonus al tiro salvezza pari al proprio modificatore di Saggezza.

GUERRIERI E COMBATTIMENTO

È facile presumere che personaggi avvezzi a usare poteri chiamati *colpo brutale* e *massacro spietato* esultino dinanzi a un combattimento e traggano piacere dalla violenza e dalla follia che seminano, ma non è detto che questo valga per ogni personaggio guerriero. Per molti guerrieri della letteratura classica, la guerra e i combattimenti sono fardelli di cui un giorno sperano di potersi disfare. Questi eroi non trovano alcun piacere nell'uccidere, anzi provano un'amarezza che si fa sempre più forte mano

a mano che le spire della violenza si espandono fino a inghiottire sempre più amici e persone care. Come si pone il proprio personaggio di fronte ai combattimenti che deve affrontare? La necessità di ricorrere alla violenza è evidente, ma forse il personaggio spera che il tempo della violenza giunga prima o poi al termine? Oppure resta cieco a questo problema... almeno finché la morte di qualcuno a lui caro non lo riporta bruscamente alla cupa realtà?

PRODEZZE A INCONTRO DI 23° LIVELLO



Riscossa Ispirata Guerriero Utilità 22

Esaltato dal successo, il guerriero trae un profondo respiro e si posiziona per il prossimo attacco.

Incontro ♦ Guarigione, Marziale
Azione gratuita Personale

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio scende a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio può usare un impulso curativo e scattare di 3 quadretti.

Ululato di Sfida Guerriero Utilità 22

Il guerriero risponde al dolore con un ruggito da leone e spalancando gli occhi per tenere alta la guardia.

Giornaliero ♦ Marziale, Paura
Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un nemico infligge danni al personaggio con un attacco in mischia

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene o finché un altro marchio non si sostituisce a questo. Finché questo marchio permane, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio.

Martello Ossessionante Guerriero Attacco 23

L'arma del guerriero cala sull'avversario con uno schianto, costringendo perfino i nemici nelle vicinanze a rendersi conto della minaccia posta dalla sua presenza.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente
Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e ogni nemico adiacente al bersaglio è marchiato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Pugnolata Chirurgica Guerriero Attacco 23

Il guerriero dimostra una precisione che gli consente di colpire proprio quel minuscolo varco nell'armatura dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna una lama leggera o una lancia, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Speciale: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Reazione Roteante Guerriero Attacco 23

Il guerriero effettua una rapida parata per proteggere un alleato, poi affonda fulmineamente l'arma contro il suo assalitore e infine assume una nuova posizione.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Interruzione immediata Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente al personaggio colpisce un alleato con un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 2 quadretti, ma deve concludere il movimento in posizione adiacente al bersaglio.

Effetto: L'alleato subisce soltanto metà danni dall'attacco che ha attivato questo potere.

Schianto del Martello Guerriero Attacco 23

Facendo calare un colpo dall'alto, il guerriero sfrutta tutto l'impeto della sua arma e schiaccia i suoi avversari.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA. Il personaggio ottiene un bonus cumulativo di +1 al tiro per colpire contro ogni bersaglio dopo il primo.

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia o un martello, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Schianto Menomante

Guerriero Attacco 23

Il guerriero massacrà il suo avversario e lo lascia a malapena capace di muoversi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è rallentato e indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione, e butta il bersaglio a terra prono.

Trappola del Maestro d'Armi Guerriero Attacco 23

Il guerriero effettua un attacco inaspettato, che fa perdere l'equilibrio all'avversario. Con uno spintone lo scaglia poi dalla sua posizione e si scambia di posto con lui.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se un attacco colpisce, il personaggio può scambiarsi di posto con il bersaglio. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il personaggio può scambiarsi di posto con il bersaglio e farlo scorrere di 3 quadretti. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, ogni attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Carica della Balista

Guerriero Attacco 25

Come il quadrello scagliato da una balista, il guerriero si scaglia contro il nemico e lo trafigge.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina). Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Arma: Se il personaggio impugna una lancia, il bersaglio è anche frastornato (tiro salvezza termina).

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

HALFLING GUERRIERI

Piccoli ma lesti, gli halfling guerrieri compensano con l'agilità la loro carenza di forza. Quando le pacifiche comunità di halfling devono far fronte a dei pericoli che non possono evitare o deviare altrove, si affidano a degli abili combattenti che usano tattiche mordi e fuggi, riflessi rapidi e lame ancora più rapide per scacciare i loro nemici. Il cammino leggendario dell'halfling confiniero (pagina 61) è l'esempio più esplicito della tradizione guerriera degli halfling.

Massacro Spietato

Guerriero Attacco 25

Impietosamente, il guerriero maciulla un avversario che era già in difficoltà, provocando le reazioni degli altri nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura sanguinante o prona

Attacco: Forza + 2 contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio, e diverso dal bersaglio, è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se l'attacco ha portato il bersaglio a 0 punti ferita, quei nemici vengono invece marchiati fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene o finché un altro marchio non si sostituisce a questo.

Provocazione Immanente Guerriero Attacco 25

L'attacco spietato ed esperto del guerriero ferisce la carne e le tettezze dei suoi avversari procurandogli un vantaggio duraturo contro di essi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 6[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene o finché un altro marchio non si sostituisce a questo. Finché questo marchio permone, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio.

Raffica di Marchi

Guerriero Attacco 25

Con una raffica di attacchi precisi, il guerriero ferisce tutti gli avversari attorno a lui, mostrando loro che questo combattimento finirà male se non si occuperanno di lui alla svelta.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene o finché un altro marchio non si sostituisce a questo.

TIEFLING GUERRIERI

I tiefling sono l'unica razza descritta nel *Manuale del Giocatore* che non ottiene un bonus di +2 a uno dei punteggi di caratteristica più frequentemente usati dai guerrieri. Nonostante questo, vari tiefling riescono a mettere a buon uso i loro poteri innati e le loro inclinazioni per diventare degli ottimi guerrieri. Il cammino leggendario del tiefling immondo da guerra (pagina 64) rappresenta il traguardo più alto raggiunto dalle tradizioni infernali risalenti all'antico Bael Turath, ma anche quei tiefling guerrieri che non scelgono quel sentiero potranno incanalare la loro *collera infernale* in modo efficace sul campo di battaglia.


Riscossa del Guerriero

Guerriero Attacco 25

Il guerriero fa scempio del suo avversario e trae vigore dalla sua stessa furia.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Se il personaggio ha usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro che ha già usato in questo incontro.

Schianto Sismico

Guerriero Attacco 25

Con un colpo tonante, il guerriero butta a terra l'avversario con tale violenza da far tremare la terra. Perfino i nemici nelle vicinanze barcollano.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale, Recuperabile**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è buttato a terra e frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Effettua un attacco secondario.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, l'attacco primario infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 2 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro Tempra

Colpito: Modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio secondario a terra prono.

ARMI PERSONALIZZATE

I più grandi guerrieri spesso sono noti anche per le lame che brandiscono. Un personaggio guerriero può usare molte armi diverse nel corso della sua carriera da avventuriero, ma non c'è motivo per cui ognuna di queste armi debba essere un banale *spadone fiammeggiante* +3. Dalla prima arma usata all'inizio della campagna al possente artefatto +6 che infliggerà il colpo di grazia al nemico supremo dell'intera campagna, ogni arma può diventare materia di leggenda.

Le armi speciali si distinguono spesso per la mano del loro creatore. Una lama forgiata nelle fucine infernali di Bael Turath, una lancia temprata con il soffio di un drago bianco dai fabbri di Arkhosia o un martello creato da un esarca di Moradin sotto le volte di Celestia sono armi degne di un eroe. Un'arma costruita dal personaggio stesso potrebbe rivelarsi l'arma più potente di tutte.

Altre armi sono famose in quanto sono state impugate da altri eroi (o altri nemici) in passato. Forse la spada di un guerriero apparteneva a un generale eladrin di Cendriane? O forse la sua ascia è quella che decapitò il possente titano del fuoco Kurthmaug? Oppure il mazzafrusto del personaggio era l'arma preferita del capotribù gnoll da lui ucciso?

Infine, un'arma può distinguersi anche per la sua costruzione o il suo aspetto. Forse la spada di un personaggio è stata ricavata da un unico blocco di uno strano metallo, o è stata scolpita anziché forgiata, eppure si rivela comunque estremamente efficace. Una lancia potrebbe avere come punta la zanna o l'artiglio di un drago dei tempi antichi. Oppure l'asta di una mazza potrebbe essere l'osso di un gigante, stretto da bande d'argento decorate con incisioni Naniche.

PRODEZZE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Colpo Disperato Guerriero Attacco 27

Il guerriero mena colpi selvaggi e frenetici per finire il suo avversario una volta per tutte.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Speciale: Se il personaggio è un umano, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.

Colpo Roteante della Morte Guerriero Attacco 27

Il guerriero mena un feroce affondo e poi ritrae la sua arma a sé tracciando un arco micidiale.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 1 quadretto dal personaggio

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni.

Grandine di Lama Guerriero Attacco 27

Il guerriero tuona come una nube tempestosa e fa piovere colpi violenti su tutti quei nemici tanto stolti da rimanere sotto la sua ombra.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA. Se il personaggio impugna due armi in mischia, può attaccare ogni bersaglio sia con l'arma principale che con l'arma secondaria.

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Ricompensa del Codardo Guerriero Attacco 27

Il guerriero scaglia la sua arma contro un nemico in ritirata, azzoppandolo mentre cerca di allontanarsi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Reazione immediata Distanza 5

Attivazione: Un nemico marchiato dal personaggio esce da un quadretto adiacente

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma in mischia.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'arma del personaggio cade in un quadretto di sua scelta adiacente al bersaglio.

Sangue alla Testa Guerriero Attacco 27

Aspettato di sangue, il guerriero si tuffa dritto nel cuore della battaglia.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio è sanguinante quando il personaggio effettua questo attacco, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Supremazia dell'Arma Duplice Guerriero Attacco 27

Il guerriero sferra due colpi micidiali contro il suo nemico, e la dimostrazione di superiorità del suo stile lo esalta.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio per il primo attacco effettuato da quest'ultimo prima della fine del turno successivo del personaggio.

IL TUTTO PER TUTTO

Brandis era rimasto in piedi sulla porta ad aspettare. Nemmeno respirando lentamente era riuscito a calmare il battito del suo cuore, e quando svuotò i suoi polmoni dal fiato si lasciò andare a una preghiera sussurrata alla Regina Corvo: "Non oggi, Oscura Signora, ti prego."

Sentì il tonfo degli zoccoli del demone farsi più vicini e il ritmo frenetico dei passi dei suoi compagni che fuggivano dinanzi alla sua avanzata. Se solo fosse riuscito a procurargli un po' di tempo, forse avrebbero raggiunto la salvezza. Forse Verna non sarebbe morto.

Il demone voltò l'angolo e lanciò un ruggito di trionfo. Il boato gli assalì le orecchie, fece tremare la pietra sotto i suoi piedi e gli investì il volto, ma Brandis rimase dove si trovava. Abbassando la testa, il demone caricò.

Brandis rispose a sua volta con un ruggito e si tuffò incontro al demone. Si lasciò trasportare dalla sua furia e dalla sua disperazione come se fossero un'onda di acciaio dilaniante. Si scagliò con tutto il suo peso sotto le corna ricurve del demone, poi alzò la spada sopra la testa con tutte le forze che gli rimanevano, per trafiggere la gola del mostro. Fu investito da un fiotto di sangue acido, ma il demone non cadde. Ululando, colpì Brandis con un poderoso pugno che lo ributtò indietro e lo fece barcollare.

"Almeno adesso ho la tua attenzione," bofonchiò Brandis stringendo la presa attorno all'elsa della spada. Non sentiva più i suoi amici, soltanto il pulsare martellante del sangue nelle sue orecchie.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Ferita Mortale Guerriero Attacco 29

Il guerriero dilania il suo avversario e tutta l'energia vitale che gli rimaneva sgorga via dalla ferita aperta.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 20 danni continuati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza contro questi danni continuati, subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza.

Martello del Titano Guerriero Attacco 29

Il colpo del guerriero sventra il nemico con forza sacrilega, portandolo sul punto di perdere i sensi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Arma: Se il personaggio impugna un martello, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.



Raffica della Catastrofe Guerriero Attacco 29

Il guerriero diventa una tempesta di violenza e scatena una raffica di attacchi fulminei.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, tre attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per attacco.

Se il personaggio colpisce due volte, infligge 1d10 danni extra al bersaglio. Se colpisce tre volte, infligge invece 2d10 danni extra al bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati per attacco.

Schianto della Catapulta Guerriero Attacco 29

La violenza del colpo possente del guerriero è tale da scaraventare il nemico colpito contro un altro avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Costituzione e lo butta a terra prono. Effettua poi un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura adiacente al bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro Tempra

Colpito: 1d10 + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio secondario di 2 quadretti e lo butta a terra prono. Poi ripete l'attacco secondario contro una creatura adiacente al bersaglio secondario.

Mancato: Danni dimezzati, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e nessun attacco secondario.

Tempesta di Lama Guerriero Attacco 29

Il guerriero si apre la strada tra i suoi avversari, mietendo le loro fila con colpi fulminei della sua arma.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Effetto: Il personaggio può scattare di 3 quadretti e ripetere l'attacco contro un secondo bersaglio. Poi può scattare di 3 quadretti e ripetere l'attacco contro un terzo bersaglio.

Valanga d'Acciaio Guerriero Attacco 29

Il guerriero avanza schiacciando i suoi nemici con la furia implacabile di una slavina, facendosi guidare dalla sua arma e non pensando ad altro che a seppellire il suo avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 8[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino all'inizio del proprio turno successivo.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Nota: L'uccisore di giganti, un cammino leggendario disponibile per i guerrieri oltre che per i ranger, è descritto a pagina 128.

ADEPTO DELLO SCUDO

“Lo scudo nella mia mano sinistra è una voce che promette la mia sopravvivenza. Assieme alla mia spada, mormora anche la tua sconfitta.”

Prerequisito: Guerriero

La storia delle armi mostra lo scudo, il migliore amico di un combattente, come lo strumento di onore e di identificazione per eccellenza nella panoplia di un guerriero. Uno scudo robusto può respingere frecce e spade comuni, spruzzi velenosi e fiamme di drago. Soltanto un alleato reattivo è in grado di coprire come si deve i fianchi di chi assalta il nemico frontalmente. Proteggere quell'alleato è fondamentale.

Nell'arco della storia, l'uso dello scudo ha definito la natura di molte tattiche militari. Nelle formazioni a falange, diffuse presso molti popoli, un soldato si erge di fianco all'altro e si affida allo scudo del compagno per ottenere maggiore protezione. Durante una carica, uno scudo è di aiuto nel respingere il nemico o perfino nell'abbatterlo. I combattenti di un'unità di abili scudieri possono disporre i loro scudi per formare un baluardo contiguo, in grado di proteggere tutti coloro che si trovano dietro di esso da qualsiasi attacco esterno. Si dice che in origine questa manovra fosse un trucco nanico, una “formazione a macigno.”

Il combattente-filosofo Arkhosiano Khomagar disse, “Lo scudo è la legge del campo di battaglia, protegge i soldati allo stesso modo in cui i giusti e nobili editti proteggono l'impero.” I guerrieri della falange di molte culture devono affrontare il disonore o punizioni peggiori se perdono i loro scudi in battaglia, in quanto una tale perdita indebolisce l'unità nella sua interezza. Numerose culture osservano l'antica tradizione di riportare i combattenti caduti in battaglia distesi sui loro scudi, e di seppellire lo scudo assieme al suo proprietario. Specialmente presso i nani, uno scudo infranto è considerato un simbolo di perdita o di corruzione.

Lo scudo è ancora più importante per le piccole unità di guerrieri, che si affidano a questi oggetti per proteggere i loro pochi alleati. Un saggio soldato che osservi questi doveri sa anche che lo scudo può essere un'ottima arma oltre che uno strumento di difesa.

Il personaggio sa bene tutto questo. Dopo avere preso parte a innumerevoli schermaglie, ha padroneggiato l'uso di un'arma a una mano e di uno scudo. La sua abilità è tale che coloro che prestano troppa attenzione a uno degli armamenti finiscono inevitabilmente per subire danni dall'altro.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO DELLO SCUDO

Azione di Copertura (11° livello): Finché usa uno scudo, l'adepto dello scudo può spendere un punto azione per ottenere copertura superiore contro gli attacchi ad area e a distanza fino alla fine del proprio turno successivo, invece di eseguire un'azione extra.

Rappresaglia del Portatore di Scudo (11° livello): Ogni volta che un nemico adiacente all'adepto dello scudo attacca un alleato con un attacco in mischia, l'adepto ottiene un bonus cumulativo di +2 al suo successivo tiro dei danni in mischia.

Resistenza dello Scudo (16° livello): Finché usa uno scudo, l'adepto dello scudo aggiunge il suo bonus di scudo alla sua difesa di Tempra.

PRODEZZE DELL'ADEPTO DELLO SCUDO

Colpo Improvviso dello Scudo Adepto dello Scudo Attacco 11

L'avversario decide di ignorare l'adepto dello scudo, e riceve come ringraziamento un sonoro colpo del suo scudo.

Incontro ♦ Marziale

Interruzione immediata

Mischia 1

Attivazione: Un nemico adiacente marchiato dal personaggio scatta o effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza + 4 contro Tempra

L'attacco aumenta a Forza + 6 contro Tempra al 21° livello.

Colpito: Il bersaglio è stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Muro dello Scudo Adepto dello Scudo Utilità 12

Dopo avere preparato il suo scudo, l'adepto si prepara a difendere se stesso e gli alleati vicini dai proiettili in arrivo.

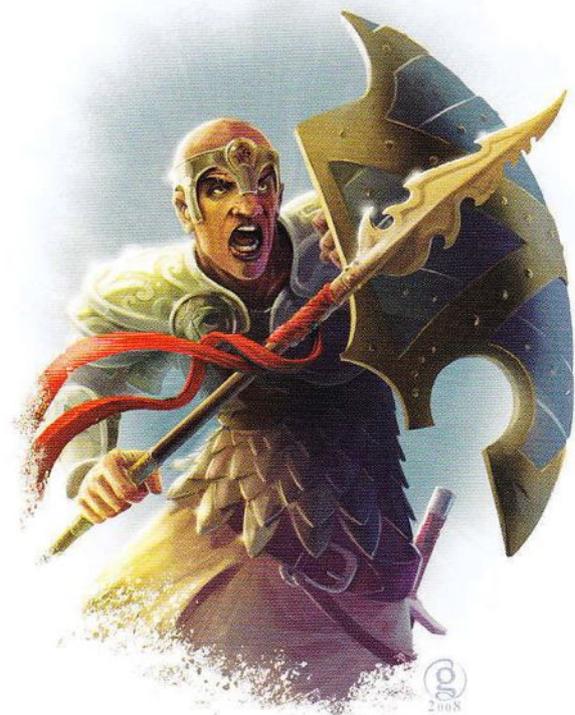
Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore

Personale

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio e gli alleati a lui adiacenti ottengono copertura contro gli attacchi a distanza e ad area.



Scudo Riverberante Adepto dello Scudo Attacco 20

L'adepto dello scudo si volta e spinge lo scudo contro il nemico che attacca, sferrando un colpo vibrante contro di lui.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Reazione immediata **Mischia 1**

Attivazione: Un nemico adiacente manca il personaggio o un suo alleato con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare uno scudo.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Il bersaglio è frastornato e indebolito (tiro salvezza termina entrambi).

CAVALIERE PROTETTORE

"Nerath sarà caduto, ma il bisogno di guerrieri giusti che rispettino un codice d'onore è ancora alto."

Prerequisito: Guerriero

Mai come in questa era di oscurità, immersa nelle ombre degli imperi scomparsi, c'è stato tanto bisogno di qualcuno che caldeggi la causa degli innocenti. Risale ai tempi della caduta di Nerath la presenza di una forza organizzata di combattenti guidati dall'onore e dalla giustizia in ogni loro azione. Questi audaci cavalieri, che combattevano al servizio di Re Elidyr di Nerath, sono scomparsi da tempo, e il codice d'onore a cui aderivano è diventato per la maggior parte della gente una curiosità storica. Tuttavia, alcuni capiscono il bisogno di una tale nobiltà nel mondo di oggi e cercano di seguire il modello di quei prodi cavalieri di tanto tempo fa. Questi guerrieri moderni si fanno chiamare i cavalieri protettori.

Alcuni tra coloro che si fanno chiamare cavalieri potrebbero reggere il confronto con gli storici guerrieri di Nerath quanto a zelo. Senza un codice da seguire, tuttavia, chi può dire con certezza se i nuovi cavalieri manterranno l'onore dei tempi andati? Senza una compagnia a cui aderire, come possono degli individui dalla mentalità analoga perseguire obiettivi simili e vigilare a vicenda sui propri compagni? Purtroppo, molti di coloro che si spacciano per cavalieri (e perfino alcuni di coloro che si fanno chiamare cavalieri protettori) sono tutt'altro che le controparti degli ammirevoli combattenti dei tempi antichi. Fin troppo spesso usano il loro sedicente titolo per vivere in modo dissoluto o per bieco tornaconto personale.

Esiste una confederazione informale di cavalieri protettori che funge da organizzazione sui generis per coloro che desiderano seguire questo cammino. I suoi membri giurano di proteggersi l'un l'altro e di far osservare i principi dell'ordine. Coraggio, laboriosità, rispetto, cortesia e gloria militare sono i principi guida di tutti i cavalieri protettori. Coloro che non osservano questi principi si ritrovano presto ai ferri corti con tutti gli altri cavalieri protettori.

Il personaggio ha deciso di indossare il mantello e di brandire la spada di un cavaliere protettore e si pone l'obiettivo di emulare i cavalieri dei tempi antichi. A metà tra un combattente e una guida, rispetta il codice dei cavalieri protettori nella sua ricerca della gloria e per onorare il passato. Nella vita quotidiana, si sforza di essere nobile, onesto e giusto. Quando lui e i suoi compagni si ritrovano sotto attacco, il cavaliere protettore si erge in prima linea, per dare mostra del suo coraggio e per mettersi alla prova. Anche se le menti più meschine si fanno beffe di lui e lo bollano come un idealista, il cavaliere protettore sa combattere con dignità e determinazione.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CAVALIERE PROTETTORE

Azione del Protettore (11° livello): Quando un cavaliere protettore spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato entro 5 quadretti da lui ottiene un bonus di +4 alla CA fino alla fine del turno successivo del cavaliere protettore.

Protettore Devoto (11° livello): Quando un nemico marchiato dal cavaliere protettore attacca un alleato a lui adiacente, il cavaliere può far scorrere l'alleato di 1 quadretto come interruzione immediata.

Concentrazione del Cavaliere (16° livello): Quando un cavaliere protettore effettua un attacco dovuto al privilegio di classe di Sfida in Combattimento o un attacco di opportunità, può decidere in alternativa di concedere ai suoi alleati un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo come interruzione immediata.

PRODEZZE DEL CAVALIERE PROTETTORE

Colpo del Protettore Cavaliere Protettore Attacco 11

Il cavaliere protettore punisce l'avversario prescelto, infliggendo su di lui la sua vendetta per avere attaccato un alleato.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Bersaglio: Una creatura marchiata dal personaggio

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio ha attaccato uno qualsiasi degli alleati del personaggio dalla fine del turno precedente di quest'ultimo, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Baluardo del Cavaliere Cavaliere Protettore Utilità 12

Al richiamo del cavaliere protettore, un alleato si ripara dietro di lui per sfuggire a un pericolo.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 5**

Bersaglio: Un alleato entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il bersaglio può scattare in un quadretto adiacente al personaggio come azione gratuita e ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Giustizia di Sangue Cavaliere Protettore Attacco 20

L'avversario del cavaliere protettore fa barcollare un suo alleato, ma il cavaliere arriva immediatamente e ricaccia il nemico indietro con un devastante attacco punitivo.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Reazione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico adiacente rende sanguinante un alleato tramite un attacco in mischia

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il personaggio può scattare nello spazio che il bersaglio occupava.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non scorre.

Effetto: L'alleato ottiene un bonus di potere +2 alla CA fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

CUPO MIETITORE

"Tutte le cose prima o poi muoiono, amico mio. Spetta a me assicurarmi che ciò accada anche a te."

Prerequisito: Guerriero

Innumerevoli stili di combattimento nascono dalla dedizione di alcuni maestri, impeccabili figure che dedicano le loro vite a perfezionare le manovre in combattimento che vengono poi eseguite sul campo di battaglia dai loro discepoli. Ma non tutte le tecniche sono frutto degli insegnamenti di questi modelli esemplari dell'arte del guerriero. Alcuni metodi hanno origini di gran lunga meno nobili. Il cammino del cupo mietitore è un sentiero tutt'altro che luminoso.

Stando alle leggende, il primo cupo mietitore fu Gulkanon, un paladino umano della Regina Corvo, privato del suo rango e dei suoi poteri per avere offeso la sua dea. Anche privato del legame alla dea che aveva venerato per così tanto tempo, Gulkanon si rifiutò di rinunciare al ruolo di suo campione. Si dedicò allora a un nuovo tipo di studio militare, elaborando le tecniche delle razze più feroci e crudeli del mondo: gli orchi, i goblin, gli ogre e i troll. Prese i rozzi colpi di queste creature brutali e li affinò. Sviluppando una serie di prodezze che incanalarono la sua forza in uno stile di agghiacciante ferocia, consentendogli di compiere vere e proprie carneficine. Quando ritenne di avere padroneggiato a sufficienza le sue nuove abilità si proclamò "cupo mietitore" e prese a inviare anime alla patrona che lo aveva ripudiato, nella speranza di riallacciare il rapporto che era stato spezzato. La storia non dice se ebbe successo o meno, ma il frutto dei suoi studi è sopravvissuto.

Alcuni cupi mietitori servono la Regina Corvo e non è troppo difficile localizzare qualche piccolo culto composto da questi combattenti e disposto ad addestrare i candidati più promettenti. Altri guerrieri che hanno seguito questo addestramento, tuttavia, sono privi della volontà o della disciplina necessaria per ottenere il favore duraturo della dea. Alcuni distorcono i suoi dettami per giustificare i loro accessi. Si dice che i servitori più vigili della Regina Corvo diano la caccia e uccidano i peggiori di questi profanatori.

A prescindere che il guerriero sia naturalmente portato per impartire la morte o che abbia tratto ispirazione dalle azioni di un altro, ha deciso di studiare le tecniche del cupo mietitore. Questo addestramento mette a sua disposizione una gamma speciale di manovre da combattimento che enfatizzano la sua già notevole competenza nelle armi a due mani. La disciplina del cupo mietitore lo trasforma da un combattente competente in una terrificante forza di distruzione. Piuttosto che curarsi delle proprie difese, il cupo mietitore predilige seminare la distruzione per il campo di battaglia. Ai nemici non sfugge il potenziale distruttivo di un mietitore, e chi decide di ignorarlo lo fa a suo rischio e pericolo. Il mietitore può eseguire attacchi stupefacenti, scivolare tra i nemici e squartarli con le sue lame d'acciaio in un batter d'occhio.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL CUPO MIETITORE

Azione del Mietitore (11° livello): Quando il cupo mietitore spende un punto azione per effettuare un attacco con un'arma a due mani, ogni nemico a lui adiacente subisce danni pari al modificatore di Forza del cupo mietitore.

Massacro Incombente (11° livello): Se l'attacco di opportunità di un cupo mietitore rende sanguinante un nemico da lui marchiato, il cupo mietitore può buttare quel nemico a terra prono.

Incalzare del Mietitore (16° livello): Quando il cupo mietitore mette a segno un attacco basilare in mischia usando un'arma a due mani, un nemico a lui adiacente subisce danni pari al modificatore di Forza del cupo mietitore. Quando colpisce qualcuno con il potere *incalzare*, tutti i nemici a lui adiacenti subiscono danni pari al suo modificatore di Forza.

PRODEZZE DEL CUPO MIETITORE

Affondo del Mietitore Cupo Mietitore Attacco 11

Il cupo mietitore mena un ampio fendente contro il suo avversario, e il suo energico attacco trasmette chiaramente la minaccia della sua potenza.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia + 1 portata**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, se il bersaglio effettua un attacco che non comprende il personaggio come bersaglio, il personaggio può scattare di 1 quadretto ed effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come interruzione immediata.

Arma: Se il personaggio impugna un'arma a due mani, l'attacco e l'attacco basilare in mischia infliggono entrambi danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Monito del Mietitore Cupo Mietitore Utilità 12

Tracciando un arco minaccioso con la sua arma, il cupo mietitore costringe i suoi nemici a rivedere le loro tattiche.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 2**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il bersaglio è marchiato fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene, o finché un altro marchio non si sostituisce a questo.

Raccolto di Sangue Cupo Mietitore Attacco 20

Con una serie di letali affondi, il cupo mietitore rende i suoi nemici sanguinanti e li isola in una posizione critica.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio si muove durante il suo turno, non può effettuare un tiro salvezza contro i danni continuati.

Arma: Se il personaggio impugna un'arma a due mani, il bersaglio subisce invece 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

DEVASTATORE

"Per Kord!"

Prerequisiti: Guerriero, privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso

Un devastatore è il combattente furioso per eccellenza, un guerriero feroce e temerario. Un tale combattente vive esclusivamente per cedere all'ira e per vedere scorrere il sangue, rosicchia letteralmente il bordo del suo scudo o l'impugnatura della sua arma per scaricare l'energia quando uno scontro imminente tarda ad arrivare. Quando finalmente il combattimento ha inizio, un devastatore si getta a capofitto nella mischia, lasciando dietro di sé una scia di avversari sanguinanti e di cadaveri mutilati.

Un devastatore scrolla la testa dinanzi alle discipline più rigide, alla devozione, a un codice e alle armi frivole come gli stocchi. È un guerriero votato a uccidere, e si affida alla forza della sua arma e all'impulso violento che la battaglia produce in lui. Alcuni potranno descriverlo come un bifolco primitivo, ma il devastatore ride in faccia anche a costoro. Quando chi lo schernisce si rannicchia tremante di fronte agli orrori della notte o delle terre selvagge, il devastatore si erge incrollabile, pronto ad affilare la sua lama sulle ossa dei suoi nemici.

Essere un devastatore significa che ogni schermaglia offre nuove opportunità di sangue e di gloria. È un'occasione di procurarsi fama, il favore degli dèi e forse più di una forma di immortalità. Un devastatore si getta in ogni combattimento come se fosse l'ultimo, tuffandosi



senza paura in mezzo agli avversari dove potrà seminare maggiore distruzione. Grazie al suo coraggio scellerato procura fama e onore per sé, per la sua gente, per i suoi antenati e per gli dèi che vegliano su di lui. E se gli dèi non si disturbano a vegliare su di lui... che vadano all'Inferno anche loro!

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DEVASTATORE

Azione Devastante (11° livello): Il devastatore può usare un punto azione per effettuare un attacco basilare in mischia contro ogni nemico adiacente, invece di effettuare un'azione extra. Ottiene un bonus a ogni tiro dei danni pari al proprio modificatore di Costituzione.

Lottare per Uccidere (11° livello): Ogni volta che il devastatore porta un nemico a 0 punti ferita, ottiene un bonus di +2 al successivo tiro per colpire in mischia che effettuerà prima della fine del suo turno successivo.

Furia Massacratrice (16° livello): Una volta per round, quando il devastatore è sanguinante e manca il bersaglio con un attacco in mischia, può effettuare un attacco basilare in mischia contro lo stesso bersaglio come azione gratuita.

PRODEZZE DEL DEVASTATORE

Nemici Indietreggianti Devastatore Attacco 11

Gli attacchi del devastatore sono talmente feroci da indurre i nemici a indietreggiare.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge ogni nemico diverso dal bersaglio e situato entro 3 quadretti da sé di 1 quadretto.

Furia Grondante Sangue Devastatore Utilità 12

Il devastatore si ferma per un istante, si asciuga il sangue dalle labbra, e poi si tuffa di nuovo a capofitto nel combattimento.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale, Stabile

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico rende il personaggio sanguinante tramite un attacco in mischia

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio subisce una penalità di -2 a tutte le difese, ma ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire in mischia. Quando il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita, recupera un numero di punti ferita pari al suo modificatore di Costituzione.

Marchio della Ferocezza Devastatore Attacco 20

Il micidiale attacco del devastatore apre una profonda ferita; concentrandosi sul nemico, il devastatore gli impedisce di prendersene cura.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e 15 danni continuati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio non viene marchiato dal personaggio, subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro i danni continuati.

DIFENSORE NANICO

"Neanche la collera degli Inferi riuscirà a spostarmi, ma io ti pianterò dove ti trovi a colpi di martello!"

Prerequisiti: Nano, guerriero

Il popolo dei nani ha sfidato i titani e i giganti. L'unità li ha sorretti e la tenacia li ha sostenuti; ogni tradizione che preservi questi valori è un bene prezioso per loro. Si ergono inamovibili e invitti come le montagne contro orchi, goblin e draghi.

I soldati nanici non conoscono pari nella loro potenza in combattimento e nella lealtà reciproca. Molte storie di guerra parlano di come un singolo nano delle truppe di fanteria sia in grado di tener testa a due combattenti di qualsiasi altra razza e della stessa abilità. Due di questi soldati possono reggere a cinque nemici di pari abilità. Quando poi le forze nemiche sono costituite da semplici selvaggi, le armate dei nani le infrangono come una lama di pietra che taglia in due l'acqua.

Tutte le istituzioni della società nanica possono contare su numerosi soldati fedeli alla causa. Robusti guerrieri prestano servizio sotto un re o un nobile, una gilda o un'attività commerciale, una divinità o una chiesa, o si affiliano semplicemente a un credo che sentono come loro. Alcuni servono soltanto l'onnipotente denaro, e vendono il loro tempo e i servizi della loro ascia in cambio di ricchezze. Esistono numerose tecniche di combattimento antiche e onorate che insegnano a un combattente nanico come sfruttare al meglio le sue capacità razziali, le sue ottime armi e la sua armatura pesante. Quando è ora di sguinzagliare i mastini della guerra, tocca ai soldati nanici scendere in prima linea.

Il personaggio è un maestro dell'arte di combattimento nanica, incentrata tanto sul proprio coraggio e la propria resistenza quanto sull'affidamento ai propri fedeli alleati. La sua maestria risiede nelle manovre difensive e nello studio delle linee di battaglia. Un difensore nanico sa bene come approfittare dei varchi nelle linee nemiche. Gli alleati imparano a considerarlo il centro della squadra, sono rincuorati dalla sua solidità e dalla sua capacità di sbaragliare le difese avversarie.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DIFENSORE NANICO

Azione Difensiva (11° livello): Quando un difensore nanico spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 alla sua CA e alla Tempra fino alla fine del suo turno successivo.

Difensore Incrollabile (11° livello): Ogni volta che il difensore nanico è adiacente ad almeno un alleato, sia il difensore nanico che tutti gli alleati adiacenti ottengono un bonus di +1 alla CA, e tutti gli alleati adiacenti possono ridurre la distanza di cui vengono mossi da un effetto di tirare, spingere o scorrere di 1 quadretto.

Radici della Terra (16° livello): Il tratto razziale di Piedi Saldi può ridurre la distanza di cui il difensore nanico viene mosso di 5 quadretti.

PRODEZZE DEL DIFENSORE NANICO

Premere il Vantaggio Difensore Nanico Attacco 11

Dopo avere ricacciato i suoi nemici all'indietro, il difensore nanico occupa il varco lasciato vuoto.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto. Il personaggio può quindi scattare di 1 quadretto nello spazio che il bersaglio occupava.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o un piccone, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Cuore di Forgia Difensore Nanico Utilità 12

Fornendo la sua stessa difesa come esempio, il difensore nanico ispira coraggio nei suoi alleati.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +4 a tutte le difese, e un qualsiasi alleato a lui adiacente ottiene un bonus di potere +2 alla Volontà.

Crollo dell'Architrave Difensore Nanico Attacco 20

Il colpo del difensore nanico martella l'avversario e lo scaraventa all'indietro, travolgendo gli avversari vicini nella confusione.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge i nemici adiacenti al bersaglio di 1 quadretto e li butta a terra proni.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o un piccone, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge i nemici adiacenti al bersaglio di 1 quadretto.

DRAGO INTERIORE

"La furia del drago ribolle nel mio sangue!"

Prerequisiti: Dragonide, guerriero

I dragonidi discendono dalla stessa dinastia spirituale dei possenti draghi. Fin dall'alba dei tempi, i dragonidi hanno incanalato la loro furia interiore in uno spirito combattivo e in una fiera tradizione marziale. L'impero di Arkhosia nacque da queste radici e si espanse grazie tanto alla potenza del suo esercito quando alla sua influenza civilizzatrice.

Ad Arkhosia, i dragonidi servivano i draghi svolgendo numerosi ruoli, da visir ad arcimaghi, da oracoli a valletti. I ruoli più importanti riservati ai dragonidi, tuttavia, erano quelli di agenti dell'impero nelle zone più pericolose del mondo o di difensori della patria. La tradizione militare veniva tramandata da una generazione all'altra, come anche la capacità di attingere alla propria natura draconica interiore.

Alcuni maestri dragonidi in particolare riescono ad affinare il corpo, la mente e lo spirito attraverso l'addestramento marziale fino ad attingere in modo perfetto allo spirito del loro drago interiore. Alcuni giungono a queste conoscenze da soli; altri le apprendono presso maestri ansiosi di addestrare i dragonidi più giovani nelle tradizioni dei tempi antichi. Quei pochi che riescono a padroneggiare fino in fondo queste tecniche diventano eroi o nemici leggendari.



Quale che sia la sua storia personale, nelle vene del personaggio scorre il sangue indomito dei draghi. La sua venerazione degli antenati combattenti si è manifestata come un legame soprannaturale a questo retaggio. Il personaggio sente il richiamo del suo drago interiore. La sua ferocia vibra nel suo corpo. La sventura attende coloro che osano ferirlo, poiché chi versa il suo sangue scatenerà l'ira del suo cuore draconico.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL DRAGO INTERIORE

Azione del Soffio (11° livello): Quando un drago interiore spende un punto azione per eseguire un'azione extra finché è sanguinante, può usare il suo potere razziale di *soffio del drago* come azione gratuita, anche se lo ha già usato nel corso di questo incontro.

Furia Dragonide (11° livello): Finché il drago interiore è sanguinante, il suo bonus razziale ai tiri per colpire diventa +2 invece di +1.

Soffio Eterno (16° livello): Quando il drago interiore colpisce un bersaglio con *soffio del drago*, il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). I danni continuati sono dello stesso tipo di quelli inferti dal suo *soffio del drago*.

PRODEZZE DEL DRAGO INTERIORE

Scarica del Drago

Drago Interiore Attacco 11

Quando il drago interiore viene ferito, il suo sangue rovente acceca i nemici vicini.

Incontro + Marziale

Reazione immediata Propagazione ravvicinata 3

Attivazione: Un attacco infligge danni al personaggio

Bersaglio: Ogni creatura entro la propagazione

Attacco: Costituzione + 4 contro Riflessi

I danni aumentano a Costituzione + 6 contro Riflessi al 21° livello.

Colpito: 2d6 + modificatore di Costituzione danni, e il bersaglio è accecato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Manifestazione Ancestrale

Drago Interiore Utilità 12

Attingendo alla forza vitale del suo retaggio draconico, il drago interiore incanala nel suo sangue l'ira dei suoi antenati.

Giornaliero + Marziale

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio non deve essere sanguinante.

Effetto: I punti ferita del personaggio scendono al valore di sanguinante, e il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari a quelli che ha perduto usando questo potere. Finché non esaurisce i suoi punti ferita temporanei, ottiene resistenza a tutti i danni pari al suo modificatore di Costituzione.

Colpo del Soffio del Drago

Drago Interiore Attacco 20

Ogni volta che il drago interiore sferra un colpo con la sua arma, scatena anche la potenza del suo soffio del drago.

Giornaliero + Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, quando il personaggio infligge danni con un attacco in mischia contro un nemico adiacente, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Costituzione del personaggio. I danni extra sono dello stesso tipo del suo *soffio del drago*.

FANTE D'ASSALTO

"Veloci, uomini! E colpite duro!"

Prerequisito: Guerriero

Si dice che Nerath fosse una nazione giusta, ma sarebbe una menzogna affermare che si reggesse esclusivamente sui negoziati, sulla diffusione della conoscenza e sulle influenze culturali. No, come ogni storico può confermare, Nerath ascese al potere grazie agli scudi spezzati e alle lame infrante dei suoi soldati. Quando chi è stato conquistato non intende piegarsi, deve essere messo in ginocchio con la forza.

Questo era il compito delle legioni di Nerath. I suoi eserciti erano composti principalmente da unità di fanteria pesante altamente addestrate e coadiuvate da unità di cavalleria pesante, i famosi cavalieri protettori. Le tradizioni militari di Nerath avevano origini molto antiche. Secondo quello che qualsiasi dragonide definirebbe un ottimo esempio di stile dragonide, toccava a una speciale forza ausiliaria di fanteria leggera condurre la maggior parte degli assalti di Nerath. Queste erano le truppe d'assalto dell'impero. Gli storici militari li paragonano ad altre truppe analoghe diffuse presso altri popoli e culture, specialmente gli elfi e i dragonidi.

Un tipico membro della fanteria d'assalto indossava una cotta di maglia sopra una di cuoio e impugnava una spada lunga e una corta, oppure due spade corte gemelle. Ogni fante veniva addestrato per sfondare le linee di qualsiasi forza nemica, muovendosi velocemente per uccidere e ferire il maggior numero di soldati nemici possibile. Quando un soldato riusciva a violare le linee nemiche, il suo nuovo obiettivo diventava dirigere un assalto contro le postazioni di comando nemiche.

Anche se Nerath non esiste più come impero, molte delle sue tradizioni permangono. Numerosi guerrieri e scuole militari mantengono una solida tradizione di fante d'assalto. Per non parlare dei soldati simili diffusi presso altri popoli, come ad esempio i guerrieri d'assalto nanici. Qualsiasi combattente che desideri addestrarsi in questo rapido e brutale stile di attacco può riuscirci facilmente.

Il personaggio è parte di questa tradizione di assalto d'urto. A differenza di quei combattenti che formano linee di combattimento, un fante d'assalto avanza verso i nemici, sfidandoli a colpirlo e costringendoli a inseguirlo. I suoi massacri temerari confondono e sorprendono i suoi avversari. Tuttavia, un fante d'assalto non abbassa mai la guardia, specialmente quando si trova nel luogo che predilige: al centro di una massa di nemici.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL FANTE D'ASSALTO

Azione di Fanteria (11° livello): Quando un fante d'assalto spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del proprio turno successivo. Se un attacco in mischia lo manca finché questo bonus è attivo, il fante può scattare di 1 quadretto come azione gratuita.

Soldato Letale (11° livello): Quando un fante d'assalto impugna un'arma secondaria, il dado dei danni di quell'arma aumenta di una categoria.

Morte Rapida (16° livello): Una volta per round, quando un fante d'assalto beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio, può aggiungere il suo modificatore di Destrezza al tiro dei danni in mischia contro quel bersaglio.

PRODEZZE DEL FANTE D'ASSALTO

Torsione Sconvolgente Fante d'Assalto Attacco 11

Sgusciando tra i nemici, il fante d'assalto sferra una serie di affondi precisi che lasciano il nemico piegato in due dal dolore di tre ferite ravvicinate.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza + 2 contro CA (arma principale)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro CA (arma secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Effettua un attacco terziario contro il bersaglio.

Attacco terziario: Forza contro CA (arma principale o secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, il personaggio può scattare di 1 quadretto e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Gioco di Gambe d'Assalto Fante d'Assalto Utilità 12

Con la sicurezza di un marinaio consumato sul ponte di una nave scossa dalla tempesta, il fante d'assalto imbraccia le armi per parare i colpi in arrivo, mantenendosi al contempo pronto a schivare.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, una volta per ogni turno in cui il personaggio manca con un attacco in mischia, il personaggio può scegliere se scattare di 1 quadretto o ottenere un bonus di potere +1 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Colpo Trafiggente Fante d'Assalto Attacco 20

Il fante d'assalto afferra il suo avversario e lo strattona verso di sé, spingendo contemporaneamente la lama in direzione opposta.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma secondaria e avere una mano libera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza + 5 contro Tempra

Colpito: Il personaggio afferra il bersaglio. Effettua un attacco secondario contro di lui.

Attacco secondario: Forza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

HALFLING CONFINIERE

"Fatti ingannare dalla mia taglia, e sarà l'ultimo sbaglio che farai."

Prerequisiti: Halfling, guerriero

Il mondo è selvaggio e sconfinato, e i nomadi halfling sono creature piccole. La velocità e i riflessi pronti gli hanno comunque consentito di sopravvivere. Adattandosi a sopravvivere, hanno imparato ad affidarsi ai loro combattenti più scaltri e audaci per proteggersi. Anche quelle comunità halfling che si sono stabilite in un luogo fisso mantengono una classe di soldati che si occupa di curare i loro interessi presso la gente civilizzata più grossa.

La tradizione combattente dell'halfling confiniera sviluppa i tratti migliori degli halfling. I confinieri si addestrano a eseguire tattiche mordi e fuggi e strategie di branco. Schizzano da un punto all'altro del campo di battaglia, evitano gli attacchi dei loro nemici più grossi, colpiscono da angolazioni inaspettate ed effettuano assalti fulminei. I confinieri sono disposti a sacrificare le loro vite per consentire a coloro che proteggono di sopravvivere e di sfuggire ai pericoli.

Molti clan di halfling nomadi incaricano vari confinieri di fungere da esploratori. Questi combattenti consentono alle carovane di nomadi di viaggiare in libertà, eliminando i pericoli alla comunità prima che le minacce diventino serie. Gli halfling più abili e robusti possono imparare facilmente le tecniche dei confinieri. Molti hanno messo queste conoscenze a buon uso anche al di fuori delle comunità halfling, appagando la loro curiosità naturale e proteggendo al contempo gli amici e la gente comune.

Il personaggio è uno di questi campioni del popolo halfling. È pronto a balzare in azione in un istante, brandendo una lama fulminea e sghignazzando mentre i grossi, goffi bifolchi inciampano su se stessi nel tentati-

vo di fermarlo. Un confiniera impara a usare la propria piccola taglia per vedere la battaglia da una prospettiva diversa, scorgendo punti deboli che agli altri sfuggono, incalzando i propri nemici e sfruttando ogni minimo vantaggio che la battaglia ha da offrire. In quei casi in cui, per qualche motivo, la sua abilità non dovesse essere sufficiente, la sua fortuna penserà a fare il resto.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'HALFLING CONFINIERE

Azione Scattante (11° livello): Un halfling confiniera può spendere un punto azione per scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza, invece di eseguire un'azione extra.

Possibilità di Ritorsione (11° livello): Se l'halfling confiniera usa il suo potere razziale di seconda possibilità e il risultato del secondo tiro è un colpo mancato, l'halfling confiniera può effettuare un attacco basilare in mischia contro l'attaccante come azione gratuita.

Spostare la Battaglia (16° livello): Ogni volta che l'halfling confiniera effettua un attacco dovuto al privilegio di classe di Sfida in Combattimento e colpisce, può far scorrere il bersaglio di 1 quadretto e poi scattare di 1 quadretto.

PRODEZZE DELL'HALFLING CONFINIERE

Rimanere alle Calcagna Halfling Confiniera Attacco 11

L'halfling confiniera e la sua lama mordace non mollano mai il nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Fino alla fine del turno successivo del personaggio, se il bersaglio si muove il personaggio può muoversi fino alla sua velocità come azione gratuita, concludendo il suo movimento in posizione adiacente al bersaglio.

Balzo dello Scambio Halfling Confiniera Utilità 12

L'halfling confiniera si scaglia con tutte le sue forze a intercettare un attacco, scalzando un alleato da una posizione pericolosa.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata Mischia 1

Attivazione: Un alleato adiacente è colpito da un attacco in mischia

Bersaglio: L'alleato che attiva il potere

Effetto: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e può scattare nello spazio che il bersaglio occupava. Il personaggio diventa il bersaglio dell'attacco che ha attivato questo potere.

Affondo Argentovivo Halfling Confiniera Attacco 20

Avendo scorto un punto debole, l'halfling confiniera affonda e colpisce fulmineamente.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.



NUOVI CAMMINI

INARRESTABILE

"Non puoi nemmeno rallentarmi, figuriamoci fermarmi."

Prerequisito: Guerriero

Le battaglie tra i tiefling di Bael Turath e i dragonidi di Arkhosia fecero tremare il mondo intero. Le gesta e le imprese che segnarono quei conflitti rivivono ancora in molti canti e poemi epici. Una di queste opere è il *Lamento di Jagannash*, un cupo canto che narra l'ultima marcia di Jagannash l'Inarrestabile, un grande eroe dragonide.

Jagannash, un imponente guerriero famoso per la sua capacità di continuare a combattere per quante ferite potesse subire, divenne il protagonista di molte leggende. Resse all'ira di un drago blu infuriato, si scrollò di dosso le sferzate della frusta di un diavolo della fossa e uccise perfino un tiefling warlock che lo aveva scaraventato negli Inferi. Il *Lamento*, tuttavia, parla della sua battaglia finale e di ciò che riuscì a conseguire nel corso dell'ultimo attacco contro l'impero dei tiefling. Jagannash decimò un'intera legione di diavoli, strangolò la stregona succube che li comandava a mani nude e si fece strada a colpi di martello attraverso le mura di una fortezza. Mentre scalava la torre che ospitava la sala della guerra dei tiefling, la terra si ribellò e inghiottì l'intera cittadella e tutti coloro che vi si trovavano. Si dice che Jagannash combatta ancora laggiù nonostante il passare dei secoli, tale è la sua indomabile resistenza.

È dall'esempio di Jagannash che altri guerrieri dal credo simile traggono ispirazione. L'addestramento fisico e mentale di questi combattenti è un segreto custodito da pochi maestri, sia dragonidi che appartenenti ad altre razze. Alcuni riescono addirittura a sviluppare queste doti senza bisogno di addestramento formale.

Un inarrestabile è una forza inesorabile di distruzione. Respinge le armi nemiche con la semplice forza di volontà: il fuoco non lo tocca; il fulmine non lo acceca. Il nucleo del suo potere risiede nella capacità di distaccare la mente dal corpo, nell'ignorare il dolore delle proprie ferite e nel continuare a combattere quando altri soccomberebbero. Raggiunge questo stato attraverso disciplina e dedizione. Tutti coloro che si pongono sul suo cammino sono destinati a cadere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'INARRESTABILE

Azione Inarrestabile (11° livello): Quando un inarrestabile spende un punto azione per eseguire un attacco, ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino all'inizio del suo turno successivo.

Risorse Inesauribili (11° livello): Il valore massimo dei punti ferita di un inarrestabile aumenta di 10.

Come azione gratuita, un inarrestabile può subire 10 danni e superare automaticamente un tiro salvezza contro un qualsiasi effetto a cui un tiro salvezza può porre fine. L'inarrestabile deve possedere almeno 10 punti ferita per usare questa capacità.

Critico Temprante (16° livello): Quando un inarrestabile mette a segno un colpo critico con un'arma, ottiene resistenza 10 a tutti i danni fino alla fine del proprio turno successivo.



PRODEZZE DELL'INARRESTABILE

Avanzata Inesorabile Inarrestabile Attacco 11

L'inarrestabile mena una raffica di colpi incessante su tutti i suoi nemici fino a farsi strada oltre di essi.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Rinvigorente

Azione standard Arma in mischia

Bersagli: Una o due creature

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto prima di ogni attacco.

Attacco: Forza contro CA, due attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per attacco.

Arma: Se il personaggio impugna un'ascia, un martello o una mazza, gli attacchi infliggono danni extra pari al suo modificatore di Costituzione.

Sangue di Ferro Inarrestabile Utilità 12

Isolando la propria mente dalle ferite subite, l'inarrestabile ignora le ferite minori riportate per tutto il resto della battaglia.

Giornaliero ♦ Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio diventa sanguinante

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino alla fine dell'incontro.

Assalto di Prima Linea Inarrestabile Attacco 20

Il colpo martellante dell'inarrestabile colpisce l'avversario nel punto desiderato e lo lascia barcollante.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio in uno spazio adiacente. Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio ottiene resistenza 5 a tutti i danni fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

MAESTRO DELLE ARMI SU ASTA

“È più facile raggiungere la vittoria quando la tua portata è più lunga.”

Prerequisito: Guerriero

Le versatili armi su asta sono più facili da fabbricare rispetto a una spada, e spesso anche più facili da manovrare con efficacia. Nella sua forma più semplice, un'arma su asta è una lancia lunga: una lama corta collocata in cima a una lunga asta. Dal momento che la portata è sempre un vantaggio, anche un'umile lancia lunga diventa un'arma efficace in mani poco esperte. Ma nelle mani di un maestro, la sua letalità non conosce eguali.

Le armi su asta più complesse spesso concedono vantaggi maggiori, sia sul campo di battaglia che in altre occasioni. Combinano gli aspetti migliori delle lance e delle lame o delle asce, consentendo a chi le impugna una capacità di controllo e di danno ineguagliata dalle altre armi. Non c'è da meravigliarsi che intere unità di soldati facciano uso di armi su asta in guerra, e che le guardie cittadine usino proprio queste armi per proteggere gli abitanti, nonché per tenerli in riga.

Dal momento che le armi su asta sono così comuni e così facili da costruire, imparare a usarne una è parte di quasi tutte le tradizioni militari basilari. Un uso più evoluto di queste armi non è altrettanto facile da ottenere, ma l'esperienza accumulata nei combattimenti regolari funge da ottimo sostituto, se non addirittura migliore delle sessioni di addestramento. La capacità di usare un'arma su asta contro una vasta gamma di nemici difficilmente può essere appresa attraverso i rigori dell'addestramento di leva.

È attraverso le sue avventure che il personaggio ha imparato a brandire le armi su asta come un maestro. Predilige un'arma che possa ampliare le sue opzioni e la sua portata, e sa che tenere certi mostri a distanza può essere fondamentale. Potendo contare su un'arma del genere,



ALDORE GILLESPIE

il personaggio non solo infligge colpi micidiali sui suoi avversari e mena letali fendenti arcuati che mietono vari nemici alla volta, ma riesce anche a proteggere meglio i suoi alleati e a controllare meglio la zona circostante.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL MAESTRO DELLE ARMI SU ASTA

Azione di Affondo (11° livello): Un maestro delle armi su asta può spendere un punto azione per incrementare di 1 quadretto la portata delle sue armi con portata fino all'inizio del suo turno successivo, invece di eseguire un'azione extra.

Portata Energica (11° livello): Se il maestro delle armi su asta usa un'arma con portata per applicare un potere dell'arma che spinge, tira o fa scorrere un bersaglio, incrementa la distanza del movimento forzato di 1 quadretto.

Presa Bracciolungo (16° livello): Se il maestro delle armi su asta impugna un'arma con portata, ogni volta che un nemico entro 2 quadretti da lui e marchiato da lui scatta o effettua un attacco che non lo include come bersaglio, il maestro può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come interruzione immediata.

PRODEZZE DEL MAESTRO DELLE ARMI SU ASTA

Colpo della Leva Maestro delle Armi su Asta Attacco 11

Il maestro delle armi su asta usa la propria arma per spostare il suo bersaglio dove desidera.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani con portata.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari al suo modificatore di Saggezza.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non scorre.

Posizione Allungata Maestro delle Armi su Asta Utilità 12

Il maestro delle armi su asta assume una posizione aperta che gli consente di raggiungere e colpire i nemici più imprudenti.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Stabile

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani con portata.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare attacchi di opportunità contro i nemici che rientrano nella portata della sua arma.

Spazzata dell'Arma su Asta Maestro delle Armi su Asta Attacco 20

Facendo turbinare la sua arma, il maestro delle armi su asta colpisce tutti gli avversari entro portata.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Emanazione ravvicinata 2**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a due mani con portata.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

TIEFLING IMMONDO DA GUERRA

“La mia ira potrà essere giustificata, ma arde sempre nel cuore di un diavolo.”

Prerequisiti: Tiefling, guerriero

La mescolanza tra diavoli e mortali creò i tiefling, marchiati per sempre dalla corruzione del loro sangue immondo. Ma in quella corruzione c'è anche potere. Come accade con ogni potere, è possibile attingervi a scopi buoni o malvagi. Da lungo tempo i tiefling hanno usato le energie diaboliche che ardono nei loro spiriti. Nella sua forma più basilare, questo potere infernale consente al tiefling di incanalare la collera e il desiderio di vendetta in vari attacchi più intensi del normale. Nelle ere passate, tuttavia, i combattenti tiefling avevano imparato a incanalare le loro emozioni negative fino a farne dei poderosi strumenti di guerra.

Il perduto Bael Turath contava interi squadroni di possenti guerrieri in grado di incanalare la loro furia nelle loro manovre militari. Nonostante la caduta dell'impero, alcuni di questi guerrieri diabolici sopravvissero. Le loro tecniche di combattimento vennero tramandate nell'arco dei secoli e oggi alcuni soldati tiefling possono offrire una forma di addestramento che consentirà agli aspiranti immondi da guerra di controllare il loro diavolo interiore. Altri, che devono imparare a farlo senza alcuna guida, scoprono che è meglio lasciare che l'immondo interiore si sfoghi nei momenti più violenti della battaglia, affinché non contaminino gli altri aspetti della vita.

Sono molti i membri di questa razza che percepiscono la corruzione annidata nelle loro anime, ma il personaggio si è reso conto che si tratta semplicemente di uno strumento a sua disposizione. Senza essere costretto ad abbracciare il male, il personaggio ha affrontato il suo aspetto infernale e lo ha padroneggiato. Ha unito la sua micidiale abilità con le armi al temibile potere del suo retaggio, riuscendo a difendere i suoi alleati e a punire quei nemici che hanno osato ergersi contro di lui. Ora la corruzione della sua anima è asservita ai suoi scopi, avvolge le sue armi in un fuoco funesto e consente all'immondo da guerra di nutrirsi della fugace energia degli avversari morenti.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TIEFLING IMMONDO DA GUERRA

Azione Infernale (11° livello): Quando un tiefling immondo da guerra spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera l'uso del potere razziale di *collera infernale* se l'aveva già usato nel corso di questo incontro.

Castigo del Fuoco Infernale (11° livello): Quando un nemico marchiato dal tiefling immondo da guerra effettua un attacco che non lo include come bersaglio, quel nemico subisce danni da fuoco pari a 3 + il modificatore di Costituzione del tiefling.

Opportunismo Bruciante (16° livello): Ogni volta che il tiefling immondo da guerra effettua un attacco grazie al suo privilegio di classe di Sfida in Combattimento o un attacco di opportunità, infligge danni da fuoco pari a 3 + il proprio modificatore di Costituzione se l'attacco colpisce.

PRODEZZE DEL TIEFLING IMMONDO DA GUERRA

Vendetta del Fuoco Infernale Tiefling Immondo da Guerra Attacco 11

Quando l'immondo da guerra colpisce, la collera suscitata dall'attacco del suo avversario contro un suo alleato si manifesta come una tetra fiamma che avvolge la sua arma.

Incontro ♦ Arma, Fuoco, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio ha colpito un alleato con un attacco durante questo incontro, l'attacco infligge danni da fuoco pari a 3 + il modificatore di Costituzione del personaggio.

Riscossa Infernale Tiefling Immondo da Guerra Utilità 12

L'immondo da guerra recupera le forze assorbendo i rimasugli spirituali di un nemico sconfitto.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita

Effetto: Il personaggio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Punizione della Collera Bruciante Tiefling Immondo da Guerra Attacco 20

L'immondo da guerra incanala tutto il suo odio e la sua collera in un singolo attacco, che avvolge l'avversario colpito in una fiammata rovente.

Giornaliero ♦ Arma, Fuoco, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).



VENDICATORE GIUSTIZIERE

"La giustizia è merce rara nel mondo di oggi. Io sono qui per assicurarmi che tu paghi per i tuoi crimini!"

Prerequisito: Guerriero

Fatta eccezione per pochi rifugi sicuri, il mondo è una terra spietata, dominata dalla crudeltà, dal terrore e da un male spietato. Gli innocenti vengono massacrati e le opere della civiltà vengono demolite, a volte nel tentativo di conquistarle, ma altrettanto spesso puramente per soddisfare un impulso brutale. I mostri più distruttivi spesso lasciano dietro di loro dei sopravvissuti, e alcuni di questi individui decidono di impugnare la spada o l'ascia. Queste anime coraggiose non desiderano raddrizzare i torti del passato, ma vogliono impedire che altri soffrano come è toccato a loro, e nel contempo appagano la loro sete di vendetta. In questo modo, l'eroismo spesso scaturisce anche dall'oscurità.

A un certo momento della vita passata del personaggio, questo cammino si è rivelato davanti a lui. Forse la sua carriera di tetro eroe è iniziata nel momento in cui lui o le persone a lui care sono cadute vittime di una sorte che non gli è stato possibile arginare: un singolo atto di depravazione ha sconvolto la sua vita per sempre. Oppure, semplicemente andando all'avventura, il guerriero ha assistito a troppi atti spietati, ha visto seppellire troppi innocenti o ha trovato il male nascosto in troppe ombre. In ogni caso, ora il vendicatore giustiziere si considera l'unico in grado di ergersi tra i pochi innocenti indifesi e le orde di predatori malvagi. Sa bene che non esiste tregua per coloro che desiderano proteggere i deboli, ma nonostante questo si dedica volontariamente a questa impresa.

Un vendicatore giustiziere è una figura brutale e efficiente, un individuo minaccioso che nessun nemico può permettersi di ignorare. Incute paura nel cuore dei suoi nemici per proteggere i suoi alleati e coloro che hanno meno potere di lui. Punisce la corruzione con efficienza e non mostra pietà, definendosi un integerrimo esecutore.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL VENDICATORE GIUSTIZIERE

Azione del Giustiziere (11° livello): Quando un vendicatore giustiziere spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene vantaggio in combattimento contro un nemico da lui marchiato, fino alla fine del proprio turno successivo.

Vantaggio Sanguinante (11° livello): Quando il vendicatore giustiziere beneficia di vantaggio in combattimento contro un nemico sanguinante, ottiene un bonus ai tiri dei danni delle armi pari al proprio modificatore di Carisma.

Giustizia Brutale (16° livello): Quando il vendicatore giustiziere porta un bersaglio da lui marchiato a 0 punti ferita, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE DEL VENDICATORE GIUSTIZIERE

Colpo della Giusta Punizione Vendicatore Giustiziere Attacco 11

Con un ruggito di indignazione e un colpo brutale, il vendicatore giustiziere ferisce il suo nemico e costringe gli altri a tremare davanti alla sua potenza.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Ogni nemico sanguinante entro 2 quadretti dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro Volontà

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le difese fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Giustizia Incombente Vendicatore Giustiziere Utilità 12

Il vendicatore giustiziere assume un aspetto minaccioso e spinge i suoi nemici nel punto in cui voleva con un semplice sguardo.

Giornaliero ♦ Marziale, Paura, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un nemico marchiato dal personaggio effettua un attacco che non include il personaggio come bersaglio, il personaggio può far scorrere quel nemico di 1 quadretto come reazione immediata.

Raffica Spietata Vendicatore Giustiziere Attacco 20

Il vendicatore giustiziere semina una raffica di colpi attorno a sé, lasciando i suoi nemici sanguinanti e traumatizzati.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio diventa sanguinante in seguito a questo attacco, subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato o penalità ai tiri per colpire.

LADRO

“Molti imparano a spezzare le gambe. Alcuni imparano a piegare la volontà. Altri diventano maestri dell’inganno, altri ancora dell’agilità. E io? Io sono tutto questo. Dimmi soltanto cosa vuoi che faccia.”

LA PAROLA “ladro” può avere molti significati, e coloro che appartengono a questa classe possono essere altrettanto diversi l’uno dall’altro. Molti ladri crescono per le strade e affinano le loro doti per diventare tirapiedi o scaltri truffatori. Altri invece, nobili vanagloriosi o dissoluti temerari, mostrano perizia con la lingua e con la spada ma sono totalmente privi di scrupoli, pur provenendo dall’estremo opposto della scala sociale. Molti ladri crescono a contatto del mondo del crimine e imparano a condividerne i valori. Altri provengono da ambienti diversi da quelli criminali, e sviluppano abilità che si rivelano estremamente utili nelle imprese più rischiose. Altri ancora fungono da spie o da esploratori per conto di individui o creature più potenti.

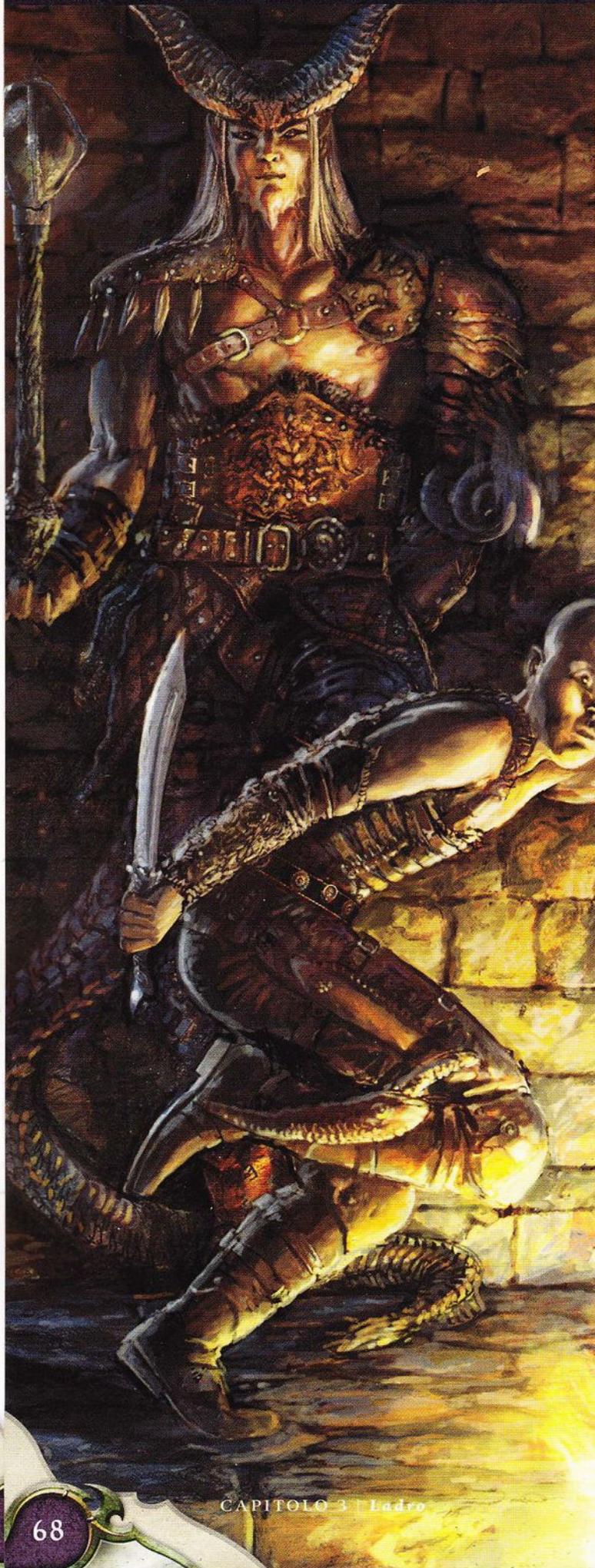
Il personaggio potrebbe essere un ladro che si affida alla forza bruta o all’inganno per raggiungere il suo scopo. Oppure potrebbe essere dotato di grandi abilità e mostrare valore in combattimento. O forse, per scelta o per le circostanze, è diventato qualcuno che piega gli altri al suo volere tramite le minacce, velate o palesi che siano.

Questo capitolo amplia gli sviluppi del ladro presentati nel *Manuale del Giocatore*, e offre inoltre altre opzioni di sviluppo per la classe del ladro. Contiene le informazioni seguenti. acrobata

- ◆ **Nuovi sviluppi del ladro:** Il funambolo e il tagliagole sono due nuovi metodi che il ladro può seguire per svolgere la propria funzione, vale a dire togliere di mezzo in fretta i propri nemici, naturalmente.
- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** Ora un personaggio può scegliere tra tre opzioni tattiche per il ladro, tra cui il nuovo privilegio di Malvivente Spietato.
- ◆ **Nuovi poteri del ladro:** Ora il ladro può essere crudele, fulmineo o entrambe le cose, grazie a una nuova serie di prodezze che ampliano i numerosi stili di combattimento a sua disposizione. I poteri contenenti la parola chiave “minaccioso” faranno tremare i suoi avversari come foglie.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il ladro può perfezionare la sua carriera da canaglia scegliendo tra dodici nuovi cammini del ladro. Può diventare un letale tiratore nell’oscurità, un fulmineo lanciatore di coltelli, uno spadaccino spaccone, o seminare la morte come agente della Regina Corvo.







Questo libro presenta due nuovi sviluppi: il funambolo e il tagliagole. Il funambolo è un assaltatore fugace che si affida all'abilità Acrobazia per avere la meglio negli scontri e nelle manovre, mentre il tagliagole è un assassino accattivante, che sfrutta il suo addestramento in Intimidire per far tremare i suoi avversari.

LADRO FUNAMBOLO

Tutti i ladri sono noti per la loro agilità e la loro audacia, ma il funambolo porta entrambe queste qualità all'apice. Chinarsi per schivare il randello di un gigante non è abbastanza: il funambolo salta sul randello e lo sfrutta per catapultarsi al sicuro. Questo ladro è una canaglia sfuggente e un esperto scassinatore d'appartamento, che usa le proprie capacità per tuffarsi nella mischia, sfidare altezze spericolate ed entrare e uscire dai posti più pericolosi. La Destrezza è il suo punteggio di caratteristica principale, in quanto il funambolo si affida a essa sia per gli attacchi che per le sue manovre acrobatiche. Il Carisma viene per secondo, in quanto consente a coloro che usano la tattica dell'Artista dello Schivare di sfuggire agli attacchi di opportunità. La Forza è un'ottima terza caratteristica, in quanto migliora le sue prove di Atletica.

Talento suggerito: Mobilità Difensiva (talento degli umani: Scalatore Sicuro)

Abilità suggerite: Acrobazia, Atletica, Furtività, Manolesta, Percezione, Raggiare

Poteri a volontà suggeriti: colpo reattivo, colpo svelto

Potere a incontro suggerito: azzardo della volpe*

Potere giornaliero suggerito: assalto fulminante*

*Nuova opzione presentata in questo libro

LADRO TAGLIAGOLE

I sorrisi e le chiacchiere sono roba per gli ingannatori. Il tagliagole sfrutta invece il suo magnetismo animalesco in maniera più brutale, mostrandosi minaccioso e facendo capire a coloro che gli tagliano la strada che è più che disposto a insegnare loro il vero significato del dolore. Gli atteggiamenti amichevoli sono roba per i deboli; il tagliagole raggiunge i suoi scopi con parole forti, sguardi ostili e la prontezza a mettere in atto ciò che minaccia. I suoi attacchi utilizzano la Destrezza, quindi quello dovrebbe essere il suo punteggio di caratteristica migliore. Il Carisma viene subito dopo, in quanto è essenziale per utilizzare efficacemente Intimidire. La Forza viene per terza; è utile per sferrare attacchi brutali se il ladro usa la tattica del Malvivente Spietato.

Talento suggerito: Sfruttare il Vantaggio (talento degli umani: Pugnalatore alle Spalle)

Abilità suggerite: Bassifondi, Furtività, Intimidire, Intuizione, Manolesta, Raggiare

Poteri a volontà suggeriti: colpo demotivante*, virtuosismo scaltro

Potere a incontro suggerito: minaccia di sterminio*

Potere giornaliero suggerito: affondo intimidatorio*

*Nuova opzione presentata in questo libro

Invece di selezionare Artista dello Schivare o Canaglia Brutale come tattica ladresca, il personaggio può selezionare Malvivente Spietato.

Malvivente Spietato: Il personaggio ha competenza nella mazza e nel randello e può usare queste armi con Attacco Furtivo o con qualsiasi potere da ladro che normalmente richiederebbe una lama leggera. Se usa una mazza o un randello per sferrare un attacco contenente la parola chiave "minaccioso", il personaggio somma il proprio modificatore di Forza al tiro dei danni.

NUOVI POTERI DEL LADRO

Un ladro si affida a prodezze temerarie che il nemico difficilmente può prevedere. Un ladro funambolo, forse ancora più degli altri tipi di ladri, si affida a quei poteri incentrati sulle abilità e sul movimento. I tagliagole prediligono invece quelle prodezze incentrate sulla loro personalità oscura, specialmente se contengono la parola chiave "minaccioso". Nulla impedisce poi a qualsiasi ladro di provare alcuni dei nuovi poteri descritti in questa sezione. Ogni ladro che si rispetti troverà tra questi poteri proprio quel tocco speciale in più per completare il proprio repertorio.

NUOVA PAROLA CHIAVE

Alcuni poteri di questo capitolo usano la nuova parola chiave "minaccioso".

Minaccioso: Se il personaggio possiede Intimidire come abilità con addestramento e infligge danni con un attacco contenente questa parola chiave, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio. Una creatura immune alla paura non è soggetta a questa penalità.

PRODEZZE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Demotivante Ladro Attacco 1

L'arma del ladro morde più a fondo, acuita dalla sua collera.

A volontà ♦ **Arma, Marziale, Minaccioso**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Destrezza al 2° livello.

ATTACCO FURTIVO

È soltanto una questione di tempismo, di attaccare quando l'avversario volta le spalle o ha le difese abbassate? O è tutta una questione di sorpresa, di fare esattamente ciò che il nemico si aspetta di meno? Oppure è la precisione chirurgica della lama, che affonda proprio nel punto più vulnerabile? I danni dell'attacco furtivo non sono soltanto dei dadi extra da tirare: è ciò che rende gli attacchi di un ladro diversi da tutti gli altri. Come è possibile farli sembrare unici?

PRODEZZE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Affondo Astuto Ladro Attacco 1

Il ladro sguscia per sfruttare la guardia abbassata del nemico e, una volta sferrato il colpo, è pronto ad approfittare di nuovo della stessa apertura.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura che concede vantaggio in combattimento al personaggio

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se non applica i danni del proprio Attacco Furtivo a questo attacco, infligge 1d6 danni extra.

Canaglia Brutale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Attacco Cauto Ladro Attacco 1

Il ladro colpisce in fretta e si mantiene pronto a parare.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e se il bersaglio effettua un attacco in mischia contro il personaggio prima dell'inizio del turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può sferrare un attacco secondario contro di lui come interruzione immediata.

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 al tiro per colpire che ha attivato il potere.

Azzardo della Volpe Ladro Attacco 1

Un affondo per distrarre il nemico è tutto ciò di cui il ladro ha bisogno per scattare in una posizione migliore.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio nega eventuali marchi applicati dal bersaglio. Il bersaglio non può più marchiare nessun bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Artista dello Schivare: Il personaggio può invece scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza.

Minaccia di Sterminio

Ladro Attacco 1

L'attacco del ladro innervosisce l'avversario e può anche paralizzarlo nel punto in cui si trova.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Carisma danni.

Malvivente Spietato: Se il bersaglio subisce già la penalità imposta da uno degli attacchi minacciosi del personaggio, il bersaglio è anche immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro di Impatto

Ladro Attacco 1

Il tiro del ladro scaraventa l'avversario all'indietro.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o un'arma da lancio leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Tiro Squilibrante

Ladro Attacco 1

L'impatto del tiro del ladro rende il nemico zoppicante.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o un'arma da lancio leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Affondo Intimidatorio

Ladro Attacco 1

Il ladro sogghigna soddisfatto quando il suo attacco va a segno, e il nemico, intimorito, si chiude in difesa.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio finché quest'ultimo è rallentato da questo attacco.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è rallentato.

Assalto Fulminante

Ladro Attacco 1

Scattando in avanti con agilità felina, il ladro mena una sferzata, apre un taglio profondo e poi si porta al sicuro con una capriola.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Attacco Confondente

Ladro Attacco 1

L'attacco del ladro induce l'avversario a colpire accidentalmente un suo alleato.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Come azione gratuita, il bersaglio effettua un attacco basilare in mischia contro una creatura a esso adiacente scelta dal personaggio. Se il personaggio o il bersaglio beneficiano di vantaggio in combattimento contro la creatura e il personaggio non ha ancora inferto i danni del proprio Attacco Furtivo in questo round, può infliggere i danni del suo Attacco Furtivo contro la creatura.

Colpo in Faccia

Ladro Attacco 1

Il ladro usa il pomolo della sua lama per colpire il nemico in faccia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

Incisione Precisa

Ladro Attacco 1

Il ladro individua un'apertura nell'armatura dell'avversario e la trasforma in uno squarcio micidiale.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Sfruttare il Vantaggio

Ladro Attacco 1

Dopo avere appena ferito il suo avversario, il ladro sferra un altro attacco per finirlo.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione gratuita Arma in mischia

Attivazione: Il personaggio rende un nemico sanguinante con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Attacco ai Fianchi Adattabile

Ladro Utilità 2

La semplice presenza di un alleato è un vantaggio più che sufficiente per il ladro.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio e un alleato devono trovarsi in posizione adiacente allo stesso nemico.

Effetto: Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il nemico fino all'inizio del proprio turno successivo.

Attacco Furtivo Trasmesso Ladro Utilità 2

Il ladro fornisce a un alleato il vantaggio di cui ha bisogno per sferrare un attacco devastante.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Fino all'inizio del turno successivo del personaggio, l'alleato successivo che colpisce il bersaglio e che beneficia di vantaggio in combattimento contro di esso infligge danni extra pari ai danni dell'Attacco Furtivo del personaggio.

Balzare in Piedi Ladro Utilità 2

Attutendo il colpo che lo ha buttato a terra con una capriola, il ladro si rialza in piedi a qualche passo di distanza.

Incontro ♦ Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio viene buttato a terra prono

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio si rialza e può scattare di 1 quadretto.

Doppio Controllo Ladro Utilità 2

Sospettando la presenza di una minaccia nascosta, il ladro si concentra per individuarla.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Percezione come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Percezione con un bonus pari al proprio modificatore di Carisma.

Fuga dal Marchio Ladro Utilità 2

Con una mossa scaltra, il ladro si sbarazza del marchio del nemico.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve essere marchiato.

Effetto: La sua condizione di marchiato ha termine.

Mietere i Minacciati Ladro Utilità 2

Quei nemici che si sentono minacciati sono facili prede degli attacchi del ladro.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio seleziona un nemico entro linea di visuale e sottoposto alla penalità di uno dei suoi attacchi minacciosi. Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Ausilio del Difensore Ladro Attacco 3

La vigilanza di un altro combattente è tutto ciò di cui il ladro ha bisogno per individuare un punto debole nelle difese del nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio è stato marchiato da un alleato del personaggio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Colpo di Ritorno Ladro Attacco 3

Il ladro fa seguire a un attacco andato a vuoto un colpo sorprendente e un fulmineo scarto laterale.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione gratuita Arma in mischia

Attivazione: Il personaggio manca il bersaglio con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA. Il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento per questo attacco.

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Canaglia Brutale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Colpo Spettacolare Ladro Attacco 3

Distraendo l'avversario con una mossa appariscente, il ladro riesce ad attaccarlo da un'angolazione inaspettata.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Carisma danni.

Artista dello Schivare: Il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Fendente Basso Ladro Attacco 3

La lama del ladro affonda nelle gambe del nemico, azzoppandolo momentaneamente.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il personaggio attacca ai fianchi il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza o al modificatore di Carisma del personaggio.



Lama Volteggiante

Ladro Attacco 3

Il ladro balza in alto e quando ricade pianta la sua lama nel bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Effetto:** Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 2 quadretti. Se possiede Atletica come abilità con addestramento, ignora il terreno difficile per questo scatto.**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 1[A] + modificatore di Destrezza danni. Per ogni quadretto di cui è scattato come parte di questo potere, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.**Minaccia Attuata**

Ladro Attacco 3

Il ladro usa la sua arma per mettere in atto le sue minacce, ed esige un prezzo di sangue.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso**Azione standard** Arma in mischia o a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro CA**Malvivente Spietato:** Se il bersaglio subisce la penalità agli attacchi imposta da uno degli attacchi minacciosi del personaggio, quest'ultimo ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio per questo attacco.**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Assalto Barcollante

Ladro Attacco 5

Il ladro infligge un colpo violento che fa barcollare l'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia o a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio non è sanguinante quando il personaggio effettua questo attacco, l'attacco infligge 1[A] danni extra.**Effetto:** Fino alla fine dell'incontro, quando il personaggio colpisce il bersaglio, quest'ultimo è rallentato (tiro salvezza termina).**Assalto Inarrestabile**

Ladro Attacco 5

La forza degli attacchi rapidi del ladro riesce a scalzare il nemico dalla sua posizione.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro CA, due attacchi**Colpito:** 1[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto, e può scattare di 1 quadretto verso il bersaglio. Se entrambi gli attacchi vanno a segno, il personaggio butta il bersaglio a terra prono dopo la seconda spinta.**Mancato:** Danni dimezzati per attacco.**Reazione Appariscente**

Ladro Attacco 5

Quando viene attaccato, il ladro gira su se stesso con eleganza e risponde all'attacco nemico con la sua lama affilata, che lo ferisce e lo sbilancia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso**Reazione immediata** Arma in mischia**Attivazione:** Un nemico effettua un attacco in mischia contro il personaggio**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni.**Effetto:** Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.**Salda Ritorsione**

Ladro Attacco 5

Attuando l'impatto di un attacco in arrivo, il ladro si sottrae all'avversario e poi mena un fendente improvviso spingendosi di nuovo contro di lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Interruzione immediata** Arma in mischia**Attivazione:** Un nemico attacca il personaggio**Prerequisito:** Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Il nemico che attiva il potere**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni.**Mancato:** Danni dimezzati.**Effetto:** Se l'attacco che ha attivato il potere butterebbe il personaggio a terra prono o lo rallenterebbe, questa condizione viene negata. Inoltre, gli eventuali effetti di tirare, spingere o scorrere provocati dall'attacco in questione vengono ridotti di un numero di quadretti pari al modificatore di Destrezza del personaggio.**Soggiogare i Codardi**

Ladro Attacco 5

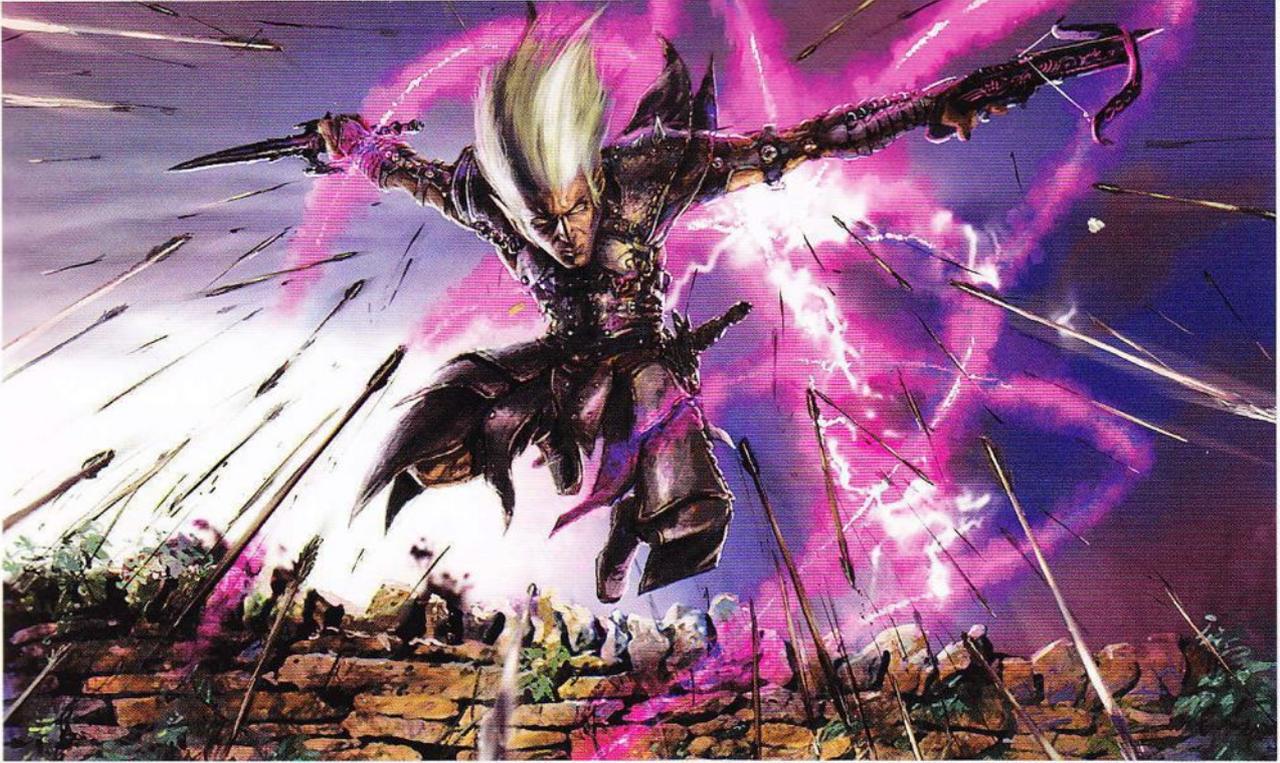
L'attacco snervante del ladro costringe l'avversario ad arretrare da lui, ignorando gli altri nemici nelle vicinanze.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso, Paura**Azione standard** Arma in mischia o a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro Volontà**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio si allontana dal personaggio di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma di quest'ultimo, evitando i quadretti pericolosi e il terreno difficile se può farlo.**Mancato:** Il bersaglio si allontana di 1 quadretto dal personaggio, evitando i quadretti pericolosi e il terreno difficile se può farlo.**Spirale Discendente**

Ladro Attacco 5

Il ladro ruota su se stesso brandendo la sua arma e abbatte i suoi nemici.

Giornaliero ♦ Marziale, Minaccioso**Azione standard** Emanazione ravvicinata 1**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere**Attacco:** Destrezza contro Riflessi**Colpito:** 1[A] + modificatore di Destrezza danni.**Effetto:** Il personaggio butta il bersaglio a terra prono.



PRODEZZE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Attacco ai Fianchi Insistente Ladro Utilità 6

Muovendosi agilmente e concentrandosi, il ladro non dà tregua all'avversario.

Incontro ♦ Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un alleato entra in un quadretto adiacente a un nemico adiacente al personaggio

Effetto: Il personaggio può scattare verso un qualsiasi altro quadretto adiacente al nemico.

Manovra di Scarto Ladro Utilità 6

Il ladro entra in posizione difensiva contro un avversario in particolare, facendo molta attenzione ai suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico entro 5 quadretti da sé e che sia in grado di vedere. Finché il potere rimane stabile, ottiene un bonus di potere +2 alla CA contro gli attacchi in mischia e a distanza di quel nemico, se è in grado di vederlo. Può selezionare un nuovo nemico come azione minore.

Pronto al Salto Ladro Utilità 6

Il ladro assume una posizione equilibrata e si tiene pronto a saltare via dal pericolo in un batter d'occhio.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia e Atletica come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 ai Riflessi. Come azione minore, può effettuare una prova di Atletica per saltare, ma se lo fa il potere termina di essere stabile.

Schivata Fortuita Ladro Utilità 6

Il ladro si sottrae a un attacco in arrivo e poi colpisce un altro bersaglio.

Giornaliero ♦ Marziale

Reazione immediata Mischia 1

Attivazione: Un attacco in mischia o a distanza manca il personaggio

Bersaglio: Una creatura diversa dall'attaccante

Effetto: Anche il bersaglio diventa un bersaglio dell'attacco che ha attivato il potere. Poi, il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Sguardo Minaccioso Ladro Utilità 6

L'espressione ostile del ladro è un monito collerico per i suoi nemici.

Incontro ♦ Marziale, Paura

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, gli attacchi di opportunità sferrati contro di lui infliggono metà danni, e se un nemico effettua un attacco di opportunità contro di lui, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

Snidare Debolezza Ladro Utilità 6

Il ladro riconosce sempre un bersaglio facile quando lo vede.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intuizione come abilità con addestramento.

Effetto: Fino all'inizio del proprio turno successivo, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro un bersaglio entro linea di visuale. Se il bersaglio subisce la penalità agli attacchi imposta da uno degli attacchi minacciosi del personaggio, quest'ultimo ottiene invece vantaggio in combattimento fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Balzo dalle Ombre

Ladro Attacco 7

Con un balzo, il ladro emerge dalle ombre, colpisce e poi scompare come se non fosse mai stato lì.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 2 quadretti. Se il bersaglio non era in grado di vederlo prima dello scatto, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento per questo attacco.

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 2 quadretti. Se beneficia di qualsiasi copertura o occultamento dopo essere scattato, può effettuare una prova di Furtività come azione gratuita.

Artista dello Schivare: Prima dell'attacco e dopo avere colpito, il personaggio può invece scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Carisma.

Colpo Prepotente

Ladro Attacco 7

Il ladro sferra un solido attacco che fiacca lo spirito combattivo dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Forza danni.

Canaglia Brutale: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e beneficia di vantaggio in combattimento nei suoi confronti fino alla fine del proprio turno successivo.

Colpo Secco

Ladro Attacco 7

Il ladro colpisce con la rapidità di una vipera in agguato.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Predatore Accerchiante

Ladro Attacco 7

Il ladro aggira l'avversario e lo attacca senza pietà.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto e deve terminare il movimento in posizione adiacente al bersaglio. Effettua poi un attacco secondario contro di esso.

Attacco secondario: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Taglio Sconcertante

Ladro Attacco 7

Il colpo lacerante del ladro fiacca la determinazione dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Trappola Innescata

Ladro Attacco 7

Il ladro è circondato... esattamente come prevedeva il suo piano.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Malvivente Spietato: Questo potere acquisisce la parola chiave "minaccioso".

PRODEZZE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Colpo Celere

Ladro Attacco 9

Con efficienza brutale, il ladro fa pagare a caro prezzo la mancanza di iniziativa del nemico.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio non ha effettuato nessuna azione durante questo incontro, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Fuga Irritante

Ladro Attacco 9

Con un tempestivo attacco, il ladro si divincola dal combattimento e rimane sempre un passo avanti al proprio avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio entra in un quadretto adiacente al personaggio, quest'ultimo può scattare di 1 quadretto come reazione immediata.

Marchio dell'Alleato Ladro Attacco 9

L'astuto attacco del ladro costringe l'avversario a concentrarsi su un alleato.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e un alleato adiacente al personaggio o al bersaglio marchia il bersaglio fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati e nessun marchio.

Pungiglione Irritante Ladro Attacco 9

Nonostante l'armatura dell'avversario, il ladro mette a segno un colpo doloroso, scoraggiando il nemico colpito.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Raffica Casuale Ladro Attacco 9

Il ladro scaglia i suoi proiettili secondo uno schema totalmente imprevedibile.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Recupero del Ladro Ladro Attacco 9

Con un astuto attacco, il ladro si procura nuove opportunità di agire.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Se il personaggio ha usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da ladro che ha già utilizzato in questo incontro. In alternativa, se beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, può scegliere di infliggere 2[A] danni extra con l'attacco.

Spingere Nemico Ladro Attacco 9

Il ladro effettua una finta e una sferzata, spingendo in tal modo il nemico verso ulteriori pericoli.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. Poi un suo alleato può effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

Mancato: Danni dimezzati.

Tiro Agonizzante Ladro Attacco 9

La mira precisa del ladro colpisce un punto debole.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Effetto secondario: Il bersaglio è rallentato e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, nessun danno continuato, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina).

Trascurare Nemico Ladro Attacco 9

Con un colpo micidiale e una brusca spallata, il ladro si sbarazza di un nemico indegno della sua attenzione.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto. Il bersaglio è quindi immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, il bersaglio non viene spinto ed è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Acrobazie in Combattimento Ladro Utilità 10

Il ladro raggiunge agilmente la posizione che gli interessa, muovendosi veloce come il vento.

Incontro ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità e può scattare anche attraverso i quadretti occupati dai nemici nel corso di questo movimento.

Animo dell'Esecutore Ladro Utilità 10

Ognuno degli attacchi del ladro trasmette un chiaro intento omicida che innervosisce i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, tutti gli attacchi del personaggio acquisiscono la parola chiave "minaccioso".

Breccia nell'Armatura Ladro Utilità 10

Il ladro si prende un istante di respiro per individuare un punto debole nelle difese del suo avversario.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Percezione come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio sceglie un nemico entro 5 quadretti da sé. Ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire contro quel nemico fino alla fine dell'incontro.



Occultamento Periferico Ladro Utilità 10

Il ladro si dilegua e gli altri perdono momentaneamente le sue tracce.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione standard **Personale**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.

Requisito: Nessuna creatura deve trovarsi entro 3 quadretti dal personaggio.

Effetto: Il personaggio diventa nascosto finché non attacca o fino alla fine del suo turno successivo.

Passo Celere Ladro Utilità 10

Balzando tra un ostacolo e l'altro, il ladro sfreccia attraverso il campo di battaglia.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione di movimento **Personale**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio può muoversi della sua velocità + 4. Durante questo movimento e fino alla fine del suo turno successivo, può muoversi attraverso il terreno difficile alla sua velocità normale.

PRODEZZE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Attacco Bieco Ladro Attacco 13

L'attacco del ladro ha chiari intenti omicidi e la determinazione del nemico vacilla.

Incontro ♦ **Arma, Marziale, Minaccioso**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Malvivente Spietato: Se il bersaglio subisce già la penalità ai tiri per colpire imposta da uno degli attacchi minacciosi del personaggio, invece di essere frastornato diventa stordito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Fendente Sconvolgente Ladro Attacco 13

Il fendente deciso del ladro fa perdere l'equilibrio all'avversario, che crolla a terra.

Incontro ♦ **Arma, Marziale, Minaccioso**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

Canaglia Brutale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio, e quest'ultimo spinge il bersaglio di 1 quadretto extra.

Fuga Controllata Ladro Attacco 13

Il ladro attacca e poi si allontana dall'avversario senza sottoporsi ad alcun contrattacco.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio può saltare orizzontalmente di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Forza o saltare verticalmente di metà di quell'ammontare. Questo movimento non provoca attacchi di opportunità da parte del bersaglio.

Artista dello Schivare: Questo movimento non provoca attacchi di opportunità da nessun nemico.

Scaltro Ciclone Ladro Attacco 13

Con una serie di attacchi veloci come il fulmine, il ladro monta un assalto devastante contro i suoi avversari.

Incontro ♦ **Arma, Marziale, Minaccioso**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Speciale: Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro più di un bersaglio, può infliggere un dado di danno dell'Attacco Furtivo contro qualsiasi bersaglio che gli conceda vantaggio in combattimento, invece di infliggere tutti i danni dell'Attacco Furtivo sullo stesso bersaglio. Questo uso conta come un singolo uso dell'Attacco Furtivo, a prescindere dal numero di bersagli.

Tiro Poderoso Ladro Attacco 13

Il ladro tira con una tale forza da far barcollare i nemici che colpisce.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto, e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.



Tiro a Rimbalzo Ladro Attacco 13

Il proiettile del ladro rimbalza sull'avversario e colpisce un altro nemico.
Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma a distanza
Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e un nemico entro 3 quadretti dal bersaglio subisce danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Collaborazione Mucidiale Ladro Attacco 15

L'attacco del ladro fornisce al suo compagno un varco perfetto per colpire l'avversario.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura attaccata ai fianchi dal personaggio
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Un alleato che attacca ai fianchi il bersaglio assieme al personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. Il personaggio può infliggere i danni dell'Attacco Furtivo al bersaglio sia che lo abbia colpito lui o che lo abbia colpito l'alleato.

Colpo del Ferimento Ladro Attacco 15

Il ladro mira a infliggere una grave ferita con questo colpo.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia o a distanza
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio non è sanguinante quando il personaggio effettua questo attacco, l'attacco infligge anche 10 danni continuati (tiro salvezza termina).
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto Domino Ladro Attacco 15

La mossa acrobatica del ladro scaraventa l'avversario a capofitto contro un altro nemico, che perde l'equilibrio a sua volta.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio primario: Una creatura
Attacco primario: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 4 quadretti.
Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio fa scorrere il bersaglio primario di 1 quadretto.
Effetto: Effettua un attacco secondario dopo avere fatto scorrere il bersaglio primario.
Bersaglio secondario: Un nemico adiacente al bersaglio primario
Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi
Colpito: 1d6 + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio secondario di 1 quadretto.

Finire Nemico Ladro Attacco 15

Una pugnalata letale affretta la dipartita dell'avversario del ladro.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura sanguinante
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e 5 danni continuati. I danni continuati perdurano finché la creatura rimane sanguinante.
Mancato: Danni dimezzati, e nessun danno continuato.

Finta Audace Ladro Attacco 15

Con uno spietato gioco di lama, il ladro devia l'affondo dell'avversario contro un suo alleato.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile
Interruzione immediata Arma in mischia
Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio con un attacco in mischia e un altro nemico è presente entro la portata del primo nemico
Prerequisito: Il personaggio deve possedere Raggirare come abilità con addestramento.
Bersaglio: Il nemico che attacca
Attacco: Carisma contro Volontà
Colpito: Il personaggio sceglie un nemico entro la portata del bersaglio. Quel nemico diventa il bersaglio dell'attacco che ha attivato il potere.

Massacro Sconcertante Ladro Attacco 15

Il temibile attacco del ladro fa tremare il nemico fino alle ossa... una situazione che il ladro non mancherà di sfruttare.
Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso
Azione standard Arma in mischia o a distanza
Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.
Effetto: Che questo attacco minaccioso infligga danni o meno, il bersaglio subisce la penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.
Mantenere minore: La penalità ai tiri per colpire permane fino alla fine del turno successivo del personaggio, oppure il personaggio può porvi fine e rendere il bersaglio frastornato fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Attacco Anticipato Ladro Utilità 16

Il ladro percepisce l'attacco un istante prima che arrivi.
Incontro ♦ Marziale
Interruzione immediata Personale
Attivazione: Il personaggio è colpito da un attacco
Requisito: Il personaggio deve possedere Intuizione come abilità con addestramento.
Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +4 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

FORTUNA DI AVANDRA

Il credo degli spadaccini "la fortuna aiuta gli audaci" è parte degli insegnamenti di Avandra. I ladri più spericolati tendono a ringraziare per la buona sorte ricevuta piuttosto che a chiederla in anticipo. È agendo con decisione che reclamano la fortuna della dea come propria.



Attutire il Colpo

Ladro Utilità 16

Quando il ladro sfugge a un attacco, raggiunge con una capriola una posizione migliore.

Incontro ♦ Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un attacco manca il personaggio

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Balzo della Cavalletta

Ladro Utilità 16

Con un salto, il ladro riesce a coprire una distanza mozzafiato.

Incontro ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Atletica per saltare

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Atletica come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio ottiene automaticamente un 20 al tiro effettuato per la prova di Atletica.

Gazza Ladra

Ladro Utilità 16

Il ladro sottrae di nascosto qualcosa a un avversario distratto da un attacco andato a segno.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione gratuita Mischia 1

Attivazione: Il personaggio colpisce la creatura con un attacco in mischia.

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Manolesta come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve avere una mano libera.

Bersaglio: La creatura che ha attivato il potere

Effetto: Il personaggio sottrae un piccolo oggetto al bersaglio come se avesse superato una prova di Manolesta per svuotare tasche.

Gioco di Gambe Vigile

Ladro Utilità 16

Il ladro para e schiva gli attacchi ravvicinati con sorprendente perizia, senza per questo sacrificare i suoi attacchi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA e ai Riflessi contro gli attacchi in mischia.

Posizione di Diniego

Ladro Utilità 16

Gli attacchi dei nemici consentono al ladro di stimare meglio le loro abilità e di evitare i colpi futuri.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che un nemico manca un personaggio con un attacco in mischia o a distanza, quel nemico subisce una penalità di -2 al suo tiro per colpire successivo contro il personaggio.

Riposizionamento Opportunistico

Ladro Utilità 16

Il ladro approfitta della distrazione generata dalla sua eliminazione di un nemico e si riposiziona in modo scaltro per effettuare una nuova manovra.

Incontro ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Requisito: Il personaggio deve avere ridotto un nemico a 0 punti ferita durante questo turno.

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

PRODEZZE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Azzardo dell'Artista della Fuga

Ladro Attacco 17

Il ladro vuole concedersi un ultimo colpo prima di divincolarsi dalla presa del nemico e dileguarsi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Se è immobilizzato, rallentato, o entrambe le cose, queste condizioni hanno termine prima che scatti, e il personaggio può automaticamente sfuggire alla presa se è afferrato.

Artista dello Schivare: Il personaggio scatta invece di un numero di quadretti pari a 1 + il suo modificatore di Destrezza.

Burrasca Pungente

Ladro Attacco 17

Impressionati dalla raffica di colpi del ladro, i nemici vicini non riescono a fare altro che menare dei deboli colpi di reazione contro di lui.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è indebolito quando attacca il personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Malvivente Spietato: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio, e il bersaglio è indebolito quando effettua qualsiasi attacco (non solo quando attacca il personaggio).

Colpo Audace

Ladro Attacco 17

Il ladro effettua un affondo spericolato, poi scarta lateralmente per evitare il colpo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può muoversi di 4 quadretti.

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Fuga Impedita

Ladro Attacco 17

Il nemico tenta di sfuggire, ma il ladro lo atterra prima che possa allontanarsi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata Arma a distanza

Attivazione: Un nemico esce da un quadretto adiacente al personaggio o entra in un quadretto dove beneficia di copertura o occultamento nei confronti del personaggio

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Guerriglia Lampo

Ladro Attacco 17

La velocità e la precisione dimostrate nel suo audace assalto inducono i nemici a reagire eccessivamente quando attaccano.

Incontro ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia o a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Effetto:** Prima dell'attacco, il personaggio può muoversi della sua velocità.**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni.**Canaglia Brutale:** L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.**Effetto:** Fino all'inizio del proprio turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere +1 alla CA e ai Riflessi per ogni 2 quadretti di movimento effettuati come parte di questo potere.**Tagli Dilanianti**

Ladro Attacco 17

Con una raffica di affondi e di colpi, il ladro lascia i nemici vicini incapaci di effettuare un contrattacco decisivo.

Incontro ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Emanazione ravvicinata 1**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Ogni creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere**Attacco:** Destrezza contro Tempra**Colpito:** 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Attacco del Bagno di Sangue

Ladro Attacco 19

Il micidiale attacco del ladro lascia il nemico riverso in una pozza di sangue.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 3[A] + modificatore di Destrezza danni, il personaggio butta il bersaglio a terra prono, e gli infligge danni continuati pari al proprio modificatore di Forza (tiro salvezza termina).**Effetto:** Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il personaggio colpisce il bersaglio, quest'ultimo subisce danni continuati pari al modificatore di Forza del personaggio (tiro salvezza termina).**Burrasca di Sangue**

Ladro Attacco 19

La lama del ladro guizza come un fulmine e dai nemici attorno a lui sprizzano rivoli di sangue.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Emanazione ravvicinata 1**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).**Mancato:** Danni dimezzati, e nessun danno continuato.**Fedeltà Estorta**

Ladro Attacco 19

Il ladro massacrando un avversario ferito con un attacco spietato, costringendolo a non muovere un dito per qualche istante.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia**Prerequisito:** Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura sanguinante**Attacco:** Destrezza contro Volontà**Colpito:** 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è dominato fino all'inizio del turno successivo del personaggio o finché non viene attaccato.**Mancato:** Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio o finché non viene attaccato.**Furto della Vitalità**

Ladro Attacco 19

Il micidiale assalto del ladro impedisce al nemico di muoversi velocemente, e la cosa non fa altro che esaltare ulteriormente il morale del ladro.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura**Attacco:** Destrezza contro CA**Colpito:** 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato (tiro salvezza termina). Il personaggio ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 10 + il proprio modificatore di Carisma.**Mancato:** Danni dimezzati, il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio, e quest'ultimo non ottiene alcun punto ferita temporaneo.**Marchio del Pestaggio**

Ladro Attacco 19

Approfitando della distrazione provocata da un alleato, il ladro fa scempio del suo avversario, lasciandolo malconcio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma in mischia o a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.**Bersaglio:** Una creatura marchiata da un alleato**Attacco:** Destrezza contro Riflessi**Colpito:** 5[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato e subisce una penalità di -2 a tutte le difese (tiro salvezza termina entrambi).**Mancato:** Danni dimezzati, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio, e non subisce alcuna penalità alle difese.**Rimbalzo Prodigioso**

Ladro Attacco 19

L'attacco del ladro è talmente forte che, pur non colpendo un avversario, potrebbe rimbalzare contro un altro.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale**Azione standard** Arma a distanza**Requisito:** Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.**Bersaglio primario:** Una creatura**Attacco primario:** Destrezza contro Riflessi**Colpito:** 4[A] + modificatore di Destrezza danni.**Mancato:** Effettua un attacco secondario con vantaggio in combattimento.**Bersaglio secondario:** Una creatura entro 3 quadretti dal bersaglio primario**Attacco secondario:** Destrezza contro Riflessi**Colpito:** 4[A] + modificatore di Destrezza danni.**Mancato:** Danni dimezzati.

Sbarramento Intimidatorio Ladro Attacco 19

Una dilaniante salva di proiettili lascia gli avversari del ladro frastornati.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Arrampicamuri Ladro Utilità 22

Il ladro si arrampica a una velocità soprannaturale.

A volontà ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Requisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia e Atletica come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio scala un numero di quadretti pari alla sua velocità meno la sua penalità di armatura alla prova.

Cogliere l'Attimo Ladro Utilità 22

È ora che il ladro faccia la sua mossa.

Giornaliero ♦ Marziale

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro

Effetto: Il personaggio ottiene un +20 bonus alla sua prova di iniziativa. Fino alla fine del suo primo turno nell'incontro, ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e un bonus di potere +4 alla velocità.

Epifania della Canaglia Ladro Utilità 22

Il ladro ha la risposta sulla punta della lingua.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Bassifondi o Dungeon per ricordare o scoprire delle informazioni utili

Requisito: Il personaggio deve possedere Bassifondi o Dungeon come abilità con addestramento.

Effetto: Se il personaggio possiede l'abilità utilizzata come abilità con addestramento, non effettua nessun tiro per la prova; si presume che abbia ottenuto un 25 e aggiunge a questo valore il suo bonus alla prova di abilità. Se non possiede l'abilità in questione come abilità con addestramento, ottiene un bonus di +5 alla prova.

Fuga del Saltimbanco Ladro Utilità 22

Il ladro ruba un frammento di magia per intrufolarsi nel teletrasporto di un'altra creatura.

Incontro ♦ Marziale, Teletrasporto

Reazione immediata Personale

Attivazione: Una creatura entro 5 quadretti dal personaggio si teletrasporta

Effetto: Il personaggio si teletrasporta in un qualsiasi quadretto adiacente alla creatura che ha attivato questo potere.

Gioco di Gambe Snervante Ladro Utilità 22

Grazie al suo sorprendente gioco di gambe, il ladro si dimostra un combattente superiore, in grado di scoraggiare qualsiasi nemico che tenti di avvicinarsi.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, qualsiasi creatura che concluda il proprio movimento in posizione adiacente al personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Ladro di Fortuna Ladro Utilità 22

Il ladro è fautore della sua stessa fortuna... rubando quella degli altri.

Giornaliero ♦ Marziale

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio manca il bersaglio con un attacco o fallisce un tiro salvezza

Requisito: Il personaggio deve essere in grado di vedere un'altra creatura.

Effetto: Il personaggio ripete il tiro per colpire dell'attacco o del tiro salvezza che ha attivato il potere e usa il nuovo risultato. Una creatura che il personaggio è in grado di vedere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Danza Mortale Ladro Attacco 23

Manovrando e affondando la sua arma con maestria, il ladro sferma una serie di potenti attacchi e poi sguscia verso una nuova posizione.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Canaglia Brutale: L'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Forza del personaggio.

Effetto: Il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Fendente dell'Abbattimento Ladro Attacco 23

Il ladro fa mancare il terreno sotto i piedi all'avversario con una mossa talmente brutale che la sua testa tocca terra prima dei piedi.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Malvivente Spietato: Il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

LO SPADACCINO

Il ladro è la classe ideale per interpretare gli spadaccini spericolati resi famosi da mille romanzi. È sufficiente optare per un'armatura di stoffa invece che di cuoio e usare un pugnale da parata (vedi *Cripta dell'Avventuriero*) per incrementare la propria CA. Si aggiungono poi un pizzico di poteri da ladro acrobatico e da ingannatori, affidandosi alla Destrezza e al Carisma. Vale la pena di utilizzare un talento per acquisire competenza con lo stocco, che è la migliore tra le lame leggere.


Punto Cieco Ladro Attacco 23

L'attacco del ladro arriva da un'angolazione talmente inaspettata che il suo avversario ne è totalmente ignaro.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e se il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, quest'ultimo è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Reazione Atterrante Ladro Attacco 23

Quando il nemico del ladro si sporge per attaccarlo, il ladro lo colpisce alle gambe e gli fa perdere l'equilibrio.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Reazione immediata Arma in mischia

Attivazione: Un nemico manca il personaggio con un attacco in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta a terra il bersaglio prono.

Artista dello Schivare: Il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Provetto Ladro Attacco 23

I tiri fulminei del ladro buttano a terra tutti i suoi bersagli.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ad area 1 entro 10 quadretti

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta a terra il bersaglio prono.

Tiro Vincolante Ladro Attacco 23

Con un tiro ben piazzato, il ladro blocca l'avversario nel punto in cui si trova.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Assalto Acrobatico Ladro Attacco 25

Con una sorprendente acrobazia, il ladro sferra un colpo contro ogni nemico vicino e poi torna esattamente nella posizione iniziale.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può scattare di 4 quadretti e ripetere l'attacco contro un secondo bersaglio. Può poi scattare di 4 quadretti e ripetere l'attacco contro un terzo bersaglio.

BENEDIZIONE DI SEHANINE

La volubile Sehanine è l'ingannatrice degli dèi, colei che fa ricorso a trucchi e inganni di ogni genere per raggiungere i propri obiettivi. I ladri che agiscono nelle ombre spesso chiedono la sua benedizione alzando gli occhi alla luna, e poi agiscono in fretta, prima che la sua attenzione si rivolga altrove.

Colpo Sventrante Ladro Attacco 25

Il ladro taglia il ventre dell'avversario, rendendogli dolorosa anche la più semplice delle azioni.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è indebolito e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è indebolito e rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Esecuzione Sconvolgente Ladro Attacco 25

Il ladro sferra un affondo micidiale verso la gola di un nemico ferito, sconvolgendo i suoi alleati con questa mossa.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Intimidire come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Destrezza contro Tempra

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e ogni nemico entro 3 quadretti dal personaggio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Fendente Sanguinolento Ladro Attacco 25

La ferocia del ladro con la sua lama apre una profonda ferita che lascia l'avversario piegato in due dal dolore.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce 10 danni continuati ed è immobilizzato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Inseguimento Crudele Ladro Attacco 25

Il primo tentativo di attacco del ladro spinge il nemico a piegarsi lateralmente, e solo allora il ladro si fa avanti e lo ferisce con un colpo devastante.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Carisma. Può poi scattare di un numero di quadretti pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Mancato: Danni dimezzati, il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e poi può scattare di 3 quadretti fino a un quadretto adiacente al bersaglio.

Effetto: Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Riscossa del Ladro Ladro Attacco 25

Il ladro colpisce con letale precisione e poi rivela di avere ancora un pericoloso asso nella manica.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Se il personaggio ha usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da ladro che ha già utilizzato in questo incontro. In alternativa, se beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, può scegliere di infliggere 4[A] danni extra con l'attacco.

Tiro Magnetico Ladro Attacco 25

Il ladro distrae l'avversario quanto basta per sferrare un colpo che penetra la sua armatura.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 6[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni.

Mancato: Danni dimezzati.

PRODEZZE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Assalto Rimbalzante Ladro Attacco 27

Dopo avere spinto indietro un avversario, il ladro si precipita addosso a un altro.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio spinge il bersaglio primario di 2 quadretti. Il personaggio può poi scattare di 2 quadretti ed effettuare un attacco secondario.

Canaglia Brutale: Il personaggio può invece spingere il bersaglio primario di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Forza.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Assistenza Stordente Ladro Attacco 27

Il guerriero distrae il nemico e il ladro lo finisce.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera

Bersagli: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è marchiato dal personaggio o da uno dei suoi alleati, diventa stordito anziché frastornato.



Colpo dello Schermagliatore Ladro Attacco 27

Il ladro si muove rapidamente per piazzare un buon tiro e poi si dilegua.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza - 2 contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

Artista dello Schivare: Il personaggio può invece scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Carisma.

Scommessa Sicura Ladro Attacco 27

Dopo avere sferrato un primo colpo, il ladro si prepara ad assalire il nemico qualora osasse attaccare ancora.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio effettua un attacco prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, quest'ultimo può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza ed effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come interruzione immediata.

Violenza Stupefacente Ladro Attacco 27

Il nemico resta senza fiato di fronte alla sconvolgente belligeranza del ladro.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersagli: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti.

Malvivente Spietato: Il personaggio fa invece scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 2 + il proprio modificatore di Carisma.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Assassino Circospetto Ladro Attacco 29

Il ladro sorride e fa balenare la sua arma; il nemico rimane a fissare esterrefatto la ferita che è comparsa su di lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una lama leggera, o una fionda

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: Il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Assassino di Molti Ladro Attacco 29

Il ladro salta e sguscia, mena affondi e fendenti come se volasse tra i suoi avversari.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Acrobazia come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il personaggio può scattare di 3 quadretti attraversando anche i quadretti occupati dai nemici durante questo movimento. Effettua poi un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Se l'attacco primario è andato a segno, questo attacco infligge 1[A] danni extra.

Effetto: Il personaggio può scattare di 3 quadretti attraversando anche i quadretti occupati dai nemici durante questo movimento. Effettua poi un attacco terziario.

Bersaglio terziario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e secondario

Attacco terziario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Se l'attacco primario o secondario sono andati a segno, questo attacco infligge 1[A] danni extra.

Colpo del Tessitore Mortale Ladro Attacco 29

L'attacco del ladro scaraventa il nemico in mezzo agli altri alleati, che ne approfittano attaccandolo a loro volta.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Carisma. Ognuno dei suoi alleati adiacenti al bersaglio, in qualsiasi momento di questo movimento forzato, può effettuare un attacco basilare contro il bersaglio come un'azione di opportunità. Ogni attacco dell'alleato beneficia di vantaggio in combattimento e infligge danni extra pari al modificatore di Carisma del personaggio se colpisce.

Tiro del Furto della Vista Ladro Attacco 29

Il ladro attacca l'avversario agli occhi, lasciandolo confuso e momentaneamente incapace di vedere.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma da lancio leggera, una balestra, o una fionda.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è accecato e frastornato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

ACROBATA SPERICOLATO

"Muoversi agilmente è una tattica tanto offensiva quanto difensiva."

Prerequisiti: Ladro, Acrobazia come abilità con addestramento

L'acrobazia è una dote molto diffusa e popolare. A tutti, dai nobili ai contadini, piace assistere agli spettacoli acrobatici, che siano tenuti tra gli sfarzi della corte o tra i detriti delle strade. Alcuni riti religiosi particolarmente spericolati, specialmente quelli che rendono omaggio ad Avandra o a Kord, prevedono un fitto uso di questa abilità. La padronanza del proprio corpo è una disciplina che fa parte degli insegnamenti di molte filosofie, e l'acrobazia è un mezzo senza eguali per coltivare la propria salute e il proprio equilibrio. I ladri e gli scassinatori fanno di questa abilità uno strumento di lavoro. Trovare qualcuno disposto a insegnare questa arte è facile e i nuovi allievi sono sempre bene accettati. Alcuni giovani arrivano a livelli impensati di maestria ancora prima di entrare nell'adolescenza.

Il valore di una tale competenza sul campo da battaglia non va sottovalutata. Un combattente che sia anche un abile acrobata riesce a spostarsi come nessun altro nel corso di uno scontro. Un uso scaltro di questa abilità fornisce vantaggi che gli altri combattenti non possono mai sperare di ottenere e consente all'acrobata di non rimanere mai immobilizzato. I movimenti diventano più rapidi e fluenti quando l'acrobata considera il suo intero corpo uno strumento, invece di affidarsi soltanto alle braccia e alle gambe. Non è difficile capire perché molte forme di addestramento marziale prevedano almeno un minimo di competenza in acrobazia.

È altrettanto ovvio il motivo per cui un avventuriero considera l'acrobazia assai più utile di un combattente o un soldato. Gli esploratori devono continuamente affrontare pericoli che è possibile superare più facilmente attraverso l'agilità, la prontezza e il senso di equilibrio. Molti cercatori di fortuna hanno riportato a casa la pelle e tutti i loro arti grazie al loro serrato addestramento acrobatico.

Dire che il personaggio è uno di costoro è dire poco, tuttavia. Non importa se la sua abilità sia frutto di un addestramento formale presso un'accademia, di una tradizione di famiglia o della scuola delle lotte di strada. Il personaggio ha fatto dell'acrobazia non solo una forma d'arte, ma anche uno stile marziale totalmente personale.

Le sue doti lasciano esterrefatti sia i nemici che gli alleati. Grazie a esse, riesce a eseguire quotidianamente manovre che sembrano impossibili per un semplice mortale. Grazie alle sue mosse spericolate, sferra attacchi tremendi e sfrutta con prontezza anche la più infinitesimale delle aperture nelle difese altrui.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ACROBATA SPERICOLATO

Azione Acrobatica (11° livello): Quando un acrobata spericolato spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può effettuare un'azione di movimento oltre a eseguire un'azione extra.

Posizioni Acrobatiche (11° livello): L'acrobata spericolato non concede vantaggio in combattimento ai nemici quando si mantiene in equilibrio, scala, o è in posizione prona.

Carica Agile (16° livello): Quando l'acrobata spericolato inizia una carica, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo. Inoltre, dopo avere completato una carica, può eseguire altre azioni (se gliene rimangono).

PRODEZZE DELL'ACROBATA SPERICOLATO

Fendente Acrobata Spericolato Attacco 11 dell'Acrobazia Selvaggia

Con una manovra avventata, l'acrobata si spinge fino a sferrare un fendente micidiale, ma rimane momentaneamente privo dell'equilibrio.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera, deve caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio ottiene vantaggio in combattimento contro il personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Manovra Acrobatica Acrobata Spericolato Utilità 12 Impeccabile

La concentrazione dell'acrobata e le lunghe ore di allenamento fanno la differenza quando giunge il momento di eseguire un trucco.

Incontro ♦ **Marziale**

Azione minore **Personale**

Effetto: Il personaggio ottiene un +5 bonus alle prove di Acrobazia e di Atletica fino alla fine del suo turno successivo.

Colpo Finale Teatrale Acrobata Spericolato Attacco 20

L'acrobata affonda la lama in un nemico già ferito, ben sapendo che a quello farà seguire un altro attacco ancora.

Giornaliero ♦ **Arma, Guarigione, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, o 6[A] + modificatore di Destrezza se il personaggio o il bersaglio sono sanguinanti.

Effetto: Se questo attacco non porta il bersaglio a 0 punti ferita, il personaggio può scegliere se effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio con un bonus di +5 al tiro per colpire o usare un impulso curativo.

Speciale: Quando il personaggio carica, può usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

ADEPTO DELLA LAMA VOLANTE

“Qualsiasi scimmia è in grado di pugnare qualcuno. Ma uccidere con un tiro... per quello ci vuole stile.”

Prerequisiti: Ladro, talento di Estrazione Rapida

Presso la gente comune, il lancio di coltelli e shuriken è una forma di passatempo e di intrattenimento. I partecipanti lanciano le loro armi in condizioni tranquille, contro bersagli stazionari. Nei casi più estremi, i lanciatori da baraccone scagliano le loro lame contro un bersaglio mobile, o i partecipanti a una gara possono essere disturbati dal frastuono del pubblico o da un bicchiere di troppo.

Ma c'è bisogno di un combattente davvero speciale per specializzarsi nel lancio delle lame in combattimento. Il cozzare delle spade, il flusso delle forze magiche e le urla dei feriti e dei morenti sono distrazioni ben più gravi del frastuono di una birreria. Inoltre, per molti l'idea di scagliare via un'arma è quasi equivalente al suicidio. Eppure, chi ha padroneggiato la tecnica di scagliare le sue lame in battaglia sa bene che così facendo riesce a tenere i guai alla larga.

Per diventare un esperto del genere serve coraggio, discernimento, astuzia e rapidità. Il lanciatore deve essere abbastanza audace da scagliare le sue armi e da reagire con prontezza quando il nemico si renderà conto del vero pericolo che egli costituisce. I sensi del lanciatore devono essere abbastanza accurati da capire quando e dove muoversi. Inoltre, la percezione non serve a nulla senza una buona capacità di giudizio che gli consenta di sfruttare le opportunità giuste e di scegliere le lame corrette da utilizzare. E perfino tutto questo servirà a ben poco se il lanciatore non avrà agilità e velocità sufficienti ad approfittare delle situazioni che verranno a crearsi nel corso del combattimento.

Il personaggio appartiene a questa cerchia ristretta di esperti nelle lame da lancio leggere. È abbastanza lesto da sfoderare le sue armi in rapida successione e da usarle per scalzare una freccia in volo, e non ha nulla da temere quando lancia una lama lontano da sé. Le sue doti gli consentono di colpire con precisione micidiale, di far rimbalzare le sue lame da un bersaglio all'altro e perfino di aprire varchi nelle armature nemiche. Può diventare talmente rapido nel lanciare le sue lame da riuscire a colpire simultaneamente ogni bersaglio entro il suo campo visivo.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ADEPTO DELLA LAMA VOLANTE

Azione della Lama Volante (11° livello): Quando un adepto della lama volante spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può anche effettuare un attacco basilare a distanza con una lama leggera come azione gratuita.

Lama del Centro Perfetto (11° livello): Quando l'adepto della lama volante scaglia una lama leggera, quell'arma è considerata dotata della proprietà di alto critico.

Lama Perforante (16° livello): La prima volta che l'adepto della lama volante mette a segno un colpo critico contro un bersaglio con un attacco a distanza usando una lama leggera, quel bersaglio subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine dell'incontro.

PRODEZZE DELL'ADEPTO DELLA LAMA VOLANTE

Lama Rimbalzante Adepto della Lama Volante Attacco 11

La lama dell'adepto lascia il segno, poi rimbalza dal bersaglio fino a un altro avversario vicino.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera dotata della proprietà di lancio leggero.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e un nemico entro 3 quadretti dal bersaglio subisce danni pari al modificatore di Destrezza del personaggio.

Deviazione Agile Adepto della Lama Volante Utilità 12

Con occhio esperto, l'adepto segue la traiettoria di un proiettile e lo scalza dal suo percorso.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata Arma a distanza

Attivazione: Una creatura colpisce il personaggio con un'arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera dotata della proprietà di lancio leggero.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco basilare a distanza considerando il tiro per colpire della creatura che lo ha attaccato come la CA del bersaglio. Se l'attacco del personaggio colpisce, quello che aveva attivato il potere va a vuoto.

Folata di Lame Adepto della Lama Volante Attacco 20

L'adepto scatena una raffica di lame da lancio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Propagazione ravvicinata 5

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera dotata della proprietà di lancio leggero.

Bersaglio: Ogni nemico entro la propagazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

ARALDO DEL CORVO

"Ogni cosa giunge al termine. Assicurarsi che questo accada è il mio compito."

Prerequisiti: Ladro, il personaggio deve adorare la Regina Corvo

La transizione verso la morte è un sentiero sacro di cui tutte le creature viventi sono dei pellegrini. Ogni creatura si mette sulla strada alla nascita. Quando giunge l'ora decisa dal destino, ogni creatura abbandona il cammino e passa a ciò che si trova oltre il sentiero delimitato e visibile. Così è sempre stato e così dovrebbe essere. Queste sono le verità della Regina Corvo.

Eppure, alcuni non rimangono sul sentiero giusto. Alcuni mortali sfrontati sfidano l'ordine naturale evitando l'ora del loro legittimo trapasso. Alcuni lo fanno attraverso la magia o in altri modi, il più comune dei quali è la trasformazione in non morto.

La Regina Corvo non considera i non morti un vero e proprio affronto. Tuttavia, i cadaveri ambulanti che scimmiettano la vita attraverso un'empia magia dovrebbero comunque essere distrutti, come anche quei non morti che sfidano la vera morte ponendosi al servizio di altre entità, come Orcus o Vecna. Alcune anime audaci riescono a sfuggire alla morte senza profanare gli editti della Regina Corvo. Tuttavia, il momento della dipartita prima o poi deve giungere anche per loro.

È compito di tutti coloro che servono la Regina Corvo abbattere i superbi, e mostrare loro la vera uguaglianza che soltanto la morte può impartire. In quei templi in cui la Regina Corvo è tenuta in grande stima, il clericato spesso fornisce supporto e addestramento a tutti coloro che ambiscono a diventare suoi messaggeri di morte. Molti culti nascono attorno al concetto di una giusta amministrazione del trapasso, i cui membri diventano araldi della morte. La gente comune è al corrente dell'esistenza degli araldi della Regina Corvo e sussurra che deve



esserli la loro mano dietro quei casi in cui un individuo arrogante, perverso o soggetto alla maledizione della non morte perde la vita in modo improvviso o inaspettato.

Il personaggio si è dedicato consapevolmente al compito di diventare un suddito delle gelide terre della Regina Corvo. Forse ha deciso spontaneamente di votarsi a questo scopo, o forse è affiliato a una gerarchia fedele alla Regina Corvo. L'origine del suo legame alla signora dell'inverno è poco importante. In quanto portavoce del destino, un araldo del corvo sa che ogni nemico che cade dinanzi a lui è andato incontro alla fine che gli spettava.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARALDO DEL CORVO

Azione dell'Uccisore (11° livello): Quando un araldo del corvo spende un punto azione per effettuare un attacco basilare in mischia contro un nemico adiacente che è sanguinante o che contiene la parola chiave "non morto," ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire.

Riti Mortali (11° livello): Un araldo del corvo acquisisce il talento di Incantatore Rituale, e Religione come abilità con addestramento. Ottiene inoltre un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la morte.

Colpo Radioso (16° livello): Ogni volta che un araldo del corvo infligge danni da Attacco Furtivo, può far sì che quei danni siano danni radiosi.

PRODEZZE DELL'ARALDO DEL CORVO

Colpo del Disfacimento *Araldo del Corvo Attacco 11*

L'araldo del corvo vede i fili del fato che compongono l'esistenza dell'avversario e li recide uno a uno.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il bersaglio è sanguinante quando il personaggio effettua l'attacco o se possiede la parola chiave "non morto," l'attacco infligge 1[A] danni extra e il personaggio aggiunge un dado ai danni dell'Attacco Furtivo sferrati da questo attacco.

Velo della Morte *Araldo del Corvo Utilità 12*

Grazie alla benedizione della Regina Corvo, quando l'araldo è prossimo alla morte diventa simile a uno spirito.

Giornaliero ♦ Divino

Reazione immediata Personale

Attivazione: Un nemico rende il personaggio sanguinante

Effetto: Il personaggio diventa invisibile ed evanescente fino alla fine del suo turno successivo.

Annunciare la Morte *Araldo del Corvo Attacco 20*

Il colpo spietato dell'araldo del corvo fa tremare l'avversario fino al midollo delle ossa e gli rivela quale sarà la fine della sua esistenza.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è sanguinante o possiede la parola chiave "non morto," è invece stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e se il bersaglio è sanguinante o possiede la parola chiave "non morto," è frastornato fino alla fine del suo turno successivo.

BRACCIO VIOLENTO

"Questo farà molto più male a te che a me."

Prerequisiti: Ladro, Intimidire come abilità con addestramento

Al mondo non mancano certo i prepotenti. In ogni paese e in ogni isolato si aggirano dei bestioni tutti muscoli e poco cervello a cui piace fare scena ma a cui manca una vera spina dorsale. In ogni banda c'è un picchiatore e uno spezzaossa. Eppure serve un animo da duro e una testa ancora più dura per elevarsi a un livello superiore a quello del semplice gradasso di quartiere.

A differenza di queste teste dure, che molto spesso in fondo al cuore sono dei vigliacchi, il personaggio è veramente dotato di un cuore di pietra dietro la sua facciata da duro. Dispone dell'abilità e della stoffa giusta per mettere in atto le minacce che promette. L'intimidazione, dal suo punto di vista, è solo un amichevole avvertimento, un onesto annuncio del prezzo che dovranno pagare coloro che cercano di fregarlo.

Come molti suoi simili, il personaggio potrebbe inizialmente avere fatto parte di una banda criminale o avere imparato a farsi valere nel duro ambiente della strada. È nei bassifondi che ha imparato a sopravvivere. Gradualmente si è fatto una buona fama per avere procurato una tetra fine ai suoi nemici e col tempo è riuscito a evitare buona parte dei combattimenti con una semplice occhiata del suo sguardo d'acciaio. Per lui e pochi altri soggetti, un addestramento formale come agente speciale o come interrogatore è stata un'occasione per imparare a usare la paura e il dolore come metodo principale per portare a termine un compito. Dopotutto, la paura è un'arma utile sia nel corso di un combattimento che nelle altre occasioni.

Il braccio violento ha imparato bene la lezione e si è reso conto che la maggior parte delle interazioni con gli altri sono semplicemente manovre da cui esce un solo vincitore. Se l'altro crede che puoi e vuoi fargli del male per un qualsiasi motivo, gli affari gireranno molto più speditamente a tuo favore.

Anche se la furtività e il sotterfugio sono strumenti utili, il combattimento non è mai una soluzione semplice. Le tecniche preferite del braccio violento consistono nel mantenere i suoi nemici scossi. Un nemico traumatizzato, intimorito o arrabbiato tende a fare errori più facilmente. Con l'incoraggiamento a fare un passo falso (e con gusto, a volte), il braccio violento crea un bersaglio facile sfruttando la propria brutalità. Poi, assieme ai suoi alleati, sfrutta questi passi falsi per ottenere la vittoria.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL BRACCIO VIOLENTO

Coraggio Micidiale (11° livello): Quando un braccio violento colpisce un bersaglio con un attacco minaccioso e beneficia di vantaggio in combattimento contro quel bersaglio, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma.

Promessa di Dolore (11° livello): Quando un braccio violento spende un punto azione per eseguire un'azione extra, gli attacchi che effettua fino all'inizio del suo turno successivo acquisiscono la parola chiave "minaccioso".

Marchio del Braccio Violento (16° livello): Quando un braccio violento colpisce un bersaglio con un attacco minaccioso e beneficia di vantaggio in combattimento contro quel bersaglio, può scegliere di marchiare il bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo. Fino ad allora, ottiene anche un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al proprio modificatore di Carisma.

PRODEZZE DEL BRACCIO VIOLENTO

Doloroso Ricordo

Braccio Violento Attacco 11

Il braccio violento colpisce l'avversario ancora una volta, nel caso avesse dimenticato chi è che comanda.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura che il personaggio ha colpito nel suo turno precedente

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è marchiato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Malvivente Spietato: Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Minaccia Velata

Braccio Violento Utilità 12

Anche quando il braccio violento cerca di essere cortese, ha un'aria minacciosa.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere alle prove di Intimidire pari al proprio modificatore di Forza.

Colpo Cinico

Braccio Violento Attacco 20

La crudeltà dell'attacco del braccio violento induce gli altri avversari a ritirarsi da lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni. Effettua un attacco secondario, contenente la parola chiave "paura".

Bersaglio secondario: Ogni nemico entro 1 quadretto dal personaggio

Attacco secondario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio secondario si allontana di 1 quadretto dal personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e nessun attacco secondario.

CECCHINO AMMANTATO

“Tu che dici... è meglio vincere con un tiro ben piazzato dall'oscurità o perdere faccia a faccia con il nemico?”

Prerequisiti: Ladro, Furtività come abilità con addestramento

Il vantaggio di poter abbattere i nemici a distanza è comunemente riconosciuto in lungo e in largo. Il beneficio di farlo senza correre troppi rischi è considerato altrettanto prezioso. Nessuno è più abile nello svolgere entrambi i compiti di un tiratore scelto appositamente addestrato, la cui tradizionale arma preferita è la balestra.

Varie nazioni e gruppi mercenari addestrano soldati specializzati a usare la balestra in questo modo. Anche molte organizzazioni criminali lo fanno. Ognuno di questi soldati è in pratica un assassino che sa come uccidere a distanza senza attirare l'attenzione su se stesso. I nani in particolare apprezzano questa tecnica e la considerano l'unica eccezione alle loro tattiche di combattimento dirette e lineari. Molti ottimi cecchini provengono da quella razza.

Questi tiratori non si ritraggono da un combattimento normale. Ma sanno che l'avvistamento e la pianificazione, unitamente alla capacità di colpire da grande distanza senza essere visti sono un vantaggio prezioso in qualsiasi situazione di combattimento. Una buona imboscata lascia i nemici indeboliti e confusi e consente a qualsiasi assalto successivo di funzionare più efficacemente.

Il personaggio ha scelto di affinare le sua abilità in questo campo. Preferisce mettere a segno un tiro ben piazzato da un nascondiglio sicuro e rimanere nascosto durante lo scontro, e aiutare i suoi alleati abbattendo gli avversari senza che questi riescano a individuarlo. La balestra a mano è la sua arma preferita.

Il cecchinaggio è la tattica suprema per lui. Il suono di un quadrello che trafigge il bersaglio è come uno squillo di tromba vittorioso. I proiettili che scaglia potrebbero eliminare una sentinella in un sol colpo, oppure indurre i nemici a ritirarsi per mettersi al riparo. E se il colpo va a vuoto, non c'è problema. Il cecchino ammantato può sempre scivolare di nuovo tra le ombre e attendere che si presenti l'opportunità di tirare ancora.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL CECCHINO AMMANTATO

Azione del Cecchino (11° livello): Quando un cecchino ammantato spende un punto azione per effettuare un attacco basilare a distanza e beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'attacco, può sommare i danni del suo attacco furtivo anche se li ha già applicati a un altro attacco in quel round. Se questo attacco colpisce, il cecchino può scattare di 1 quadretto.

Esperto della Balestra (11° livello): Il cecchino ammantato aggiunge 5 quadretti alla normale gittata e 10 quadretti alla lunga gittata di qualsiasi balestra impugni, considera la balestra a mano un'arma secondaria e qualsiasi balestra dotata della proprietà di ricarica minore come se fosse dotata della proprietà di ricarica gratuita.

Combattente Versatile (16° livello): Quando il cecchino ammantato impugna un'arma in mischia nella mano principale e una balestra a mano nella mano secondaria, non provoca attacchi di opportunità quando attacca con la sua balestra a mano.

PRODEZZE DEL CECCHINO AMMANTATO

Quadrello Improvviso Cecchino Ammantato Attacco 11

Dai margini del campo visivo parte un quadrello ben piazzato che lascia i nemici esterrefatti.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Se il personaggio è nascosto dal bersaglio quando effettua questo attacco, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno del personaggio.

Tiro Inosservato Cecchino Ammantato Utilità 12

Hanno visto l'attacco del cecchino, ma non hanno idea del punto da cui sia partito.

A volontà ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio manca il bersaglio con un attacco a distanza quando è nascosto

Effetto: Il personaggio rimane nascosto se dispone di una qualsiasi copertura o occultamento. Inoltre, può scattare di 1 quadretto.

Quadrello dal Nulla Cecchino Ammantato Attacco 20

Il quadrello del cecchino sfreccia attraverso il campo di battaglia e semina il panico tra i nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Effettua un attacco secondario contenente la parola chiave "paura".

Bersaglio secondario: Il bersaglio primario e ogni nemico entro 3 quadretti da esso che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco secondario: Destrezza contro Volontà

Colpito: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio secondario subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati.

HALFLING LAMALESTA

“Te l’ho già detto, amico. Sono la lama più veloce che c’è in giro. Se è davvero così, non è una vanteria!”

Prerequisiti: Halfling, ladro

Per tradizione, gli halfling sanno usare con grande perizia le armi leggere. Che si tratti di strumenti di sopravvivenza o di armi da battaglia, i semplici pugnali restano sempre oggetti preziosi. Anche qualcuno di piccolo come un halfling può nascondersi un pugnale addosso per poterlo utilizzare in un momento critico. L’unione di un piccolo corpo e di una piccola arma significa massima mobilità e letalità, con in più il vantaggio di poter sferrare più facilmente attacchi furtivi.

Gli halfling sono famosi anche per usare le lame leggere nell’arte e negli spettacoli di intrattenimento. Incisioni, trucchi con le lame, numeri di acrobazia, lancio di pugnali e perfino danze che prevedano l’uso di lame sono attività assai diffuse tra le lame. Per loro, tali attività sono un punto di incontro naturale tra i loro tratti fisici e uno strumento estremamente pratico.

Come accade per quasi tutti gli aspetti della loro vita, gli halfling hanno molte storie che spiegano la loro propensione collettiva per le lame. Tra queste sono assai popolari le imprese spericolate di Barras Lamalesta, il cui soprannome probabilmente è stato coniato appositamente a scopi narrativi.

La leggenda di Barras ha inizio quando l’halfling, ancora ragazzo, procacciava il cibo per il suo clan andando a caccia armato soltanto di un coltello e della sua astuzia. La leggenda diventa la saga appassionante di un halfling avventuroso che, assieme a una banda di altri intrepidi personaggi, affronta ogre, yuan-ti e creature ancora peggiori, apostrofandole con una lingua tagliente quanto la sua lama.

Alla fine di molte versioni, Barras si scarifica per salvare i suoi compagni, facendosi inseguire da un gruppo di fomorian infuriati nel fitto della Selva Fatata. Le versioni più cupe affermano che lo spirito di Barras sia ancora imprigionato laggiù, intrappolato e torturato da quelle perfide creature fatate. Gli halfling preferiscono credere che Barras sia passato a miglior vita e che sieda al fianco di Avandra come suo compagno immortale.

Proprio come Barras, il personaggio vanta il carisma e la reputazione sempre più acclamata di una lamalesta. Il suo stile di combattimento è simile a quello del suo famoso antenato. Forse, col tempo, la sua leggenda diventerà ancora più grande di quella di Barras.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL’HALFLING LAMALESTA

Azione Fortunata (11° livello): L’halfling lamalesta può spendere un punto azione per recuperare un uso del suo potere razziale di *seconda possibilità*, invece di eseguire un’azione extra.

Primo Taglio (11° livello): Quando l’halfling lamalesta beneficia di vantaggio in combattimento grazie al suo privilegio di classe di Primo Colpo, aggiunge 1 a ogni dado di Attacco Furtivo inferto dall’attacco.

Lamalesta Suprema (16° livello): L’halfling lamalesta ottiene un bonus alle prove di iniziativa pari al proprio modificatore di Carisma.

PRODEZZE DELL’HALFLING LAMALESTA

Tagliare e Scattare Halfling Lamalesta Attacco 11

Dopo avere sferrato due secchi fendenti, l’halfling lamalesta si affretta a raggiungere una posizione sicura.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro CA, due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco.

Effetto: Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro ogni bersaglio dell’attacco, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità e deve concludere il movimento in uno spazio che non sia adiacente a un bersaglio dell’attacco.

Fuga del Lamalesta Halfling Lamalesta Utilità 12

Grazie alla sua velocità sorprendente, l’halfling lamalesta è quasi impossibile da colpire.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità, e subisce metà danni da tutti gli attacchi fino all’inizio del proprio turno successivo.

Stile del Lamalesta Halfling Lamalesta Attacco 20

L’halfling lamalesta si muove rapidamente e tiene il pugnale pronto a contrattaccare.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Quando un nemico adiacente effettua un attacco di opportunità contro il personaggio, quest’ultimo può effettuare un attacco basilare in mischia con una lama leggera contro quel nemico come un’azione gratuita. Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare questo attacco soltanto una volta per round.



ROSE LEMEN

LATORE DI MORTE

“Uccidere è il mio mestiere.”

Prerequisito: Ladro

Alcuni individui sono assassini nati. Questa tendenza può essere sfruttata in molti modi, tanti quanti sono i motivi per uccidere un uomo. Alcuni lo fanno per religione o per convinzione, altri per ottenere potere o influenza, e altri ancora per denaro, vendetta, gloria o semplicemente per piacere. Molti di coloro che sono portati all'omicidio si dedicano a una professione violenta, dal soldato alla guardia cittadina, dal gladiatore all'assassino. Alcuni, per i motivi più disparati, si costruiscono una carriera come uccisori di mostri.

Uccidere è un mestiere sporco, a prescindere da chi sia il bersaglio da eliminare. Nessuno accetta di finire nella tomba alla leggera. I metodi più sottili, come il veleno o le tattiche furtive, a volte possono produrre dei buoni risultati. In tutti gli altri casi, un conflitto diretto e sanguinario è il solo modo per ottenere una carneficina.

Stranamente, molti aspiranti assassini credono che il combattimento debba seguire delle regole. Un latore di morte sa che non è così. In battaglia il gioco corretto, l'onore e la pietà sono solo zavorre. Un combattimento non è altro che una danza con la morte, in cui il combattente deve fare in modo di essere tra quelli rimasti ancora in piedi quando la musica finisce. Forse è giunto a questa “filosofia” quando è stato addestrato come assassino o lama sicaria. Naturalmente, anche la vita da avventuriero impartisce numerose lezioni dalla morale analoga: uccidi o sarai ucciso.

Quando il latore di morte inizia a combattere, si concede un istante di tempo per studiare l'avversario. Dopotutto, si tratta sempre di dannati affari. Se qualcuno ha la faccia



tosta di attaccarlo, quell'idiota deve pagarla talmente cara da far capire a chiunque osservi che non è il caso di incrociare il cammino del latore di morte. Nessuna vittima gli sfugge, a meno che non sia dotata della capacità di rimuovere il latore di morte dal combattimento, o che il latore non desideri che la voce della sua micidialità si diffonda.

Quale che sia l'origine delle sue abilità, il latore di morte le ha affinate e messe in sintonia con questo credo brutale. Coloro che lo affrontano rischiano il tutto per tutto. Come dimostrato dalla scarica di adrenalina che prova quando fa soffrire i suoi avversari, è un lavoro che gli concede anche un briciolo di piacere.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL LATORE DI MORTE

Azione Massacrante (11° livello): Quando un latore di morte spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus +2 a ogni dado di danno fino all'inizio del proprio turno successivo.

Ultimo Respiro (11° livello): I nemici adiacenti al latore di morte subiscono una penalità di -2 ai tiri salvezza.

Vantaggio Scorretto (16° livello): Quando un latore di morte colpisce un avversario sanguinante con un attacco in mischia, ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Forza o di Carisma (a sua scelta).

PRODEZZE DEL LATORE DI MORTE

Valutare l'Avversario Latore di Morte Attacco 11

L'attacco del latore di morte serve solo a sondare le difese dell'avversario, ma ciò che scopre infonde fiducia in lui, e i nemici esitano.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Minaccioso

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio ottiene 10 punti ferita temporanei. Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, somma il proprio modificatore di Forza o di Carisma (a sua scelta) al tiro dei danni e ai punti ferita temporanei ottenuti.

Uccisione Macabra Latore di Morte Utilità 12

Il latore di morte finisce i suoi avversari in modo brutale e funzionale, e nessuno di quelli ancora in piedi ci tiene a fare la stessa fine.

A volontà ♦ Marziale

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio porta il nemico a 0 punti ferita

Effetto: Ogni nemico che il personaggio è in grado di vedere subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Assalto del Latore di Morte Latore di Morte Attacco 20

La ferita inferta dal latore di morte sta a significare che quel nemico è suo.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.
Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina). Finché il bersaglio non supera il tiro salvezza contro questi danni, il personaggio può scattare di 1 quadretto verso di esso come azione minore.



MAESTRO DI GILDA DEI LADRI

“Ci pensiamo io e i miei uomini a sbrigare il lavoro. Dalle soffitte agli scantinati... entriamo dappertutto.”

Prerequisiti: Ladro, Manolesta come abilità con addestramento

Chiunque affermi che il crimine non paga è soltanto incapace di fare in modo che paghi. Per i più organizzati e intraprendenti, c'è sempre un modo per ottenere del profitto.

Le gilde di ladri sono bande criminali che tendono a svilupparsi soprattutto nelle aree urbane. Una singola gilda potrebbe riuscire a gestire o influenzare le attività illegali più disparate come delitti, ricatti, furti con scasso, spionaggio, ricettazione di merce rubata, truffa, contrabbando, prestiti a usura, borseggi, pirateria, gestione dei racket, rapine, intimidazioni e così via. Una gilda potrebbe anche gestire imprese legali come attività commerciali legittime da usare come copertura o come strumenti per regolare il flusso delle informazioni. Ad esempio, molte gilde di ladri hanno le mani in pasta tra i mendicanti, i cacciatori di taglie, i mercenari, i giocatori d'azzardo, le prostitute, i trasportatori e perfino tra i netturbini e i lampionai.

Dal momento che gli affari di una gilda possono essere così variegati, e dal momento che i problemi con le autorità vere e proprie e con le bande rivali si presentano spesso e volentieri, ogni gilda deve ripartire i suoi proficui interessi in più centri di controllo. Tali centri ruotano attorno a un capo che fa rapporto ai suoi superiori nella gerarchia di comando. Quindi, ogni gilda ha una gerarchia complessa, una netta ripartizione delle autorità e dei codici di comportamento che spesso finiscono per essere tanto rigidi quanto le leggi vere e proprie. Un maestro di gilda solitamente esercita il comando su una sezione della gilda; alcune gilde dispongono anche di un gran maestro, che gestisce le operazioni della gilda a livello globale.

Il personaggio potrebbe essere un maestro di gilda vero e proprio, oppure essere cresciuto nel mondo del crimine e sapere cosa significa vivere per le strade e lottare con la gente di strada. La sua esperienza lo ha reso capace di comandare una squadra di criminale sia che si tratti di sbrigare un lavoro che di combattere. È uno schermagliatore provetto, capace sia di sbrigare il proprio lavoro che di dare una mano ai suoi compagni insegnando loro “come gira il mondo”.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL MAESTRO DI GILDA DEI LADRI

Azione del Maestro di Gilda (11° livello): Quando un maestro di gilda dei ladri spende un punto azione per eseguire un'azione extra, invece di sottrarre il punto azione dal proprio totale, può sottrarlo dal totale di qualsiasi alleato consenziente che egli sia in grado di vedere. Analogamente, fintanto che il maestro di gilda è consenziente e cosciente, qualsiasi alleato che sia in grado di vederlo può attingere ai punti azione del suo totale invece di spendere i propri, quando vuole spendere un punto azione per eseguire un'azione extra. Il normale

limite di punti azioni da spendere nel corso di un incontro va comunque rispettato.

Quando il maestro di gilda spende il punto azione di un alleato per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire fino all'inizio del suo turno successivo.

Banda di Ladri (11° livello): Gli alleati entro 5 quadretti dal maestro di gilda ottengono un bonus di +2 alle prove di Furtività e di Manolesta.

Comunella tra Ladri (16° livello): Qualsiasi alleato che attacchi ai fianchi un bersaglio assieme al maestro di gilda ottiene un bonus ai tiri dei danni in mischia pari al modificatore di Carisma del maestro di gilda.

PRODEZZE DEL MAESTRO DI GILDA DEI LADRI

Pestaggio della Gilda

Ladro Maestro di Gilda Attacco 11

Il maestro di gilda colpisce l'avversario e indica all'amico come fare altrettanto con facilità.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e un alleato adiacente al bersaglio può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione gratuita. Se l'alleato colpisce e beneficia di vantaggio in combattimento, quell'attacco infligge 1d6 danni extra.

Indicazioni Scattanti

Ladro Maestro di Gilda Utilità 12

Con la precisione di un tagliagole, il maestro di gilda aiuta il suo alleato a spostarsi con accortezza.

Incontro ♦ Marziale

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 5

Attivazione: Un alleato entro 5 quadretti dal personaggio viene mancato da un attacco

Bersaglio: L'alleato entro l'emanazione che ha attivato il potere

Effetto: Il bersaglio può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Carisma del personaggio.

Riposizionamento Mordente

Ladro Maestro di Gilda Attacco 20

L'attacco del maestro di gilda crea l'opportunità perfetta che i suoi alleati aspettavano per ritirarsi... o per rovesciare le sorti della battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio e ogni alleato entro 5 quadretti da lui possono scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio e un alleato entro 5 quadretti da lui possono scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il modificatore di Carisma del personaggio.

MAESTRO SPIA

"Ho visto cose che tu non volevi che vedessi, sentito voci che solo i tuoi cospiratori dovevano sentire. Ora ti conosco abbastanza bene da poterti eliminare."

Prerequisito: Ladro

Nei palazzi del potere, sul campo da battaglia e perfino tra coloro che vanno in cerca di ciò che è andato perduto da tempo, disporre di informazioni affidabili è fondamentale. Chi è bene informato gode di un vantaggio prezioso rispetto ai suoi alleati e ai suoi nemici, ed è in grado di riconoscere immediatamente le differenze tra gli uni e gli altri. Quindi, coloro che sono abili nello scoprire segreti, hanno sempre avuto ottimi motivi e mezzi per affinare le loro abilità. Tali agenti imparano come nascondere i loro veri motivi e coprire le loro tracce, pur rimanendo concentrati sul conseguimento dei loro obiettivi. Ogni mossa meno che precisa può significare la morte.

Molto tempo fa, il personaggio ha imparato a insinuarsi nei luoghi in cui non è bene accetto. Nessun segreto è al sicuro dalla sua perizia e dai suoi inganni. Il sotterfugio è il suo pane quotidiano. Il maestro spia sa come discernere le vere intenzioni dei suoi nemici e come agire sotto copertura con la massima disinvoltura. Molti dei suoi nemici non si rendono nemmeno conto di averlo avuto al loro fianco, e tale ignoranza viene sempre ritorta dal maestro spia contro di loro.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL MAESTRO SPIA

Azione Sotto Copertura (11° livello): Quando un maestro spia spende un punto azione per eseguire un'azione extra, acquisisce occultamento al termine di quell'azione. Fino alla fine del suo turno successivo, beneficia di occultamento e non subisce alcuna penalità



alle prove di Furtività per essersi mosso a più di 2 quadretti o per avere corso.

Raggio Letale (11° livello): Il maestro spia può effettuare una prova di Raggiare per ottenere vantaggio in combattimento contro un nemico adiacente come azione minore invece che come azione standard (*Manuale del Giocatore*, pagina 188). Se la sua prova supera la prova di Intuizione del nemico, quel nemico fornisce al maestro spia e a tutti i suoi alleati vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del maestro spia.

Doppio Gioco (16° livello): Una volta per incontro, quando un nemico che il maestro spia è in grado di vedere sceglie uno dei suoi alleati come bersaglio di un potere o di una capacità, il maestro spia può scegliere di ottenere i benefici di quel potere o di quella capacità come se fosse anch'egli uno di quei bersagli.

PRODEZZE DEL MAESTRO SPIA

Rivelazione Persistente Maestro Spia Attacco 11

L'attacco sorprendente del maestro spia apre un taglio profondo nell'avversario, che lascerà una scia di sangue fin troppo facile da seguire.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio non può diventare invisibile o effettuare prove di Furtività fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Intuizione e Percezione contrapposte al bersaglio fino alla fine dell'incontro.

Cambiamento Rapido Maestro Spia Utilità 12

Le astute mosse del maestro spia generano confusione. Sarà un nemico o un alleato?

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Distanza 5

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio effettua una prova di Raggiare contrapposta alla prova di Intuizione del bersaglio. Se la supera, il bersaglio considera il personaggio un suo alleato ai fini delle aure, degli attacchi di opportunità e dei poteri fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il personaggio non attacca il bersaglio o i suoi alleati.

Vantaggio del Maestro Spia Maestro Spia Attacco 20

Il maestro spia fa sgusciare la sua arma oltre le difese del nemico e sfrutta le proprie conoscenze delle sue tattiche per rimanere sempre un passo avanti a lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire contro il personaggio (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio (tiro salvezza termina).

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, ogni volta che il bersaglio si muove, il personaggio può muoversi di un numero di quadretti pari alla propria velocità o scattare di 1 quadretto come reazione immediata.

SPADACCINO INSOLENTI

“Con una faccia come quella che ti ritrovi, non c'è da meravigliarsi che tua madre si sia innamorata di me!”

Prerequisito: Ladro

La vita è troppo breve per essere presa sul serio. I pericoli si annidano in ogni ombra e i nemici sono in agguato dietro ogni porta. Coloro che passano ogni momento a pensare alle brutte cose che potrebbero capitare finiscono per non uscire mai oltre la porta di casa.

Invece di farsi cattivo sangue, lo spadaccino insolente butta alle ortiche ogni preoccupazione e assume un atteggiamento strafottente. Certo, c'è chi dice che finirà arrostito sui carboni ardenti dei Nove Inferi a causa della sua vita decadente. Ma alla fine chi è più felice: lo spadaccino, che vive avventure emozionanti e libertine, o il bifolco vestito di pelle che si rannicchia tremante sotto le coperte?

Da un lato, lo spadaccino sa essere suadente. Alcuni considerano la sua arguzia corrosiva e la sua spavalderia un'arma vincente. Ma dall'altro lato, lo spadaccino è anche irriverente, irresponsabile e scapestrato. Cosa ancora peggiore, spesso non riesce proprio a tenere la bocca chiusa. Che si tratti di una battuta sarcastica nel bel mezzo di un funerale solenne o di gridare una raffica di epiteti a un demone, la tentazione di provocare guai è più forte di lui. Nel profondo, sa bene che la vita potrebbe essere più facile se riuscisse a controllarsi, ma in quel caso, dove starebbe il divertimento?

Quando lo spadaccino insolente deve affrontare una sfida seria, la sua abilità con le armi entra in gioco. La sua parlantina e il suo linguaggio gestuale diventano strumenti di derisione secondari. Lo spadaccino alterna le sue prodezze a beffe e insulti taglienti, provocando i nemici finché non fanno una mossa avventata o non commettono un errore di altro tipo. Quando un nemico gli concede un'apertura di questo tipo, lo spadaccino sfrutta subito al vantaggio. Alla fine, si erge trionfante sul nemico caduto e dimostra ancora una volta chi sia veramente lo sciocco.

PRIVILEGI DI CLASSE DELLO SPADACCINO INSOLENTI

Azione Incorreggibile (11° livello): Quando lo spadaccino insolente spende un punto azione per eseguire un'azione extra, i nemici subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino all'inizio del suo turno successivo.

Beffare Avversario (11° livello): I nemici marchiati da chiunque non sia lo spadaccino insolente subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui (cumulativa alla penalità dovuta al fatto di essere marchiati). I nemici marchiati dallo spadaccino insolente concedono vantaggio in combattimento ai suoi alleati.

Opportunista Scorretto (16° livello): Ogni volta che un alleato mette a segno un colpo critico contro un nemico adiacente allo spadaccino insolente, quest'ultimo può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come reazione immediata.

PRODEZZE DELLO SPADACCINO INSOLENTI

Affondo Irriverente Spadaccino Insolente Attacco 11

Tramite le parole o i gesti, lo spadaccino insolente si fa beffe del suo avversario non appena mette a segno un attacco doloroso.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è marchiato fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Fino a quel momento, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire ma ottiene un bonus di +5 ai tiri dei danni contro il personaggio.

Gioco di Gambe Spadaccino Insolente Utilità 12 Beffardo

Uno stile di combattimento che mette in ridicolo l'avversario serve anche a fargli perdere l'equilibrio.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio colpisce un nemico che gli concede vantaggio in combattimento, può scegliere se scattare di 1 quadretto o far scorrere il nemico di 1 quadretto.

Assalto Tagliente Spadaccino Insolente Attacco 20

I modi sprezzanti dello spadaccino insolente mettono l'avversario sulla difensiva e consentono allo spadaccino di far seguire un secondo attacco al primo.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Mischia 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Carisma contro Volontà

Colpito: Il bersaglio è indebolito e rallentato (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Il bersaglio è rallentato fino alla fine del suo turno successivo.

Effetto: Effettua un attacco secondario contro il bersaglio. Il bersaglio è quindi marchiato fino alla fine dell'incontro, finché il personaggio non sviene, o finché un altro marchio non si sostituisce a questo.

Attacco secondario: Destrezza contro Riflessi. Se l'attacco primario è andato a segno, il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio.

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

TIEFLING CACCIATORE INFERNALE

“Quelle che mi avvolgono sono manifestazioni delle fiamme più oscure degli Inferi. Ma presto tu potrai vedere quelle originali.”

Prerequisiti: Tiefling, ladro

Ironicamente, il potere soprannaturale è un dono di natura per un tiefling. Il legame di sangue che lo vincola all'oscura storia dei diavoli rende questo paradosso un'evidente verità. Nella sua forma minima, questo potere infonde maggiore forza alle ritorsioni del tiefling contro i suoi aggressori. Ma la storia dimostra che se i tiefling lo desiderano, possono attingere a riserve ben più vaste di potere interiore, e manifestarlo in molti modi diversi.

Questi modi rispecchiano la natura dei diavoli e della loro dimora. Quando i mortali parlano dei Nove Inferi, parlano di fuoco, fumo e della collera bruciante degli immondi, ma la verità è più complessa. Negli inferi esistono anche ghiacci, tempeste e ombre. Esistono anche varie combinazioni di questi elementi, mescolati in metodi strani e innaturali per produrre paradossi come un fuoco senza luce.

Alcuni tiefling, tuttavia, preferiscono non deludere le loro aspettative e sfoggiano il loro potere sotto forma di fiamme e collera. Suscitano terrore interpretando il ruolo tradizionale del diavolo. Ma sono privi di sottigliezza, che è l'arma migliore dei diavoli. Non riescono a capire che ciò che i mortali temono di più è ciò che non riescono a vedere.

Attingendo alla loro oscurità interiore, un'oscurità che sgorga dagli Inferi, un tiefling può ottenere vantaggi sorprendenti contro i suoi nemici. Può offuscare la loro



vista, penetrare l'oscurità e l'invisibilità e bruciare la carne senza emettere luce.

Il cacciatore infernale lo sa bene, in quanto è diventato un abile evocatore dell'oscurità che attanaglia la sua anima. Unitamente alle sue micidiali abilità marziali, diventa una presenza terrificante nelle sale sotterranee, nei vicoli bui e nelle notti senza luna delle terre selvagge. Quando la luce riesce a trovarlo, il cacciatore infernale la estingue sotto il naso dei suoi avversari. Col tempo, le ombre che evoca possono riuscire a bruciare i suoi avversari come lingue di fuoco nero extraplanare.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TIEFLING CACCIATORE INFERNALE

Azione del Cacciatore Infernale (11° livello): Un tiefling cacciatore infernale può spendere un punto azione per ottenere occultamento fino alla fine del suo turno successivo, invece di eseguire un'azione extra.

Ombre dell'Inferno (11° livello): Quando un tiefling cacciatore infernale beneficia di occultamento o occultamento totale, ottiene un bonus di +1 a tutte le difese.

Cupa Collera (16° livello): Il potere razziale di collera infernale concede vantaggio in combattimento al tiefling cacciatore infernale anche per il successivo tiro per colpire che effettuerà contro un nemico che lo abbia colpito dopo il suo ultimo turno.

PRODEZZE DEL TIEFLING CACCIATORE INFERNALE

Colpo Offuscante Tiefling Cacciatore Infernale Attacco 11

Agli occhi dell'avversario colpito, il cacciatore infernale appare avvolto dalle tenebre.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra, una fionda, o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio diventa invisibile nei confronti del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Vista del Diavolo Tiefling Cacciatore Infernale Utilità 12

Il cacciatore infernale attinge al potere dei suoi antenati e ottiene una visione fugace.

Giornaliero ♦ **Marziale**

Azione minore **Personale**

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene scurovisione e la capacità di percepire le creature e gli oggetti invisibili come se fossero visibili.

Vento del Fuoco Nero Tiefling Cacciatore Infernale Attacco 20

Una cortina di fiamme oscure avvolge i nemici del cacciatore infernale quando la sua lama li colpisce.

Giornaliero ♦ **Arma, Fuoco, Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 1**

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e 10 danni da fuoco continuati (tiro salvezza termina).

Effetto: Il personaggio diventa invisibile nei confronti dei bersagli fino alla fine del suo turno successivo.

ZANNA DEL TERRORE

“Sei finito nella mia ragnatela di ombre, povero piccolo insetto. E ora, è tempo di morire.”

Prerequisiti: Drow, ladro

Usa l'inganno per portare le tue prede in una posizione tattica svantaggiosa. Uccidi senza concedere possibilità di contrattacco. Non recidere un arto quando hai la possibilità di tagliare la testa. Riserva ai tuoi nemici una morte talmente terrificante da indurre gli altri a tremare al solo pensiero di affrontarti. Sopravvivi in modo da poter combattere ancora. Queste sono le regole di guerra dei drow, che ogni giovane drow impara non appena muove i suoi primi passi nell'infida società della sua razza.

I drow sono famosi per essere degli spietati uccisori, pronti a eliminare tutti coloro che si pongono sul loro cammino. Innumerevoli creature hanno conosciuto il crudele bacio della frusta di una drow sacerdotessa o delle infami magie di un drow warlock. Innumerevoli schiavi sono vissuti e morti per soddisfare i perversi e volubili capricci dei loro padroni drow. È da questo mondo che proviene il personaggio, che assieme a pochi altri simili, ha trovato rifugio nell'arte della morte. Ha appreso i rudimenti dell'arte della guerra drow assieme ai suoi compagni di scuola. Ha padroneggiato lo stile di combattimento di lama e balestra del combattente drow per migliorare il suo rango presso i suoi simili. Meglio essere un assassino stimato che diventare uno schiavo o la vittima di un sacrificio.

Forse ha fiutato gli inganni e le mezze verità che soffocano la sua società, è rimasto esasperato dalle menzogne della Regina Ragno e ha deciso che non ne poteva più. Forse le guerre intestine tra i casati drow lo hanno lasciato da solo e privo di alleati nel vasto Sottosuolo. Comunque sia, la zanna del terrore ha voltato le spalle



BEH TROTT

al suo passato. Esiliato dalla sua patria, si è unito ad altri viaggiatori e ha continuato ad addestrarsi. Si è sforzato di diventare l'incarnazione stessa della morte e ha raggiunto livelli di gran lunga superiori a quelli dei normali combattenti della sua gente.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA ZANNA DEL TERRORE

Azione Furtiva del Terrore (11° livello): Quando la zanna del terrore spende un punto azione per effettuare un attacco contro un bersaglio che le concede vantaggio in combattimento, può infliggere i suoi danni da Attacco Furtivo anche se li ha già applicati a un altro attacco nel corso di quel round.

Ragno Assassino (11° livello): La zanna del terrore infligge un dado extra di danni da Attacco Furtivo contro un bersaglio che non era in grado di vederla all'inizio del suo turno.

Presenza Sinistra (16° livello): Quando la zanna del terrore porta un nemico a 0 punti ferita, sceglie un secondo nemico entro 5 quadretti da lei. Ottiene vantaggio in combattimento contro quel secondo nemico fino alla fine del proprio turno successivo.

PRODEZZE DELLA ZANNA DEL TERRORE

Colpo di Zanna e Ragnatela Zanna del Terrore Attacco 11

Con la massima perizia, la zanna del terrore trapassa un nemico con la sua lama e allo stesso tempo fa partire un quadrello.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra e una lama leggera.

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro CA (mischia o distanza), due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Finta del Ragno Zanna del Terrore Utilità 12

La finta della zanna del terrore fa trasalire l'avversario e consente alla zanna di passare oltre.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alla CA contro gli attacchi di opportunità del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

Pungiglione Velenoso Zanna del Terrore Attacco 20

Usando il proprio potere oscuro, la zanna del terrore infligge una ferita profonda e tossica.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile, Veleno

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare una balestra o una lama leggera.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Destrezza contro Tempra

Colpito: Il bersaglio è indebolito e subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

RANGER

“Tenere un animale accanto mi consente di portare lo spirito delle terre selvagge ovunque vada. Mi scalda il cuore. Ah, e questo spirito delle terre selvagge sferra anche morsi micidiali.”

I RANGER sono gli abitanti delle frontiere selvagge. Sono audaci nomadi che non temono di affrontare quei pericoli che inducono la gente comune a vivere tra le mura delle città e a viaggiare soltanto lungo le strade più frequentate. Ogni ranger è anche un letale uccisore che sfrutta il terreno, i propri sensi acuti e la sua perizia nella caccia per eliminare rapidamente ogni minaccia. Dove i ranger si differenziano l'uno dall'altro è nel metodo.

La lama e l'arco sono i tipici strumenti dei ranger, ma esistono anche alcuni ranger che stipulano un patto più stretto con le forze delle terre selvagge. Questi ranger hanno una bestia che funge per loro da amico e da arma. L'affinità per questa bestia potrebbe nascere da molte fonti diverse. Le leggende parlano di individui cresciuti tra le bestie selvatiche, oppure dotati fin dalla nascita di un'affinità naturale verso di esse. Per motivi ignoti, Melora benedice alcuni soggetti con un legame di questo tipo verso gli animali. Più comunemente, tuttavia, un giovane aspirante ranger stringe amicizia con un animale o lo cresce fin da cucciolo per farne un combattente.

Questo capitolo introduce e descrive tali ranger, e contiene anche altri tipi di ranger che hanno deciso di sviluppare le loro capacità in modo diverso. Il capitolo contiene le informazioni seguenti:

- ◆ **Nuovo sviluppo del ranger:** Il ranger maestro delle bestie consente al personaggio di incarnare la classica figura fantasy dell'eroe che combatte con un fedele animale al suo fianco.
- ◆ **Nuovo privilegio di classe:** Ogni maestro delle bestie ha bisogno, ovviamente, di una bestia per cui fungere da maestro, e è questo lo scopo del privilegio di classe di Maestria delle Bestie. Il ranger può scegliere una bestia compagna tra otto categorie, in base a quella che meglio si adatta al proprio stile.
- ◆ **Nuovi poteri del ranger:** Lo sviluppo specializzato del maestro delle bestie richiede una nuova serie di prodezze adeguate. Tuttavia, anche quei ranger che prediligono la lama o l'arco possono scegliere tra molti nuovi poteri descritti in questo capitolo.
- ◆ **Nuovi cammini leggendari:** Il ranger può concentrare il proprio addestramento su uno dei dodici cammini presentati in questa sezione, sviluppando anche tecniche inusuali come l'uso delle armi da lancio o della balestra. Altre opzioni prevedono specializzarsi nell'eliminare un tipo particolare di nemici, assorbire la magia delle terre visitate o andare a caccia in branco.





NUOVO SVILUPPO DEL RANGER

In aggiunta agli sviluppi del ranger descritti nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo ne presenta uno nuovo: il maestro delle bestie.

RANGER MAESTRO DELLE BESTIE

Il maestro delle bestie, un cacciatore micidiale, ha imparato ad attaccare i suoi nemici coadiuvato dall'aiuto di una bestia compagna. La bestia è un'estensione del suo volere ed è considerata un membro prezioso del gruppo. Il ranger non ha bisogno di nessun altro per poter attaccare la preda ai fianchi. Gli scontri in mischia coadiuvati dalla sua bestia sono la sua specializzazione, quindi la Forza deve essere la sua caratteristica principale. Il maestro delle bestie conta inoltre

sulla Destrezza per la sua CA e per gli occasionali attacchi a distanza, quindi quello dovrà essere il suo secondo punteggio di caratteristica. La Saggezza viene per terza, in quanto migliora la sua abilità di Percezione e potenzia numerosi dei suoi poteri da ranger. Il privilegio di classe di Maestria delle Bestie è stato ideato appositamente per questo sviluppo.

Talento suggerito: Cacciatore Letale (talento degli umani: Iniziativa Migliorata)

Abilità suggerite: Atletica, Furtività, Guarire, Natura, Percezione

Poteri a volontà suggeriti: *colpo accerchiante*,* *colpo del predatore**

Potere a incontro suggerito: *colpo sincronizzato**

Potere giornaliero suggerito: *compagno selvaggio**

*Nuova opzione presentata in questo libro

NUOVO PRIVILEGIO DI CLASSE

Il privilegio di classe di Maestria delle Bestie è disponibile per qualsiasi ranger che desideri ottenere una bestia compagna a lui fedele. Per selezionare questo privilegio di classe, il ranger deve rinunciare al suo privilegio di classe di Tiro Ottimale e non deve selezionare né lo Stile

di Combattimento dell'Arciere né lo Stile di Combattimento a Due Lame.

Maestria delle Bestie: Il personaggio ottiene una bestia compagna che sceglie tra le seguenti categorie: cinghiale, felino, lucertola, lupo, orso, ragno, rapace o



g
2008

serpente. Queste categorie non stanno a indicare degli animali specifici, bensì dei gruppi di creature analoghe del mondo di D&D. È il personaggio a decidere i dettagli rilevanti della creatura (la sua specie esatta, i suoi dettagli fisici e così via), assicurandosi che siano appropriati per la categoria e per la campagna in corso.

Ad esempio, se il personaggio proviene da una regione paludosa, il suo compagno lucertola potrebbe essere un coccodrillo. Il compagno lucertola di un ranger proveniente da una regione diversa potrebbe essere un varano gigante o un draco. La specie di una bestia compagna non ha effetto sulle sue statistiche di gioco, che dipendono dalla sua categoria e dal suo livello.

Il ranger e la sua bestia compagna lavorano talmente bene assieme che la creatura è quasi un'estensione della sua volontà. Quando agisce in combattimento, il ranger controlla la sua bestia compagna impartendole degli ordini (vedi "Comandare una bestia compagna," pagina 101).

Maestria delle Bestie altera anche il privilegio di Preda del Cacciatore di un ranger. Quando il ranger usa Preda del Cacciatore, la sua preda può essere il nemico a lui più vicino e che egli sia in grado di vedere, oppure il nemico più vicino alla sua bestia compagna e che essa sia in grado di vedere. Sia il ranger che la sua bestia compagna possono infliggere i danni extra previsti da Preda del Cacciatore, ma soltanto uno dei due potrà farlo all'interno di un determinato round.

La bestia compagna del ranger è considerata una creatura e un alleato e può essere influenzata dai poteri. Un chierico può curarla usando *parola guaritrice*, un condottiero può concederle un attacco basilare in mischia tramite *colpo del comandante* e così via. Il ranger e la sua bestia compagna sono considerate creature separate.

Un ranger può possedere soltanto una bestia compagna alla volta. Può congedarla in qualsiasi momento, ma ottenerne un'altra non è un'impresa facile (vedi "Acquisire un nuovo compagno," pagina 102). Il legame tra un ranger e la sua bestia non è quello di un padrone e di un servitore, bensì quello di due buoni amici.

Come parte dell'addestramento a cui si è sottoposto per stabilire il legame con la bestia, il ranger ha appreso il rituale Rianimare Bestia Compagna, che gli consente di riportare in vita il proprio compagno, anche se altrimenti il personaggio non sarebbe in grado di padroneggiare e celebrare i rituali. (Questo rituale è descritto a pagina 101.)

STATISTICHE DELLE BESTIE COMPAGNE

La categoria di una bestia compagna determina la maggior parte delle sue statistiche di gioco, sebbene esistano alcune peculiarità comuni a tutte le bestie compagne.

Livello: Il livello della bestia compagna è sempre pari a quello del ranger. Le difese, i punti ferita e il bonus di attacco della bestia migliorano di livello in livello.

Punteggi di caratteristica: La categoria della bestia compagna determina i suoi punteggi di caratteristica, che aumentano mano a mano che il livello aumenta.

Il ranger può aumentare due punteggi di caratteristica della propria bestia compagna al 4°, 8°, 14°, 18°, 24° e 28° livello. Tutti i punteggi di caratteristica della bestia compagna aumentano inoltre di 1 all'11° e al 21° livello.

Impulsi curativi: Una bestia compagna possiede due impulsi curativi. L'ammontare di ogni impulso curativo della bestia è pari a un quarto del suo massimo dei punti ferita, come di consueto.

Visione: Una bestia compagna è dotata di visione crepuscolare.

CATEGORIE DELLE BESTIE

Il ranger può scegliere la propria bestia compagna tra queste categorie. Una volta scelta una categoria, come ad esempio il lupo, il ranger può stabilire l'aspetto specifico della sua bestia, come ad esempio un lupo grigio, un mastino o una iena.

CINGHIALE

I cinghiali sono compagni robusti, tenaci e feroci.

STATISTICHE DEI CINGHIALI

Punteggi di caratteristica: Forza 16, Costituzione 16, Destrezza 14, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti, 8 quadretti quando carica

Difese: CA 14 + livello, Tempra 12 + livello, Riflessi 10 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Zanna; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Forza danni.

Carica: Quando carica, un cinghiale ottiene un bonus di +2 ai suoi tiri dei danni.

Abilità con addestramento: Tenacia

FELINO

La categoria dei felini comprende i leoni, le tigri, i coguari e i predatori simili. La loro naturale agilità e furtività ne fa nelle creature ideali per le missioni esplorative.

STATISTICHE DEI FELINI

Punteggi di caratteristica: Forza 14, Costituzione 12, Destrezza 16, Intelligenza 6, Saggezza 14, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 7 quadretti

Difese: CA 14 + livello, Tempra 11 + livello, Riflessi 13 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Artiglio; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Abilità con addestramento: Atletica, Furtività

LUCERTOLA

La categoria delle lucertole comprende i cocodrilli e i drachi. Queste bestie dalla pelle coriacea sono combattenti tenaci.

STATISTICHE DELLE LUCERTOLE

Punteggi di caratteristica: Forza 16, Costituzione 14, Destrezza 16, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti

Difese: CA 15 + livello, Tempra 12 + livello, Riflessi 12 + livello, Volontà 10 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Morso o artiglio; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Forza danni.

Attacchi di opportunità: Una lucertola ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire quando effettua un attacco di opportunità.

Abilità con addestramento: Atletica, Tenacia

LUPO

La categoria dei lupi comprende i predatori canidi e le creature analoghe, dai mastini ai lupi grigi agli sciacalli.

STATISTICHE DEI LUPI

Punteggi di caratteristica: Forza 14, Costituzione 14, Destrezza 14, Intelligenza 6, Saggezza 14, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 7 quadretti

Difese: CA 14 + livello, Tempra 12 + livello, Riflessi 12 + livello, Volontà 13 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Morso; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Forza danni.

Vantaggio in combattimento: Quando un lupo ottiene vantaggio in combattimento contro un bersaglio, il lupo ottiene un bonus ai tiri dei danni contro il bersaglio pari al proprio modificatore di Saggezza.

Abilità con addestramento: Percezione, Tenacia

ORSO

Questa categoria comprende gli orsi bruni e le varie creature analoghe. Gli orsi sono più robusti e letali delle altre bestie compagne, ma sono leggermente più lenti.

STATISTICHE DEGLI ORSI

Punteggi di caratteristica: Forza 16, Costituzione 14, Destrezza 12, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 5 quadretti

Difese: CA 12 + livello, Tempra 14 + livello, Riflessi 10 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 16 + 10 per livello

Bonus di attacco: Livello + 2

Danni: 1d12

Attacco basilare in mischia: Artiglio; livello + 2 contro CA; 1d12 + modificatore di Forza danni.

Abilità con addestramento: Atletica, Tenacia

RAGNO

Nel Sottosuolo e in molte foreste primordiali, i goblin e varie creature fatate addestrano dei ragni da caccia.

STATISTICHE DEI RAGNI

Punteggi di caratteristica: Forza 14, Costituzione 12, Destrezza 16, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 6 quadretti, scalata 6 quadretti (arrampicata del ragno)

Difese: CA 14 + livello, Tempra 11 + livello, Riflessi 12 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Morso; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Abilità con addestramento: Atletica, Furtività

OTTENERE UNA BESTIA COMPAGNA

Come ha fatto il ranger a ottenere la sua bestia compagna? Qual è l'origine del legame speciale che lo unisce a essa? I giocatori possono prendere in considerazione una di queste possibilità, oppure inventare un background personale.

- ◆ Il personaggio ha salvato l'animale da una trappola crudele o da una riserva e l'ha rimessa in salute.
- ◆ Il personaggio ha catturato la bestia quando era giovane e l'ha addestrata rigorosamente durante la crescita.
- ◆ Il personaggio si è ritirato nelle terre selvagge, osservando il digiuno e pregando Melora, finché la dea non lo ha ritenuto degno di avere un compagno e gliene ha inviato uno.

- ◆ Il personaggio ha celebrato un rituale segreto per vincolare il proprio spirito a quello del compagno.
- ◆ Il personaggio è cresciuto in mezzo a un branco di questi animali e il compagno è come un fratello o una sorella per lui.
- ◆ Quando il personaggio è rimasto quasi ucciso nel corso di un'imboscata nelle terre selvagge, l'animale l'ha trovato e si è preso cura di lui.
- ◆ L'animale ha attaccato il personaggio nelle terre selvagge, e i due hanno lottato finché la bestia non ha acconsentito a diventare il compagno del personaggio.

RAPACE

La categoria dei rapaci comprende le aquile, i falchi, gli sparvieri e gli altri uccelli da preda. Sono agili e veloci, ma meno feroci delle altre bestie compagne.

STATISTICHE DEI RAPACI

Punteggi di caratteristica: Forza 12, Costituzione 12, Destrezza 18, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Piccola

Velocità: 2 quadretti, volo 7 quadretti (fluttuare)

Difese: CA 14 + livello, Tempra 10 + livello, Riflessi 14 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 12 + 6 per livello

Bonus di attacco: Livello + 5

Danni: 1d6

Attacco basilare in mischia: Artiglio; livello + 5 contro CA; 1d6 + modificatore di Destrezza danni.

Abilità con addestramento: Percezione

SERPENTE

La categoria dei serpenti comprende i giganteschi serpenti stritolatori e gli altri serpenti cacciatori. Queste bestie sono diffuse soprattutto nelle regioni tropicali.

STATISTICHE DEI SERPENTI

Punteggi di caratteristica: Forza 14, Costituzione 14, Destrezza 16, Intelligenza 6, Saggezza 12, Carisma 6

Taglia: Media

Velocità: 5 quadretti, nuoto 5 quadretti

Difese: CA 14 + livello, Tempra 12 + livello, Riflessi 13 + livello, Volontà 12 + livello

Punti ferita: 14 + 8 per livello

Bonus di attacco: Livello + 4

Danni: 1d8

Attacco basilare in mischia: Morso; livello + 4 contro CA; 1d8 + modificatore di Destrezza danni.

Attacchi di opportunità: Un serpente ottiene un bonus ai danni degli attacchi di opportunità pari al suo modificatore di Forza.

Abilità con addestramento: Furtività

DEI E RANGER

Melora, la dea delle terre selvagge, è adorata da molti ranger, come anche Kord e la Regina Corvo, divinità che esercitano a loro volta una certa influenza sul campo di battaglia dove i ranger dimostrano il loro valore. In qualità di patrona degli avventurieri e dei viaggiatori, anche Avandra è adorata da molti ranger.

Esistono anche numerosi ranger che non adorano alcun dio, o che li adorano ma che al contempo offrono sacrifici agli spiriti primigeni della natura per vivere in armonia anche con loro. Alcuni di questi ranger credono che gli dèi siano degli intrusi nel mondo, che spetterebbe di diritto a questi spiriti primordiali. Alcuni di loro decidono addirittura di diventare multiclasse in classi primordiali, come quelle del druido o del barbaro (descritte nel *Manuale del Giocatore 2*), appellandosi agli spiriti della natura per potenziare il loro valore marziale.

RIANIMARE BESTIA COMPAGNA

L'incantatore richiama a sé la sua bestia compagna. Anche se la morte separa l'uno dall'altra, il legame di fede e di amicizia che li unisce è sufficiente a superare qualsiasi voragine.

Livello: 1

Categoria: Ripristino

Tempo: 4 ore

Durata: Istantanea

Costo delle componenti: 50 mo

Prezzo di mercato: Nessuno

Abilità chiave: Natura (nessuna prova)

Questo rituale consente al personaggio di riportare in vita la sua bestia compagna quando questa viene uccisa. Questo rituale funziona soltanto per quei ranger dotati del privilegio di classe di Maestria delle Bestie.

Il rituale funziona come il rituale Rianimare Morti, con le seguenti eccezioni:

- ◆ Non è necessario che il personaggio possieda una qualsiasi parte del cadavere della bestia compagna.
- ◆ La penalità di morte perdura finché il personaggio non raggiunge tre pietre miliari.
- ◆ Rianimare una bestia compagna di rango leggendario costa 500 mo e una di rango epico 5.000 mo.

COMANDARE UNA BESTIA COMPAGNA

Generalmente la bestia compagna di un ranger non agisce di sua spontanea volontà nel corso di un combattimento. Agisce al turno del ranger ed esegue i suoi ordini, secondo le opzioni sotto indicate. Per comandare la propria bestia compagna, il ranger esegue l'azione specificata per il comando in questione e la bestia deve essere in grado di vederlo o udirlo. Se il ranger non impartisce alcun comando, la bestia compagna rimane dove si trova, fintanto che il personaggio è cosciente e presente nell'incontro. Se il personaggio è svenuto o non è presente, la bestia compagna può agire indipendentemente (vedi "Azioni indipendenti della bestia compagna," sotto).

Attacco (azione standard): La bestia compagna effettua un attacco basilare in mischia contro un qualsiasi nemico a scelta del ranger.

Difesa (azione standard): La bestia compagna (o la bestia compagna e il ranger) entra in difesa totale. Se i due sono adiacenti, il bonus alle difese è pari a +3 piuttosto che +2.

Movimento (azione di movimento): La bestia compagna (o la bestia compagna e il ranger) effettua un'azione di movimento. I due non devono necessariamente eseguire la stessa azione di movimento.

Attacco di opportunità (interruzione immediata): Quando una creatura provoca un attacco di opportunità a favore della bestia compagna, il ranger usa un'interruzione immediata per ordinare alla bestia di effettuare l'attacco.

Altre azioni: Per ogni altra azione, il ranger usa l'azione richiesta e la bestia compagna la porta a termine. Ad esempio, per raccogliere un oggetto è necessaria un'azione minore, quindi il ranger può usare un'azione minore per ordinare alla bestia compagna di prendere un sacchetto di monete tra i denti.

Se la bestia compagna non è in grado di portare a termine un'azione, l'azione del ranger va sprecata e la bestia non fa nulla. La bestia compagna non può usare i poteri del ranger, e il DM ha sempre l'ultima parola nel decidere se la bestia è in grado di completare un'azione o meno.

AZIONI INDIPENDENTI DELLA BESTIA COMPAGNA

In quelle situazioni in cui il ranger non può comandare la propria bestia compagna, quest'ultima può agire in modo indipendente. Ad esempio, se il ranger è morto o svenuto o se non prende parte a un incontro, la sua bestia compagna non deve necessariamente stare seduta ad aspettare che il ranger si faccia vivo, a meno che questo non sia stato l'ordine esplicito del ranger.

Quando una bestia compagna agisce indipendentemente, può eseguire un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore a ognuno dei suoi turni, proprio come un personaggio. È il ranger a decidere le azioni della bestia, con un'unica restrizione: se il ranger è presente nell'incontro ma non è in grado di comandare la bestia, questa si deve muovere al massimo della sua velocità in direzione del ranger ad ogni round al suo turno, scegliendo il percorso meno pericoloso possibile. Una volta adiacente al ranger, la bestia compagna può agire nel modo che il giocatore ritiene più opportuno.

BESTIE COMPAGNE E GUARIGIONE

La bestia compagna del ranger può usare i suoi impulsi curativi come qualsiasi personaggio e può ottenere i benefici delle varie capacità di guarigione, come ad esempio la *parola guaritrice* del chierico.

Recuperare energie: Quando la bestia compagna usa l'azione di recuperare energie, anche il ranger può recuperare energie assieme a essa.

Altre forme di guarigione: Quando il ranger è adiacente alla propria bestia compagna, può usare un'azione minore e uno dei propri impulsi curativi per curare la bestia compagna come se fosse stata quest'ultima a usare un impulso curativo.

Morte e morente: Una bestia compagna segue le stesse regole riguardo a personaggi morenti e morte (*Manuale del Giocatore*, pagina 295). Se la bestia compagna muore, il ranger può usare il rituale di Rianimare Bestia Compagna per riportarla in vita.

ACQUISIRE UN NUOVO COMPAGNO

Se il ranger desidera cambiare la propria bestia compagna, può utilizzare le regole del riaddestramento descritte nel *Manuale del Giocatore* (pagina 28) per selezionare una bestia diversa quando acquisisce un nuovo livello. Invece di cambiare un talento, un potere o un'abilità scelta in precedenza, quando il ranger si riaddestra può cambiare la bestia compagna che aveva scelto.

Può tenere con sé la sua bestia compagna attuale finché non ha l'opportunità di passare qualche ora a cercare un sostituto in un ambiente in cui è possibile trovare la nuova bestia. Se la bestia compagna muore e il ranger sceglie di sostituirla invece di rianimarla, si applicano le stesse regole.

Il DM potrebbe decidere di giocare una breve avventura in cui il ranger va alla ricerca di un nuovo compagno, magari liberandolo dalla prigionia o sconfiggendo un nemico assieme a esso. Altrimenti, il DM può lasciare che sia il giocatore a creare la storia della comparsa del nuovo compagno.

NUOVI POTERI DEL RANGER

Un ranger siede al centro di una vasta rete di capacità diverse, tutte appartenenti alla figura dell'audace seguace e del cacciatore temerario. Un ranger maestro delle bestie possiede delle prodezze che gli consentono di guidare con efficacia la propria bestia compagna e di agire all'unisono con essa. Sotto molti aspetti, la bestia è come un'arma sotto il suo esperto controllo. Una tale specializzazione significa che il maestro delle bestie predilige certi poteri che gli altri ranger non possono nemmeno usare, e viceversa ignora altri poteri che invece sono i preferiti degli altri ranger. Ma gli altri ranger sono stati tutt'altro che trascurati. Anche chi non segue lo sviluppo del maestro delle bestie troverà in questo capitolo dei poteri di suo gradimento.

Alcuni poteri di questo capitolo utilizzano la nuova parola chiave "bestia", mentre altri utilizzano una designazione particolare relativa alla gittata o ai danni.

BESTIA

Un ranger può usare un potere contenente questa parola chiave soltanto se la sua bestia compagna è cosciente e prende parte all'incontro.

GITTATA

In alcuni poteri compaiono le seguenti designazioni di gittata.

Bestia in mischia 1: Il bersaglio dell'attacco deve trovarsi in posizione adiacente alla bestia compagna del ranger.

Arma in mischia (bestia 1): Il bersaglio dell'attacco deve trovarsi entro la portata dell'arma impugnata dal ranger e in posizione adiacente alla bestia compagna del ranger.

Emanazione ravvicinata (bestia): L'emanazione ha origine dalla bestia compagna del ranger.

ATTACCHI DELLA BESTIA

E DESIGNAZIONI DEI DANNI

Quei poteri incentrati sugli attacchi della bestia compagna del ranger usano il bonus di attacco della bestia e usano la dicitura [B] per indicare il dado dei danni della bestia. Se [B] è preceduto da un numero, quel numero indica quante volte bisogna tirare il dado. Ad esempio, il dado dei danni di un compagno lupo è 1d8. Se il ranger usa *compagno selvaggio*, che infligge 2[B] + il modificatore di Forza della bestia danni, il lupo compagno infliggerà danni pari a 2d8 + il suo modificatore di Forza.

PRODEZZE A VOLONTÀ DI 1° LIVELLO

Colpo Accerchiante Ranger Attacco 1

Approfitando della distrazione fornita dall'attacco del ranger, la bestia compagna raggiunge una posizione più vantaggiosa.

A volontà ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

I danni aumentano a 2[A] + modificatore di Forza al 21° livello.

Effetto: Prima o dopo l'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare di 1 quadretto.

Colpo del Predatore Ranger Attacco 1

Il nemico concentra la sua attenzione sul ranger, consentendo alla sua bestia di attaccare.

A volontà ♦ Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura adiacente al personaggio

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia + modificatore di Saggezza del personaggio danni.

I danni aumentano a 2[B] + modificatore di Forza della bestia + modificatore di Saggezza del personaggio al 21° livello.

PRODEZZE A INCONTRO DI 1° LIVELLO

Colpo dell'Arma Secondaria Ranger Attacco 1

Il ranger sferra un attacco fulmineo con l'arma della sua mano secondaria.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mano secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mano secondaria).

Colpo del Compagno Cacciatore Ranger Attacco 1

Attaccare assieme a un compagno fornisce sempre un pizzico di vantaggio in più.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio attacca ai fianchi il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al proprio modificatore di Saggezza.

Colpo Sincronizzato Ranger Attacco 1

Il ranger ordina alla sua bestia compagna di dilaniare il suo avversario, aprendo un varco che poi anch'egli sfrutterà.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro Riflessi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola, un orso, un rapace o un serpente, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Salva Rapida Ranger Attacco 1

Con velocità sorprendente, il ranger scaglia un paio di frecce contro i suoi nemici.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio. Se il personaggio sceglie come bersaglio una creatura, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Se sceglie due creature, subisce una penalità di -2 a entrambi i tiri per colpire.

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni.

Stringere la Preda Ranger Attacco 1

La bestia compagna del ranger aggira la preda e raggiunge una posizione migliore appena prima del suo colpo.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura designata come preda del personaggio

Effetto: Prima dell'attacco, sia il personaggio che la sua bestia compagna possono scattare di 2 quadretti.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo o un ragno, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Tiro Singolare Ranger Attacco 1

Il ranger sceglie un avversario come bersaglio di un tiro micidiale.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni. Se nessuna creatura è adiacente al bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.



PRODEZZE GIORNALIERE DI 1° LIVELLO

Assalto del Cinghiale Ranger Attacco 1

Ogni attacco andato a segno contro l'avversario rende il ranger ancora più tenace.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il personaggio ottiene punti ferita temporanei pari al suo modificatore di Saggezza.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Finché il bersaglio non scende a 0 punti ferita, il personaggio ottiene un ammontare di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Saggezza ogni volta che colpisce il bersaglio.

Compagno Selvaggio Ranger Attacco 1

La bestia compagna del ranger fa scempio del nemico mentre il ranger scivola alle sue spalle per un colpo rapido.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Azione standard **Bestia in mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il bersaglio è la preda del personaggio, quest'ultimo può scattare di 3 quadretti ed effettuare un attacco basilare contro di esso.

Fine della Caccia

Ranger Attacco 1

Il ranger si concentra attentamente affinché il suo attacco segni la fine dell'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza). Se il bersaglio è la preda del personaggio, l'attacco può mettere a segno un colpo critico nel caso di un risultato naturale di 19-20 al tiro del dado.

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Mancato: Danni dimezzati.

ELADRIN RANGER

Grazie alla loro elevata Destrezza naturale, gli eladrin sono ottimi ranger arcieri, e la mobilità di cui dispongono grazie al loro *passo fatato* è di grande aiuto in questo ruolo. L'intera razza vanta anche un'antica tradizione di ranger specializzati nella mischia, che brandiscono spade lunghe gemelle e le usano per intessere una letale danza di acciaio. L'apice di questa tradizione è il cammino leggendario della banshee della lama (pagina 119). Gli eladrin ranger maestri delle bestie, ovviamente, scelgono delle bestie compagne di origine fatata e imparano a teletrasportarsi fianco a fianco dei loro compagni (vedi il talento *Compagno Fatato*, pagina 135).



Guidare la Preda Ranger Attacco 1

Il ranger assale con ferocia la sua preda e la sua bestia compagna spinge il bersaglio in avanti.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il bersaglio è la preda del personaggio, quest'ultimo lo fa scorrere di 2 quadretti e poi fa scorrere la propria bestia compagna di 2 quadretti, portandola in posizione adiacente al bersaglio. Se il bersaglio è la preda del personaggio ed è anche sanguinante, la bestia può scorrere di 4 quadretti.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo, un ragno o un rapace, il personaggio può farlo scorrere fino a un qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio.

Parata Secondaria Ranger Attacco 1

Il ranger appronta la sua arma secondaria per deviare un attacco imminente.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (arma principale).

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere alla CA pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo o finché non attacca con la sua mano secondaria.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 2° LIVELLO

Forzare un Varco Ranger Utilità 2

Con occhio esperto, il ranger sfrutta un vantaggio momentaneo per crearsene uno migliore.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve attaccare ai fianchi un nemico.

Effetto: Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il nemico attaccato ai fianchi fino alla fine del proprio turno successivo.

Privilegio del Cacciatore Ranger Utilità 2

I sensi acuti del ranger e i suoi istinti prodigiosi gli offrono un vantaggio prezioso contro la preda.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Nessuna azione Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di iniziativa all'inizio di un incontro e il risultato della sua prova è superiore a quello di qualsiasi altro combattente.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio aggiunge 3 ai danni extra inferti tramite Preda del Cacciatore.

Prontezza del Branco Ranger Utilità 2

Attraverso comunicazioni sottili, il ranger e la sua bestia compagna agiscono come se quasi condividessero gli stessi sensi.

A volontà ♦ Bestia, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersagli: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio effettua una prova di Percezione e il risultato più alto viene utilizzato da entrambi. Inoltre, se la bestia compagna del personaggio diventa consapevole di un bersaglio, anche il personaggio lo è, e viceversa.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo o un rapace, i bersagli ottengono un bonus di +2 alle prove di Percezione.

Rincuorare la Bestia Ranger Utilità 2

Con un grido di incoraggiamento, il ranger incita la sua bestia compagna a combattere con più ferocia.

A volontà ♦ Bestia, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: La bestia compagna del personaggio entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza.

Bestia: Se il bersaglio è un cinghiale o un orso, ottiene un bonus al tiro salvezza pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Scatto della Volpe Ranger Utilità 2

Distratto dall'alleato del ranger, l'avversario non riesce a reagire efficacemente alla sua manovra astuta.

Incontro ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco in mischia e il bersaglio è marchiato da un alleato

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto, e ottiene un bonus di potere +2 a tutte le difese contro gli attacchi del bersaglio fino alla fine del proprio turno successivo.

ELFI RANGER

Molti eroi elfici sfruttano la combinazione della loro alta Destrezza e alta Saggezza per diventare degli ottimi ranger arcieri. La loro elevata velocità e la loro capacità di Passo Selvatico fornisce loro un'ottima mobilità e li rende difficili da seminare o da immobilizzare, mentre i loro sensi acuti li aiutano a prosperare nelle terre selvagge. Il cammino leggendario dell'arciere silvano (pagina 118) simboleggia l'unione spirituale che lega un elfo ranger al suo arco. Il talento Maestria delle Bestie Elfica (pagina 138) consente a un elfo maestro delle bestie di condividere sia la propria mobilità che la propria accuratezza con una bestia compagna.

PRODEZZE A INCONTRO DI 3° LIVELLO

Calappio della Bestia

Ranger Attacco 3

L'attacco del ranger attira l'attenzione dell'avversario quel tanto che basta perché la sua bestia compagna possa intervenire, ostacolando le sue azioni e attaccando a sua volta.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un orso, un ragno, un rapace o un serpente, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Effetto: Se il bersaglio si muove nel suo turno successivo, la bestia compagna del personaggio può scattare in un qualsiasi quadretto adiacente alla nuova posizione del bersaglio come azione gratuita. Se il bersaglio è anche la preda del personaggio, è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Coppia di Predatori

Ranger Attacco 3

Attaccando in coppia, il ranger e la sua bestia combattono contro i nemici con letale efficacia.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: La bestia compagna del personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro un bersaglio entro la sua portata come azione gratuita.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola o un lupo, gli attacchi infliggono danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Impulso Leonino

Ranger Attacco 3

Come un leone a caccia, il ranger si scaglia contro il suo nemico tentando di sferrare due colpi violenti che abatteranno la vittima.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA, due attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio viene buttato a terra prono e subisce danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio. Se entrambi gli attacchi mancano, il personaggio concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino all'inizio del proprio turno successivo.

Pungiglione Confondente

Ranger Attacco 3

Con un affondo simile al pungiglione di uno scorpione, il ranger distrae il suo avversario quanto basta da trarre un cospicuo vantaggio.

Incontro ♦ Arma, Marziale

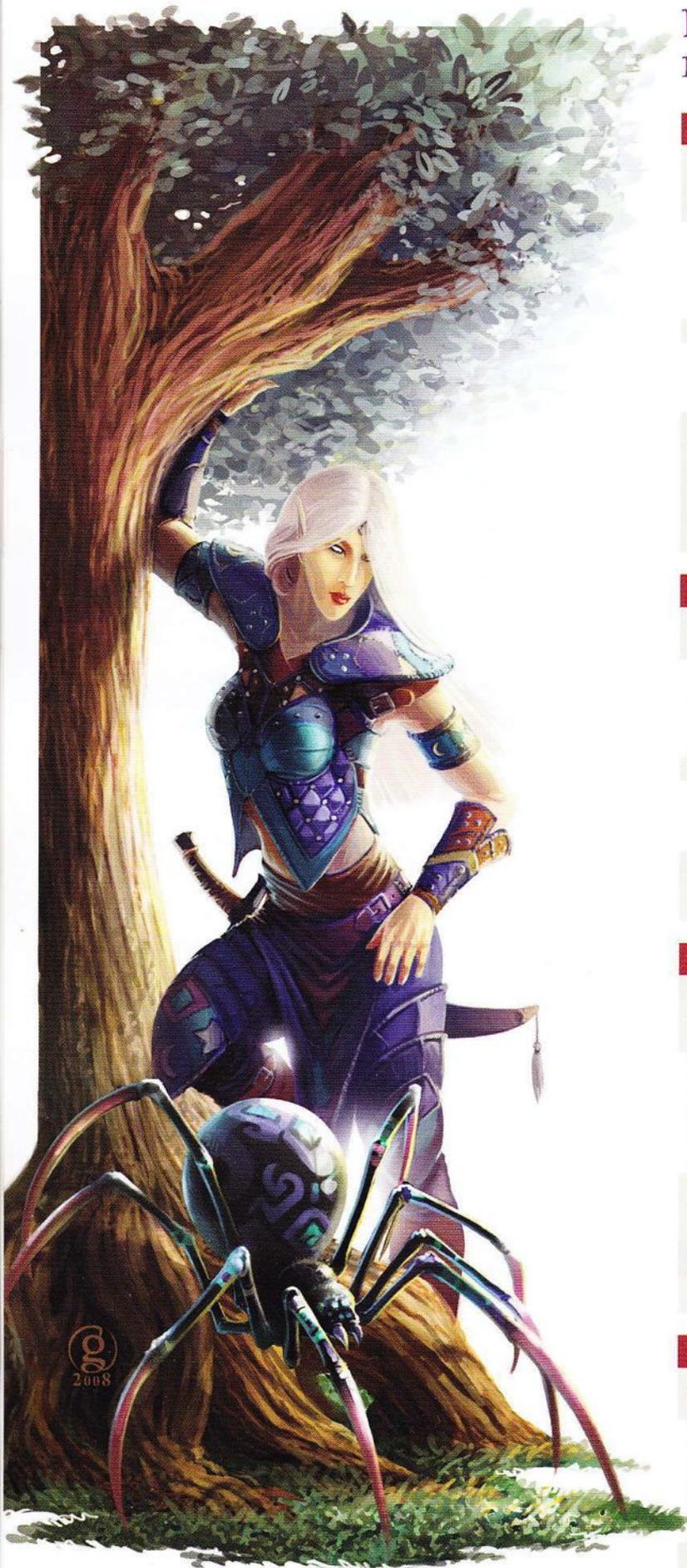
Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mano secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mano secondaria). Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio per il prossimo attacco in mischia che quest'ultimo effettuerà contro di lui.





Salva Disperdente Ranger Attacco 3

La raffica di colpi del ranger spinge i nemici a cercare copertura, sgombrando il sentiero ai suoi alleati.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio. Se il personaggio sceglie come bersaglio una creatura, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni. Se sceglie due creature, subisce una penalità di -2 a entrambi i tiri per colpire.

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.

Tiro Sbaragliante Ranger Attacco 3

Il proiettile affilato scagliato dal ranger fa barcollare l'avversario per qualche istante.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempa

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire fino alla fine del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 5° LIVELLO

Assalto Adattabile Ranger Attacco 5

I rapidi attacchi del ranger producono vari risultati diversi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per attacco.

Se entrambi gli attacchi colpiscono lo stesso bersaglio, il bersaglio subisce 5 danni continuati o resta frastornato (tiro salvezza termina l'uno o l'altro effetto).

Mancato: Danni dimezzati per attacco.

Frenesia Sanguinaria Ranger Attacco 5

Il ferimento del ranger o della sua bestia compagna induce quest'ultima a scatenare un assalto istantaneo che lascia l'avversario momentaneamente paralizzato.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Reazione immediata Bestia in mischia 1

Attivazione: Un nemico rende sanguinante il personaggio o la sua bestia compagna

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Effetto: Prima dell'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare di 5 quadretti.

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Forza della bestia danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Maglio Lacerante Ranger Attacco 5

Dopo avere dilaniato la sua preda con un attacco decisivo, il ranger consente alla sua bestia compagna di ferirla a sua volta. L'odore del sangue incita la bestia ad agire.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola o un orso, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Se il bersaglio è la preda del personaggio ed è adiacente alla sua bestia compagna, subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Finché continua a subire danni continuati, il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla bestia.

Posizione del Cobra Sputante Ranger Attacco 5

Il ranger si prepara a lanciare un rapido attacco contro un qualsiasi avversario che lo minacci.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può effettuare un attacco basilare a distanza come azione di opportunità contro un qualsiasi nemico situato entro 5 quadretti da lui e che si muova verso di lui.

PREDA DEL CACCIATORE

Nella sua essenza, il privilegio di classe di Preda del Cacciatore non è altro che un modo per designare un singolo bersaglio e consentire al ranger di infliggere danni ingenti a quel bersaglio. Rappresenta la concentrazione e l'ostinazione del personaggio, disposto a tutto pur di sbarazzarsi di quell'avversario. Ma cosa fa un ranger quando usa Preda del Cacciatore?

Si prende un istante, respira per concentrarsi e studia il suo avversario: il modo in cui si muove, la sua velocità, la sua andatura. Quando ha capito come si muove, saprà dire dove si troverà quando la sua spada o la sua freccia lo raggiungerà. Poi il ranger cerca le sue debolezze: dov'è che la sua armatura non lo protegge? C'è un punto in cui le sue scaglie sono meno spesse? Forse un occhio o la bocca potrebbero consentirgli di raggiungere meglio gli organi più vulnerabili?

Infine, il ranger si mette nei suoi panni. Cosa vede? Come si difende? Chi attacca, e perché? Cosa lo sorprende? Il cacciatore e la preda diventano una cosa sola, vincolati nel cerchio della natura.

E poi il ranger stima la distanza giusta. Determina fino a che punto tendere la corda dell'arco o quanto angolare il suo colpo, e come allineare il suo attacco a quel particolare bersaglio. Lo sente nei suoi muscoli, impone al suo corpo di ricordare e di riprodurre il tiro perfetto ancora e ancora.

Segnare la Preda Ranger Attacco 5

Il finissimo istinto da cacciatore del ranger si focalizza su un nemico in particolare.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA. Questo attacco ignora la copertura del bersaglio, ma non la copertura superiore.

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio designa il bersaglio come sua preda fino alla fine del proprio turno successivo. Se il bersaglio era già la sua preda, l'attacco infligge 1[A] danni extra.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio non designa il bersaglio come sua preda.

Tiro in Combattimento Ravvicinato Ranger Attacco 5

Il ranger punisce il nemico per essersi avvicinato troppo a lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Reazione immediata Arma a distanza

Attivazione: Un nemico entra in un quadretto adiacente al personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 6° LIVELLO

Corridore da Battaglia Ranger Utilità 6

Il ranger si muove a velocità sorprendente e i suoi avversari hanno difficoltà a seguire le sue tracce.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può correre di un numero di quadretti pari alla sua velocità + 4, invece della sua velocità + 2, e non concede vantaggio in combattimento per il fatto di correre.

Energia Sconfinata Ranger Utilità 6

Il ranger fa ricorso alla sua forza interiore per perseverare.

Incontro ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio effettua una prova di Tenacia e non gradisce il risultato

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Tenacia come abilità con addestramento.

Effetto: Il personaggio ripete la prova di Tenacia. Deve decidere se ripetere il tiro o meno prima che il DM gli comunichi l'esito.

Postura di Difesa Ranger Utilità 6

La bestia del ranger si irrigidisce per attutire meglio un colpo.

Incontro ♦ Bestia, Marziale

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 20

Attivazione: La bestia compagna del personaggio è colpita da un attacco entro 20 quadretti da lui

Bersaglio: La bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio ottiene un bonus di potere +4 alla difesa che ha subito l'attacco.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un orso, un ragno o un serpente, il bonus permane fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Rinvigorire la Bestia Ranger Utilità 6

Il ranger incita la bestia compagna a continuare a combattere nonostante la stanchezza e le ferite.

Giornaliero ♦ Bestia, Guarigione, Marziale

Azione minore Mischia 1

Bersaglio: La bestia compagna del personaggio

Effetto: Il bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale o una lucertola, recupera un numero di punti ferita aggiuntivi pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Schivata Serpentina Ranger Utilità 6

Il ranger si insinua oltre i nemici, sgusciando in modo talmente abile da rendere loro difficile reagire con un attacco contro di lui.

Incontro ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Requisito: Il personaggio deve trovarsi entro 2 quadretti da almeno due nemici.

Effetto: Il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari a 1 + il proprio modificatore di Saggezza. Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio ottiene un bonus di potere a tutte le difese pari al numero di nemici a cui era adiacente in un qualsiasi momento dello scatto.

PRODEZZE A INCONTRO DI 7° LIVELLO

Bestia all'Assalto Ranger Attacco 7

Il ranger indica un nemico alla sua bestia compagna e la bestia si muove verso quel nemico mentre il ranger colpisce.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco primario, la bestia compagna del personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Attacco primario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, un felino, un lupo o un rapace, l'attacco primario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni.

Duplici Finta Ranger Attacco 7

Il ranger finta con entrambe le armi, cogliendo alla sprovvista il suo avversario.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: Il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo. Se entrambi gli attacchi colpiscono, la penalità è di -4.

Incalzare la Preda Ranger Attacco 7

L'attacco del ranger, unitamente alla minaccia della sua bestia compagna, ha l'effetto di sbilanciare la preda.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale
Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: Se il bersaglio è la preda del personaggio, concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Bestia: Se il compagno del personaggio è una lucertola, un orso, un ragno o un serpente, gli attacchi del personaggio contro il bersaglio infliggono danni extra pari al suo modificatore di Saggezza fino alla fine del suo turno successivo.

Salva Mordente Ranger Attacco 7

Due tiri fortunati riescono a penetrare in due punti deboli dell'armatura del bersaglio.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro Riflessi, due attacchi. Ogni attacco può mettere a segno un colpo critico con un risultato naturale di 18-20 al tiro del dado.

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco.

Tiro del Cacciatore Ranger Attacco 7

Il ranger prende la mira meticolosamente contro un avversario e poi fa partire il colpo.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA. Se il bersaglio è la preda del personaggio, l'attacco colpisce se il tiro per colpire colpisce la CA o i Riflessi del bersaglio.

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Tranello dello Sciacallo Ranger Attacco 7

Il ranger incalza il nemico con un duplice colpo, aprendo un varco all'attacco di un altro alleato prima di dileguarsi.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (arma principale e arma secondaria). Effettua due tiri per colpire (uno per ogni arma) e usa il risultato più alto.

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento a un alleato a scelta del personaggio fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Il personaggio può poi scattare un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.



PRODEZZE GIORNALIERE DI 9° LIVELLO

Colpo Intrappolante Ranger Attacco 9

Il ranger intrappola l'avversario con la prima arma e poi lo ferisce con la seconda.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è la preda del personaggio, subisce invece 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

Grido Minaccioso Ranger Attacco 9

La bestia compagna del ranger lancia un grido minaccioso che raggela il sangue dei nemici vicini.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale, Paura
Azione standard Emanazione ravvicinata 2 (bestia)

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro Volontà

Colpito: 1d8 + modificatore di Saggezza della bestia danni psichici, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo, un orso o un rapace, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è immobilizzato.

MISCHIA O DISTANZA?

Forse più che in ogni altra classe, i diversi sviluppi del ranger danno origine a due risultati molto diversi. Il ranger delle due lame è un personaggio incentrato sulla mischia, simile per molti aspetti a un ladro, che si affida a dei devastanti attacchi in mischia per affrontare gli avversari in combattimento diretto senza le alte difese o i punti ferita di un personaggio

difensore. Il ranger arciere è più simile a un warlock: attacca da una distanza relativamente sicura mentre gira attorno al fitto della mischia per ottenere una buona linea di tiro. Il ranger maestro delle bestie è un approccio diverso allo sviluppo del ranger incentrato sulla mischia, uno che si distingue dalle altre classi di qualsiasi ruolo e che costituisce un caso unico.

Imboscata Fulminea Ranger Attacco 9

Il ranger compare dal nulla, infilza l'avversario e poi scompare.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura che è sorpresa o inconsapevole della presenza del personaggio

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Saggezza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Saggezza danni (distanza), e il personaggio può scattare di 2 quadretti. Se il personaggio era nascosto dal bersaglio quando ha effettuato l'attacco, resta nascosto se beneficia di una qualsiasi copertura o occultamento.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Se il personaggio era nascosto dal bersaglio quando ha effettuato l'attacco, può effettuare una prova di Furtività con un bonus di +2 per rimanere nascosto se beneficia di una qualsiasi copertura o occultamento.

Recupero del Ranger Ranger Attacco 9

Dopo avere preso un istante per misurare la distanza ed essersi spostato in una posizione migliore, il ranger è pronto a entrare di nuovo in azione.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio può scattare di metà della sua velocità. Se ha usato tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da ranger che aveva già usato in questo incontro. In alternativa, se colpisce la sua preda con questo attacco, può scegliere di infliggere 2[A] danni extra.

Salva Insostenibile Ranger Attacco 9

A ogni tiro che va a segno, il nemico è costretto a indietreggiare.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Tempa, tre attacchi

Colpito: 1[A] danni per attacco, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Mancato: Danni dimezzati per attacco e il bersaglio non viene spinto.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 10° LIVELLO

Battuta di Caccia Ranger Utilità 10

Il ranger non accetterà che questo attacco vada a vuoto.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il personaggio manca la sua preda con un attacco, può scegliere un alleato entro 5 quadretti dalla preda. Se quell'alleato colpisce la preda prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, l'attacco dell'alleato infligge danni extra pari ai danni previsti dal privilegio di Preda del Cacciatore del personaggio.

Collocazione del Compagno Ranger Utilità 10

Il ranger si porta in posizione e ordina alla sua bestia compagna di fare altrettanto con prudenza.

Incontro ♦ **Bestia, Marziale**

Azione di movimento Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Il personaggio può muoversi della sua velocità e la sua bestia compagna può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un lupo o un rapace, il personaggio può muoversi di 1 quadretto extra e la bestia può scattare di 1 quadretto extra.

Recupero Rapido Ranger Utilità 10

I rapidi comandi del ranger consentono alla sua bestia compagna di riprendersi da un effetto nocivo.

A volontà ♦ **Bestia, Marziale**

Reazione immediata Emanazione ravvicinata 20

Attivazione: La bestia compagna è soggetta a un effetto a cui un tiro salvezza può porre termine e si trova entro 20 quadretti dal personaggio

Bersaglio: La bestia compagna del personaggio entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua un tiro salvezza contro l'effetto, con un bonus al tiro salvezza pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Scatto Ottimale Ranger Utilità 10

Senza mai fermarsi, il ranger si fa avanti con un balzo, fa partire un colpo e poi guizza via.

Giornaliero ♦ **Marziale, Stabile**

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza come azione di movimento ogni volta che colpisce un nemico con un attacco a distanza che benefici del bonus del privilegio di classe di Tiro Ottimale.

Scrollarsi il Marchio Ranger Utilità 10

I nemici del ranger non riescono a stare dietro ai suoi movimenti veloci.

A volontà ♦ **Marziale**

Azione di movimento Personale

Requisito: Il personaggio deve essere marchiato.

Effetto: La condizione di marchiato ha termine e il personaggio può scattare di 1 quadretto.

PRODEZZE A INCONTRO DI 13° LIVELLO

Colpo della Sete di Sangue Ranger Attacco 13

Il ranger mira in un punto già segnato da una ferita.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza + modificatore di Saggezza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Saggezza danni (distanza).

Convogliare la Preda

Ranger Attacco 13

Aizzata contro un avversario, la bestia compagna del ranger lo spinge verso l'arma del padrone, che attende impaziente.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro Tempra

Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia danni, e la bestia compagna del personaggio può scattare di 2 quadretti verso il personaggio e poi tirare il bersaglio di 2 quadretti. Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Bestia: Se il compagno del personaggio è una lucertola, un lupo, un ragno o un serpente, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggiezza del personaggio.

Diversivo della Mano Secondaria

Ranger Attacco 13

Usando la sua arma secondaria, il ranger costringe il nemico a scoprirsi dagli altri attacchi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mano secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mano secondaria), e il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio e ai suoi alleati fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Salva Martellante

Ranger Attacco 13

Tendendo l'arco con grande sforzo, il ranger scaglia un paio di frecce che atterrano i suoi bersagli.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro Tempra, un attacco per bersaglio. Se il personaggio sceglie come bersaglio una creatura, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Se sceglie due creature, subisce una penalità di -2 a entrambi i tiri per colpire.

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Zampata Atterante

Ranger Attacco 13

La bestia compagna del ranger si scaglia contro la preda mentre il padrone effettua un attacco poderoso. L'attacco scaraventa a terra l'avversario.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura designata come preda del personaggio

Effetto: Prima dell'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto e lo butta a terra prono.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, un felino, un orso o un rapace, il personaggio spinge invece il bersaglio di 2 quadretti.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 15° LIVELLO

Arteria Recisa

Ranger Attacco 15

La ferita inferta dal ranger sembra piccola, ma sanguina copiosamente.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Effetto secondario: 5 danni continuati (tiro salvezza termina).

Frenesia di Sangue

Ranger Attacco 15

Con il suo attacco, il ranger versa sangue a volontà, e la sua bestia compagna entra in frenesia.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, la bestia compagna del personaggio ottiene un bonus di potere +2 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni. Inoltre, la bestia ottiene 10 punti ferita temporanei.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola o un ragno, ottiene invece 20 punti ferita temporanei.

Odore della Paura

Ranger Attacco 15

Quando la bestia compagna del ranger percepisce la debolezza di un avversario, attacca con maggiore ferocia.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 3[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla bestia compagna del personaggio, e a ogni turno successivo di quest'ultimo, il personaggio può usare un'azione minore per comandare alla bestia di effettuare un attacco basilare in mischia contro il bersaglio come azione gratuita.

Raffica di Acciaio

Ranger Attacco 15

Il ranger sferza le sue armi attorno a sé prima di riassumere una posizione difensiva.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA (principale) e Forza contro CA (secondaria), due attacchi per bersaglio

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se il personaggio colpisce almeno due volte, ottiene un bonus di +2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Mancato: Danni dimezzati per attacco.



Tiro Penetrante Ranger Attacco 15

Il ranger prende la mira con precisione, individua un punto debole del bersaglio e poi fa partire un colpo letale.

Giornaliero ♦ Arma, Recuperabile

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Tiro del Segugio Ranger Attacco 15

Il ranger usa questo tiro per stimare la potenza del nemico, sfruttando ciò che riesce a scoprire negli attacchi successivi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Finché non colpisce di nuovo il bersaglio o fino alla fine dell'incontro, il personaggio ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire contro il bersaglio pari al proprio modificatore di Saggezza.

PRODEZZE DI UTILITÀ DI 16° LIVELLO

Furtività del Branco Ranger Utilità 16

Muovendosi all'unisono, il ranger e la sua bestia compagna scompaiono nella foschia.

Incontro ♦ Bestia, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 2

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Furtività come abilità con addestramento.

Requisito: Il personaggio e la sua bestia compagna devono beneficiare di copertura o di occultamento.

Bersagli: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: I bersagli diventano nascosti nei confronti di qualsiasi nemico verso cui beneficiano di copertura od occultamento.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un ragno o un serpente, può trovarsi entro 5 quadretti da lui quando usa questo potere.

Guarigione Condivisa Ranger Utilità 16

Il ranger e la sua bestia compagna traggono forza l'uno dall'altra e riacquistano vitalità.

Giornaliero ♦ Bestia, Guarigione, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersagli: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera un ammontare di punti ferita come se avesse usato un impulso curativo.

Sensi del Cacciatore Ranger Utilità 16

La preda del ranger non rimarrà nascosta a lungo.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire dovuta all'occultamento o all'occultamento totale quando attacca la sua preda.

**Tiratore Cauto** Ranger Utilità 16

Grazie al suo agile stile di tiro, il ranger si tiene al sicuro dagli attacchi nemici.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore Personale

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, qualsiasi attacco a distanza da lui effettuato non provoca attacchi di opportunità.

Tiro Curvo Ranger Utilità 16

Per un istante, sembrava quasi che il colpo del ranger andasse a vuoto.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Attivazione: Il personaggio manca con un attacco a volontà a distanza

Effetto: Il personaggio ripete l'attacco.

PRODEZZE A INCONTRO DI 17° LIVELLO

Assalto Indomito Ranger Attacco 17

Il ranger fa guizzare le sue armi, sorprendendo il nemico con il suo attacco selvaggio.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza + 2 contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Assalto Sbaragliante

Ranger Attacco 17

L'attacco del ranger devasta i ranghi serrati dei nemici, infliggendo danni a tutti.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia o un'arma a distanza.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e ogni nemico adiacente al bersaglio subisce danni pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Lama e Zanna

Ranger Attacco 17

Attaccando come un solo combattente, il ranger e la sua bestia compagna fanno a pezzi un avversario.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Effetto: La bestia compagna del personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola, un orso o un serpente, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Sbarramento di Proiettili

Ranger Attacco 17

Il ranger tempesta il nemico di proiettili, lasciandolo stremato e incapace di muoversi.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA, tre attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco. Se due attacchi colpiscono, il bersaglio subisce 1d6 danni extra. Se tre attacchi colpiscono, il bersaglio è anche immobilizzato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Segugio Tenace

Ranger Attacco 17

La bestia compagna del ranger saetta attorno a un avversario, lasciandolo miseramente disorientato.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio provoca attacchi di opportunità dal personaggio se scatta o se attacca nel suo turno successivo.

Effetto: Prima o dopo l'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare di 1 quadretto. Se la bestia scatta, il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio per ulteriori attacchi fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo, un ragno o un rapace, può scattare di un quadretto sia prima che dopo l'attacco.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 19° LIVELLO

Assalto Dilaniante

Ranger Attacco 19

La bestia compagna del ranger si avvinghia a un avversario e lo dilania.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Forza della bestia danni, e il bersaglio è immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è immobilizzato fino alla fine del suo turno successivo.

Effetto: Se il bersaglio era già immobilizzato e la sua bestia compagna ha iniziato il turno in posizione adiacente a esso, il bersaglio subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Brusco Arresto

Ranger Attacco 19

Con un tiro ben mirato, il ranger abbatte un avversario in carica, che atterra stramazando ai suoi piedi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata Arma a distanza

Attivazione: Un nemico effettua un attacco in carica contro il personaggio

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non cade a terra prono.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità da parte del bersaglio.

Offensiva Tenace

Ranger Attacco 19

Il colpo iniziale del ranger fa volare via l'avversario, e mentre quest'ultimo ancora cerca di riprendersi, il ranger si dirige minacciosamente verso di lui.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA (arma principale)

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio spinge il bersaglio di 3 quadretti.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio spinge il bersaglio di 1 quadretto.

Effetto: Effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro CA (mano secondaria)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio non è frastornato.

Reclamare il Premio

Ranger Attacco 19

Approfittando della debolezza dell'avversario, il ranger cerca di sferrare il colpo finale.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura sanguinante designata come preda del personaggio

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 4[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Ruggito Feroce

Ranger Attacco 19

Con un verso terribile, la bestia semina il panico tra tutti i nemici vicini.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale, Paura

Azione standard Emanazione ravvicinata 2 (bestia)

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro Volontà

Colpito: 2d8 + modificatore di Saggezza danni psichici, e il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e frastornato (tiro salvezza termina).

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo, un orso o un serpente, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati, il bersaglio viene spinto di 1 quadretto e non è frastornato.

Triplice Assalto

Ranger Attacco 19

Con un assalto selvaggio, il ranger scatena tre attacchi di potenza crescente contro il bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersagli: Una, due o tre creature

Attacco: Forza contro CA, tre attacchi (almeno un attacco con ciascuna arma)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni per attacco. Se il personaggio colpisce il bersaglio due volte, lo spinge di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza. Se lo colpisce tre volte, il bersaglio è anche frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Mancato: Danni dimezzati per attacco.

Speciale: Se il personaggio usa questo potere come attacco a distanza, non provoca attacchi di opportunità.



PRODEZZE DI UTILITÀ DI 22° LIVELLO

Caccia alla Mandria

Ranger Utilità 22

Il ranger considera tutti i nemici vicini delle prede.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 1

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Effetto: Fino alla fine del suo turno successivo, il personaggio designa ogni bersaglio come sua preda e può infliggere i danni di Preda del Cacciatore contro ogni nemico che colpisce.

Recupero Adamantino

Ranger Utilità 22

Contro ogni aspettativa, il ranger rimane in piedi e dimostra di che pasta è veramente fatto.

Giornaliero ♦ Guarigione, Marziale

Interruzione immediata Personale

Attivazione: Il personaggio scende a 0 punti ferita o meno

Effetto: Il personaggio usa un impulso curativo e può scattare di 1 quadretto.

Sacrificio Altruista

Ranger Utilità 22

Il ranger o la sua bestia compagna si frappongono a un attacco destinato all'altro.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Interruzione immediata Emanazione ravvicinata 1

Attivazione: Il personaggio o la sua bestia compagna in posizione adiacente subiscono danni da un attacco

Bersagli: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio danneggiato dall'attacco che ha attivato il potere subisce soltanto metà dei danni, e l'altro subisce i danni restanti. (Se entrambi i bersagli sono rimasti danneggiati dall'attacco che ha attivato il potere, un bersaglio può prendere metà dei danni dell'altro.) Il bersaglio che subisce i danni restanti dell'altro ottiene punti ferita temporanei pari al livello del personaggio.

Scatto Selvatico

Ranger Utilità 22

La bestia compagna del ranger si precipita a intercettare una minaccia, o sfugge fulmineamente a un attaccante.

Giornaliero ♦ Bestia, Marziale

Reazione immediata Personale

Attivazione: La bestia compagna del personaggio è colpita da un attacco, oppure un nemico entra in un quadretto entro 5 quadretti dal personaggio

Effetto: La bestia compagna del personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Sensi Soprannaturali

Ranger Utilità 22

Ricorrendo a tutti i suoi sensi, il ranger diventa consapevole anche di ciò che non si vede e non si sente.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Prerequisito: Il personaggio deve possedere Percezione come abilità con addestramento.

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio ottiene vista cieca 5 e un bonus di potere +5 alle prove di Percezione.

PRODEZZE A INCONTRO DI 23° LIVELLO

Abbattimento Disinvolto Ranger Attacco 23

Usando la sua arma secondaria, il ranger butta a terra un avversario con un minimo sforzo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra (mano secondaria)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio butta il bersaglio a terra prono.

Furia Soverchiante Ranger Attacco 23

Il ranger si avventa sul nemico, distraendolo mentre la sua bestia compagna si muove per colpire.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla bestia compagna del personaggio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Effetto: La bestia compagna del personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 3[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, una lucertola o un serpente, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Inseguire e Abbattere Ranger Attacco 23

Il ranger butta da parte il suo avversario e la sua bestia compagna si avventa su di esso.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti. La sua bestia compagna può scattare di 4 quadretti e deve concludere il movimento in posizione adiacente al bersaglio.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un felino, un lupo, un orso, un ragno o un rapace, può invece scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità.

Salva Frastornante Ranger Attacco 23

Il ranger tira talmente velocemente da potersi concedere un tiro accurato e due frettolosi. In ogni caso, i suoi nemici rimangono momentaneamente sconvolti dall'attacco.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Destrezza contro CA, un attacco per bersaglio. Se il personaggio sceglie come bersaglio una creatura, ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni. Se ne sceglie due, subisce una penalità di -2 a entrambi i tiri per colpire.

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Tiro Azzoppante Ranger Attacco 23

Il tiro del ranger azzoppa il nemico e lo costringe a muoversi lentamente per breve tempo.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Destrezza contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è rallentato fino all'inizio del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è la sua preda, resta invece immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 25° LIVELLO

Furia Scatenata Ranger Attacco 25

In un batter d'occhio, il ranger e la sua bestia compagna si fanno avanti e atterrano l'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Requisito: Il personaggio e la sua bestia compagna devono caricare e usare questo potere al posto di un attacco basilare in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, un felino, una lucertola, un ragno o un rapace, l'attacco primario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Effetto: La bestia compagna del personaggio può scattare di 1 quadretto, e il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati.

Imboscata del Mietitore Ranger Attacco 25

Il ranger balza fuori dalle ombre, abbatte due nemici e poi scompare dalla vista.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersagli: Una o due creature sorprese o nei cui confronti il personaggio è nascosto

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza), un attacco per bersaglio

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza + modificatore di Saggezza danni (mischia) o 5[A] + modificatore di Destrezza + modificatore di Saggezza danni (distanza), e il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Se è nascosto dal bersaglio quando effettua l'attacco, rimane nascosto se dispone di una qualsiasi copertura o occultamento.

Mancato: Danni dimezzati, e il personaggio può scattare di 1 quadretto. Il personaggio può effettuare una prova di Furtività con un bonus di +2 per rimanere nascosto se dispone di una qualsiasi copertura o occultamento.

Inseguimento della Caccia Selvaggia Ranger Attacco 25

Il ranger colpisce l'avversario e la bestia compagna segue la scia di sangue della preda.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale
Azione standard Arma in mischia (bestia 1)
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni.
Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Fino alla fine dell'incontro, prima di eseguire qualsiasi azione ad ogni proprio turno, il personaggio può utilizzare un'azione gratuita per ordinare alla propria bestia compagna di scattare di un numero di quadretti pari alla sua velocità verso uno spazio più vicino o adiacente al bersaglio. Inoltre, il bersaglio provoca un attacco di opportunità da parte della bestia compagna qualora il bersaglio scatti o effettui un attacco che non includa la bestia come bersaglio.

Riscossa del Ranger Ranger Attacco 25

Con una grazia degna degli immortali, il ranger si porta dove desidera e colpisce duramente, preparandosi inoltre a sferrare un ulteriore assalto.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia o a distanza
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)
Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 4[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza).

Effetto: Prima o dopo l'attacco, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari alla propria velocità. Se ha esaurito tutti i suoi poteri di attacco a incontro, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro da ranger che ha già utilizzato nel corso di questo incontro. In alternativa, se colpisce la sua preda con questo attacco, può scegliere di infliggere 4[A] danni extra.

Tiro della Vista Vera Ranger Attacco 25

A volte il ranger riesce a colpire qualsiasi bersaglio che sia in grado di vedere.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile
Azione standard Distanza visuale
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Destrezza - 2 contro CA
Colpito: 5[A] + modificatore di Destrezza danni.

PRODEZZE A INCONTRO DI 27° LIVELLO

Afferrare e Abbattere Ranger Attacco 27

Un rapido colpo della bestia compagna butta a terra l'avversario del ranger, e quest'ultimo non si fa problemi a colpire un nemico a terra.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale
Azione standard Arma in mischia (bestia 1)
Bersaglio: Una creatura
Attacco primario: Bonus di attacco della bestia contro Riflessi
Colpito: 1[B] + modificatore di Forza della bestia danni, e il bersaglio è buttato a terra prono.
Bestia: Se il compagno del personaggio è una lucertola, un orso, o un serpente, fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto.
Effetto: Il personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.
Attacco secondario: Forza contro CA
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Morsa Bestiale Ranger Attacco 27

L'attacco del ranger getta i nemici nel panico, stretti nella morsa tra il ranger e la sua bestia.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale
Azione standard Arma in mischia (bestia 1)
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro CA
Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni. Se il personaggio e la sua bestia compagna attaccano ai fianchi lo stesso bersaglio, il bersaglio è immobilizzato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.
Bestia: Se il compagno del personaggio è un cinghiale, un lupo, un ragno o un rapace, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Taglio Instabile Ranger Attacco 27

La ferita inferta dal ranger è pronta a riaprirsi al minimo segno di fatica.

Incontro ♦ Arma, Marziale
Azione standard Arma in mischia
Bersaglio: Una creatura
Attacco: Forza contro Tempa
Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni. Se il bersaglio attacca o si muove per più di 1 quadretto prima dell'inizio del turno successivo del personaggio, subisce 4[A] danni extra.

VEGLIA NOTTURNA

Varis si accomodò sul grosso ramo e la sua pantera, Shara, si accucciò accanto a lui. Insieme osservarono la strada sottostante, stringendo le dita o gli artigli attorno alla corteccia. Soltanto i loro occhi si muovevano, perlustrando la foresta e cogliendo ogni movimento attorno a loro: ogni foglia d'autunno che cadeva al suolo, ogni scoiattolo che guizzava sul terreno sottostante o tra i rami circostanti.

Quando l'ultimo barlume di sole scomparve dal cielo e gli amici di Varis si addormentarono sotto di lui, Varis chiuse gli occhi e si lasciò pervadere dai suoni della foresta: il richiamo solitario di un lupo, il frinire dei grilli e il gracidiare delle rane, il remoto tramestio di un orso che avanzava sulle foglie secche. Riusciva a sentire l'orso che annusava scavando tra le foglie in cerca di cibo.

Senti Shara irrigidirsi leggermente e aprì gli occhi. La

luna avvolgeva gli alberi in una tenue luce d'argento, sufficiente per consentire ai suoi occhi da elfo di vedere ogni cosa. Gettò un'occhiata a Shara e, seguendo il suo sguardo, capì cosa la allarmava: una sagoma oscura che scivolava tra le ombre degli alberi e avanzava verso l'accampamento. Poi ne vide una seconda, poi una terza, e poi dietro di esse, molte altre ancora, avanzando in perfetto silenzio con il favore dell'oscurità.

Il respiro di Shara era quasi un ringhio, ma l'elfo alzò un dito per zittirla. Che fosse il verso della pantera o il gesto di Varis, la creatura più vicina sotto di loro alzò una mano e si fermò di colpo. Varis riuscì a scorgere gli occhi porcini di un goblin che esaminavano la foresta circostante. Ma era troppo tardi. Ruggendo all'unisono, Varis e Shara balzarono giù dall'albero, e il goblin morì prima che i loro piedi toccassero terra.

PRODEZZE GIORNALIERE DI 29° LIVELLO

Bagno di Sangue del Maestro Cacciatore

Ranger Attacco 29

L'orrendo attacco del ranger colpisce un punto vitale, e le energie vitali abbandonano rapidamente l'avversario.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra (mischia) o Destrezza contro Tempra (distanza)

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni o 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e 20 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Colpo Menomante del Maestro Cacciatore

Ranger Attacco 29

Il ranger apre una ferita sul bersaglio e la sua bestia compagna la dilania ulteriormente.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La bestia compagna del personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio. Se l'attacco primario ha reso il bersaglio sanguinante, la bestia ottiene vantaggio in combattimento per l'attacco secondario.

Attacco secondario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 5[B] + modificatore di Forza della bestia danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Bestia: Se il compagno del personaggio è un lupo, un orso o un serpente, l'attacco secondario infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Danza dei Cinque Proiettili

Ranger Attacco 29

Con movimenti meticolosi, il ranger scaglia cinque proiettili contro i suoi avversari, e ogni proiettile successivo sembra più micidiale del precedente quando colpisce un bersaglio.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersagli: Una, due, tre, quattro o cinque creature

Attacco: Destrezza contro CA, cinque attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni per attacco.

Se il personaggio colpisce il bersaglio almeno due volte, lo spinge di 1 quadretto. Se lo colpisce almeno quattro volte, lo butta anche a terra prono. Se lo colpisce cinque volte, il bersaglio è anche immobilizzato (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati per attacco.

Effetto: Il personaggio può scattare di 1 quadretto dopo ogni attacco.



NUOVI POTERI DEL RANGER

4

Fine delle Sofferenze

Ranger Attacco 29

Intenzionato a finire l'avversario in un modo o nell'altro, il ranger sferra un colpo di potenza micidiale.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Bersaglio: Una creatura sanguinante

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Saggezza.

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 8[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: 5[A] + modificatore di Forza danni.

Tornado del Colpo Gemello

Ranger Attacco 29

Il ranger si muove e colpisce con tale velocità che la vista dei nemici feriti è l'unica prova del fatto che abbia agito.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 2

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 5[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

RANGER DI MOLTE RAZZE

La Forza elevata fa dei dragonidi degli eccellenti ranger a due lame o maestri delle bestie. I dragonidi ranger in genere scelgono dei drachi come bestie compagne.

Gli halfling ranger sono rari. Dal momento che la taglia Piccola impedisce loro di usare gli archi lunghi, molti halfling ranger scelgono di diventare maestri delle bestie piuttosto che optare per uno stile di combattimento, mostrando una predilezione particolare per i compagni rapaci.

I nani ranger non sono molto diffusi, ma la Saggezza elevata e la tenacia innata tipica di questa razza consente ad alcuni eroi

nani di diventare ranger. Molti nani ranger scelgono lo stile di combattimento a due lame e impugnano asce gemelle, picconi o martelli.

Sono pochi gli eroi tiefling che diventano ranger, ma quelli che lo fanno in genere preferiscono brandire due lame affilate in mischia. Alcuni tiefling ranger scoprono degli antichi segreti infernali e infondono nei loro attacchi il potere del fuoco infernale; vedi il cammino leggendario dell'ombra infernale (pagina 123).

Vedi anche "Eladrin ranger" e "Elfi ranger," pagina 104 e 105.

Nota: Il maresciallo di confine, un cammino leggendario descritto a pagina 30, è accessibile a qualsiasi personaggio che aderisca sia alla classe del ranger che a quella del condottiero (entrando a far parte di quest'ultima come multiclasse).

ARCIERE SILVANO

“Mettere mano alla corda dell'arco è come formulare un giuramento spirituale. La freccia che saetta verso il bersaglio è il pimpinello di quel giuramento.”

Prerequisiti: Elfo, ranger

Come i loro cugini eladrin, anche gli elfi dispongono di tempo e volontà sufficienti a impartire un'impressione elaborata a ogni attività in cui si cimentano. Per loro, qualsiasi cosa a cui valga la pena dedicarsi non deve essere fatta semplicemente bene: deve ottenere la dedizione completa del loro corpo, della loro mente e della loro anima. Ogni impresa degna di tale nome merita una padronanza tale da rendere la procedura di realizzazione, o anche il semplice addestramento di preparazione, un'opera d'arte. Inoltre, per la mente delle creature fatate, la combinazione di forme d'arte e di piacere in apparenza separate crea un risultato finale ancora più splendido. Questo vale per il tiro con l'arco come per qualsiasi altra attività.

Secoli fa, dopo essere giunti nel mondo ed essersi separati dagli eladrin, gli elfi scoprirono che era necessario difendersi per sopravvivere nelle terre selvagge ostili. La loro grazia e la loro percettività divennero i loro nuovi punti di forza. L'arco divenne l'arma di loro scelta per cacciare e per la guerriglia nei boschi.

La magia che scorre nelle loro anime fatate ha consentito a più di un elfo di forgiare un legame spirituale con l'arco. Tali arcieri sono diventati abili a colpire i bersagli nelle foreste più fitte e nelle aree occluse da numerosi elementi di copertura. Il suono di una corda d'arco nemica che si tende o l'accenno di un movimento nel sottobosco è sufficiente a provocare un tiro di reazione più fulmineo di qualsiasi altro attacco palesemente minacciato. Un maestro di tiro con l'arco elfico sa affrontare con disinvoltura anche più di un nemico, e col tempo sviluppa la sorprendente capacità di comandare alle frecce di inseguire letteralmente i loro bersagli. Si può dire che le frecce elfiche portino il nome del bersaglio scritto sopra, in senso letterale.

Il personaggio porta avanti questa gloriosa tradizione. Va a caccia nei luoghi più inviolati e pericolosi, armato soltanto di arco e faretra, ed è diventato un modello esemplare di tiratore elfico. I suoi sensi finissimi non sono secondi a nessuno e la sua mira non delude mai. Anche a confronto con i più formidabili cacciatori, dimostra una maestria nel tiro che trascende la semplice bravura degli altri arcieri. Il suo spirito si protende in avanti per informarlo istintivamente di ciò che non riesce a vedere. Se le sue abilità e le sue stupefacenti gesta lo porteranno lontano, tutti gli elfi che decidono di cimentarsi nel tiro con l'arco lo prenderanno ad esempio e guida delle loro azioni.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'ARCIERE SILVANO

Azione dell'Arciere (11° livello): Quando un arciere silvano spende un punto azione per eseguire un'azione extra, i suoi tiri per colpire a distanza non subiscono alcuna penalità per la copertura, la copertura superiore, l'occultamento o l'occultamento totale fino alla fine del suo turno successivo.

Sensi Silvani (11° livello): L'arciere silvano ottiene un bonus di +2 alle prove di Percezione.

Cacciatore Intuitivo (16° livello): Quando un arciere silvano effettua attacchi a distanza, somma il proprio modificatore di Saggezza ai danni extra inferti dal suo privilegio di classe di Preda del Cacciatore.

PRODEZZE DELL'ARCIERE SILVANO

Tiro Fulminante

Arciere Silvano Attacco 11

Quando un avversario fa partire il suo attacco, l'arciere silvano risponde con un colpo dritto in fronte.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Interruzione immediata

Arma a distanza

Attivazione: Un nemico colpisce il personaggio o un alleato entro 5 quadretti dal personaggio con un attacco a distanza

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Destrezza contro Riflessi

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio subisce una penalità di -5 al tiro per colpire che attiva il potere.

Occhio dell'Arciere Elfico

Arciere Silvano Utilità 12

L'arciere silvano riesce facilmente a ripartire la sua attenzione tra i bersagli scelti.

Incontro ♦ Marziale

Azione minore

Distanza visuale

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Il personaggio designa il bersaglio come sua preda, anche se non si tratta del nemico a lui più vicino. Il bersaglio non conta ai fini di determinare il normale limite di una preda alla volta, sebbene il personaggio possa comunque infliggere i danni di Preda del Cacciatore soltanto una volta per round.

Speciale: L'uso di questo potere non provoca attacchi di opportunità.

Battezzare Freccia

Arciere Silvano Attacco 20

Sussurrando il nome dell'avversario in Elfico, l'arciere silvano fa partire la sua freccia e la osserva raggiungere infallibilmente il bersaglio dall'altro lato del campo di battaglia.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard

Arma a distanza

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Se il personaggio pronuncia il nome del bersaglio quando usa questo potere, designa il bersaglio come sua preda e non subisce alcuna penalità al tiro per colpire dovuta alla copertura, alla copertura superiore, all'occultamento o all'occultamento totale.

Attacco: Destrezza contro Volontà

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il personaggio pronuncia il nome del bersaglio, invece di essere frastornato, il bersaglio è stordito (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del suo turno successivo. Se il personaggio ha pronunciato il nome del bersaglio, invece di essere frastornato, il bersaglio è stordito fino alla fine del suo turno successivo.



BANSHEE DELLE LAME

“Quel ronzio è il suono della tua morte che si avvicina.”

Prerequisiti: Eladrin, ranger

La Selva Fatata risuona di energia arcana. È pervasa di magia in ogni angolo, dal suo cielo crepuscolare alle sue profondità scintillanti. Le creature fatate, i suoi figli, sono immersi in questo flusso soprannaturale. Anche i più semplici tra loro vantano poteri che vanno al di là di quelli dei comuni mortali, e che infondono anche nelle azioni più semplici un alone di incanto ultraterreno.

Gli eladrin sono alcuni degli eredi della natura della Selva Fatata. Così come gli umani e le altre razze hanno domato alcune parti del mondo, allo stesso modo gli eladrin hanno dominato alcune parti della Selva Fatata in base al loro temperamento. Hanno sviluppato una società sofisticata, dalle tradizioni e dall'artigianato ricco ed elaborato, in armonia con la Selva Fatata stessa. In quanto seguaci di usanze molto antiche, ispirate all'alba dei tempi dal dio Corellon, gli eladrin considerano la vita un'opera d'arte sotto tutti i suoi aspetti. Ogni loro atto, meraviglioso o perverso che sia, riflette questo ideale.

Come le loro controparti nel mondo naturale, gli eladrin hanno spesso dovuto combattere e morire per difendere il loro stile di vita. Ogni eladrin impara a impugnare la spada lunga, l'arma tradizionale della razza. Imparano discipline marziali che insegnano loro a incanalare la magia innata del loro spirito e quella racchiusa negli elementi.

Una lama originaria della Selva Fatata o forgiata da mani eladrin è di una bellezza straordinaria. Il metallo vibra di potere ultraterreo. Alcuni eladrin imparano a far vibrare l'acciaio che compone questa lama all'unisono con il canto del loro cuore. Tale canto è un grido fatato di condanna contro ogni attentato alla vita, e coloro che lo intonano sono noti in tutto il cosmo come banshee delle lame.

Col passare degli anni, il personaggio ha sviluppato una tremenda sinergia con le sue lame. Conosce il cuore segreto dell'acciaio di fattura fatata. La sua voce, inconfondibile e terrificante, è foriera della collera di chi lo impugna. Quando una banshee delle lame combatte, le sue lame ronzano e stridono, scatenando vibrazioni strazianti contro i suoi nemici. Ma quando l'anima della banshee propende per l'amicizia o la pietà, le sue lame risuonano della sua gentilezza, concedendo un fugace istante di pace agli amici prima di tornare a urlare in battaglia.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DELLA BANSHEE DELLE LAME

Azione della Banshee (11° livello): Quando una banshee delle lame spende un punto azione per eseguire un'azione extra e impugna due armi in mischia, qualsiasi nemico a lei adiacente subisce danni da tuono pari al modificatore di Saggezza della banshee.

Distruzione Tagliente (11° livello): Quando una banshee delle lame impugna due armi in mischia, qualsiasi creatura colpita da più di uno dei suoi attacchi in mischia nel corso del turno della banshee subisce una penalità di -2 ai tiri del colpire fino all'inizio del turno successivo della banshee.

Lame Stridenti (16° livello): Quando una banshee delle lame impugna due armi in mischia, i suoi attacchi in mischia infliggono danni da tuono extra pari al suo modificatore di Saggezza.

PRODEZZE DELLA BANSHEE DELLE LAME

Grido d'Acciaio Banshee delle Lame Attacco 11

La banshee delle lame incrocia le sue spade, generando uno stridore in grado di offuscare i sensi.

Incontro ♦ Arma, Marziale, Tuono

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare una spada lunga e un'altra arma in mischia.

Bersaglio: Ogni creatura entro l'emanazione

Attacco: Forza contro Volontà

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni da tuono, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Riverbero Appagante Banshee delle Lame Utilità 12

Le lame della banshee vibrano sommessamente quando vengono agitate con dolcezza, toccando le menti degli alleati vicini per rinvigorirli.

Giornaliero ♦ Arma, Guarigione, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 3

Requisito: Il personaggio deve impugnare una spada lunga e un'altra arma in mischia.

Bersaglio: Ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio può usare un impulso curativo per recuperare dei punti ferita o per negare una condizione di frastornato o stordito.

Lame della Banshee delle Lame Attacco 20 Distorsione Mentale

La banshee usa le lame per tracciare uno schema fatato armonico che gli consente di assumere il controllo del bersaglio, per poi scatenargli contro un gemito distruttivo.

Giornaliero ♦ Arma, Charme, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare una spada lunga e un'altra arma in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Tempra

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio è dominato (tiro salvezza termina). Come azione standard, il personaggio può porre fine all'effetto di dominazione e infliggere 5d6 danni da tuono al bersaglio e a ogni creatura adiacente a esso.

CORRIDORE DEL BRANCO

“Quando corri col branco, sei tutt'uno col branco.”

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie, bestia compagna (lupo)

Fin dall'alba dei tempi, gli umanoidi hanno scelto le bestie più astute come loro bestie compagne. Tra tali animali, i più diffusi sono quelli della famiglia dei canidi. Come gli umanoidi, i canidi hanno una mentalità collaborativa e un ordine sociale ben stabilito. Non è quindi una sorpresa che quasi ogni razza umanoide che abbia avuto l'opportunità di farlo (dagli umani ai goblin, dagli eladrin agli gnoll) abbia addomesticato dei cani o delle creature canine.

Secondo certe leggende, così come gli umanoidi hanno adottato i canidi, così certi canidi hanno adottato degli umanoidi. Una di queste storie parla di Kurngarl, o Kurn il Cacciatore. Poco dopo la caduta dell'impero tiefling, quando l'odio verso quella razza era ancora molto diffuso, due genitori umani ignoti diedero alla luce un figlio tiefling. I genitori lasciarono il bambino in un bosco incantato a morire di stenti. Ma per un capriccio del destino (o, secondo alcune versioni, grazie alla volubile misericordia di Melora), furono invece i lupi a trovare il bambino. Yunulf, “la Signora dei Lupi,” accolse il bambino umano nella sua cucciolata e lo chiamò l'Uomo con le Corna.

Kurngarl sviluppò abilità straordinarie legate al mondo naturale crescendo accanto alla sua famiglia di lupi, e ne imparò altre anche dagli altri animali della foresta. Un giorno, un nano esploratore di nome Fargrim trovò Kurngarl e portò il piccolo tiefling all'antica rocca nanica di Durigirn. Il giovane tiefling divenne un cittadino della rocca nanica, ma continuò a vagare per le terre selvagge attorno a essa ogni volta che poteva. Nonostante questo, non accettò nessun nome nanico e mantenne quello che la lupa che lo aveva cresciuto gli aveva dato. Tradusse quel nome letteralmente in Nanico, e accettò soltanto il soprannome Kurn come alternativa.

Kurngarl visse molte avventure, quasi tutte al fianco di suo fratello, il lupo Gabor. Kurn e Gabor divennero famosi come cacciatori e segugi presso i nani di Durigirn. Vengono anche menzionati nelle leggende delle altre razze e godono di una reputazione eroica per avere combattuto contro molti mostri, specialmente gli gnoll e i giganti. Si dice che Kurn il Cacciatore abbia aizzato gli animali delle terre selvagge contro i malvagi delle aree civilizzate. Di conseguenza, è considerato un esempio dai seguaci di Melora.

Nonostante le differenze con la storia di Kurn, anche il personaggio possiede un legame soprannaturale con una creatura canina. Lui e il suo compagno agiscono come un'unità micidiale all'interno di un branco più grande composto dai suoi altri alleati. Da parte sua il compagno ha imparato a reagire alle azioni del corridore del branco, sviluppando un livello di competenza e di astuzia che rivaleggia con quello di alcuni umanoidi. Il corridore del branco ha accolto la natura selvaggia nel suo animo. Coloro che osservano i due agire assieme hanno difficoltà a capire qual è la linea di confine che separa l'umanoide dalla bestia.

PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL CORRIDORE DEL BRANCO

Azione del Corridore (11° livello): Quando un corridore del branco spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può scattare di metà della propria velocità come azione gratuita prima o dopo avere eseguito l'azione extra.

Cacciare in Branco (11° livello): Se il corridore del branco e la sua bestia compagna si muovono di almeno 2 quadretti durante il turno del corridore, entrambi ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo del corridore.

Astuzia Canina (16° livello): Se il corridore del branco si trova entro 5 quadretti dalla sua bestia compagna, può comandargli di scattare di 1 quadretto come azione minore. Quando lo fa, può anch'egli scattare a sua volta di 1 quadretto.

PRODEZZE DEL CORRIDORE DEL BRANCO

Assalto del Corridore Corridore del Branco Attacco 11 del Branco

Agendo all'unisono, il corridore del branco e il suo lupo compagno dilanano un nemico assalendolo da angolazioni diverse e contendendosi la sua attenzione.

Incontro ♦ **Arma, Bestia, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia (bestia 1)**

Bersaglio: Una creatura

Effetto: Prima dell'attacco primario, sia il personaggio che la sua bestia compagna possono scattare di 2 quadretti.

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio concede vantaggio in combattimento alla bestia compagna del personaggio per l'attacco secondario.

Effetto: La bestia compagna del personaggio effettua un attacco secondario contro il bersaglio.

Attacco secondario: Bonus di attacco della bestia contro Riflessi

Colpito: 1[B] + modificatore di Destrezza della bestia danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono.

Pelle di Lupo Corridore del Branco Utilità 12

Quando il corridore del branco assume un aspetto canino, i suoi sensi si fanno più acuti e i suoi passi più leggeri.

Giornaliero ♦ **Bestia, Primordiale**

Azione minore **Personale**

Requisito: Il personaggio deve trovarsi entro 5 quadretti dalla sua bestia compagna.

Effetto: Il personaggio ottiene un bonus di potere +5 alle prove di Furtività e Percezione e un bonus di potere +2 alla velocità. Questo effetto dura per 1 ora, finché il personaggio non vi pone termine con un'azione minore o finché il personaggio non sviene.

Zanne al Collo Corridore del Branco Attacco 20

Il amico lupo del corridore del branco salta addosso all'avversario, travolgendolo e sferrando un morso micidiale in un punto vitale.

Giornaliero ♦ **Bestia, Marziale**

Azione standard **Bestia in mischia 1**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 3[B] + modificatore di Destrezza della bestia danni, e il bersaglio viene buttato a terra prono e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina).

Mancato: Nessun danno, e il bersaglio è rallentato e subisce 10 danni continuati (tiro salvezza termina entrambi).

LAMA DANZANTE

“Le lame che cozzano scandiranno il ritmo della nostra danza finale.”

Prerequisito: Ranger

Da sempre gli halfling usano la musica e il senso del meraviglioso per vivacizzare i lavori fisici e i compiti più noiosi. Quando la razza era ancora giovane, crearono dei movimenti simili a una danza che imitavano delle mosse marziali...e che in una mischia si rivelavano letali. Gli halfling scoprirono che le lame si prestavano con facilità a un tale uso raffinato. Mano a mano che le loro danze da combattimento si facevano più evolute, iniziarono a considerare l'uso di un paio di lame per affinare ulteriormente il loro stile.

Gli halfling giunsero a chiamare i praticanti di questa tecnica a due lame le lame danzanti. Quando gli halfling nomadi si mescolarono agli altri popoli, le lame danzanti divennero rapidamente famose ovunque. Le usanze delle lame danzanti si diffusero in lungo e in largo, e altri popoli le adattarono ad altri tipi di armi. Oggi, numerosi individui conoscono e insegnano le tecniche essenziali di questo metodo. I maestri più rigidi richiedono ai loro studenti di mostrare competenza in combattimento, oltre che un amore per la vita e per i viaggi simile a quello degli halfling.

Che sia un halfling o meno, il personaggio ha sottoposto il proprio corpo a un massacrante regime pur di raggiungere la padronanza dell'arte delle lame. Le lame gemelle turbinano attorno a lui come veli micidiali. Intricati passi di danza gli consentono di insinuarsi tra i pericoli con disinvoltura. Le sue armi, come brave ballerine, sanno dove egli vuole condurle e si recano al posto giusto quasi di loro iniziativa. Un giorno, la lama danzante e le sue armi entreranno di diritto nelle leggende... a passo di danza.



IMAGINA ERIGI

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LAMA DANZANTE

Azione a Doppia Lama (11° livello): Una lama danzante può spendere un punto azione per effettuare un attacco basilare in mischia con la sua arma principale e un altro con la sua arma secondaria, invece di eseguire un'azione extra. Ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Saggezza.

Difesa Danzante (11° livello): Se una lama danzante impugna due armi in mischia e colpisce con almeno due attacchi in mischia al suo turno, ottiene un bonus di +2 alla CA e ai Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo.

Passi Taglienti (16° livello): Quando una lama danzante impugna due armi in mischia, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni in mischia e alla CA.

PRODEZZE DELLA LAMA DANZANTE

Parata a Corpo Incrociato Lama Danzante Attacco 11

Quando l'avversario mena un fendente, la lama danzante incrocia rapidamente le lame per parare il colpo, poi le fa scivolare con uno scatto secco fino a colpire l'aggressore.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Interruzione immediata **Arma in mischia**

Attivazione: Un nemico effettua un attacco in mischia contro il personaggio

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Il nemico che attiva il potere

Attacco: Forza contro Riflessi (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 1[A] danni per attacco. Se entrambi gli attacchi colpiscono, il bersaglio è indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Arma: Se il personaggio impugna due lame leggere, due lame pesanti o una lama leggera e una lama pesante, ogni attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

Manovra di Lame Fuorvianti Lama Danzante Utilità 12

Facendo turbinare le sue spade, la lama danzante si insinua tra i nemici, disarmandoli e facendo perdere loro l'equilibrio.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione di movimento **Personale**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Effetto: Il personaggio scatta di un numero di quadretti pari al proprio modificatore di Destrezza. Durante questo scatto, ogni nemico adiacente subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino all'inizio del turno successivo di quest'ultimo.

Danza della Lama Lama Danzante Attacco 20

Per un istante, la lama danzante si trasforma in una letale tempesta di lame.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia**

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio può scattare di 3 quadretti e ripetere l'attacco contro un secondo bersaglio. Può poi scattare di 3 quadretti e ripetere l'attacco contro un terzo bersaglio.

Arma: Se il personaggio impugna due lame leggere, due lame pesanti o una lama leggera e una lama pesante, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Destrezza.

LINCE CACCIATRICE

“Questo felino è scaltro e feroce, proprio come il suo padrone.”

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie, bestia compagna (felino)

Indipendenza, coraggio e prontezza di corpo e di mente: i felini rappresentano tutti questi tratti. Preferiscono osservare il mondo attentamente e da un punto di vista ottimale prima di entrare in azione. Sono normalmente calmi e fastidiosamente puliti, ma gli piace combattere senza remore quando l'occasione lo richiede. Un felino è un cacciatore furtivo specializzato nelle imboscate e negli assalti fulminei, e tende a finire la sua preda più in fretta possibile. Quando è circondato dagli amici, un felino è industrioso e protettivo, e condivide con loro ciò che ha.

Il personaggio si identifica nei felini, o sente che c'è un pizzico di natura felina in sé. È a sua volta un cacciatore lesto e attento, dimostra coraggio e grazia degni di un gatto. La sorpresa e gli attacchi rapidi sono la sua specialità e pochi riescono a tenergli testa in termini di autosufficienza.

Forse è per questo che ha scelto una lince come compagna (o forse è la lince che ha scelto lui). Il personaggio ha sviluppato al massimo le sue qualità feline, diventando più consapevole, più scaltro e più infido. La sua bestia compagna è divenuta al contempo un forte combattente pronto a intervenire al suo fianco e a utilizzare i suoi istinti predatori per abbattere gli avversari comuni come se fossero selvaggina.

Mano a mano che la voce delle sue gesta si diffonde, la fama della sua bestia cresce assieme a lui. È diventata un emblema che lo identifica tra coloro che incontra, che influenza o che combatte. Quando la sua storia sarà compiuta, la sua lince siederà accanto a lui nelle cronache mitologiche, come se i due fossero una cosa sola.



PRIVILEGI LEGGENDARI DELLA LINCE CACCIATRICE

Azione di Soppiatto (11° livello): Quando una lince cacciatrice spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene anche occultamento fino alla fine del proprio turno successivo.

Puntare alla Gola (11° livello): La lince cacciatrice e la sua bestia compagna ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni effettuati contro qualsiasi nemico sanguinante designato come preda.

Preda della Lince (16° livello): Quando una lince cacciatrice o la sua bestia compagna portano un nemico a 0 punti ferita (che quel nemico sia la sua preda o meno), la lince può designare una nuova preda come azione gratuita invece di un'azione minore.

PRODEZZE DELLA LINCE CACCIATRICE

Colpo dell'Occhio Felino Lince Cacciatrice Attacco 11

Grazie ai suoi sensi acuti, la lince cacciatrice riesce a mirare a un punto debole nelle difese dell'avversario.

Incontro ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza (bestia 1)

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (mischia) o Destrezza contro Riflessi (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza). Se il personaggio gode di vantaggio in combattimento contro il bersaglio, l'attacco infligge danni extra pari al modificatore di Saggezza del personaggio.

Agguato Invisibile Lince Cacciatrice Utilità 12

La lince cacciatrice e il suo felino si muovono silenziosi come la nebbia sull'erba.

Incontro ♦ Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio e la sua bestia compagna devono beneficiare di occultamento.

Bersaglio: Il personaggio e la sua bestia compagna entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio beneficia di occultamento totale fino alla fine del turno successivo del personaggio o finché il bersaglio non attacca.

Zampata della Pantera Lince Cacciatrice Attacco 20

Al segnale della lince cacciatrice, il suo felino si scaglia contro il nemico e lo dilania con le zanne e gli artigli.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura designata come preda del personaggio

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Destrezza della bestia danni. Se la bestia compagna del personaggio era nascosta nei confronti del bersaglio all'inizio del turno del personaggio, l'attacco infligge 3[B] danni extra.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Prima e dopo l'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare della sua velocità, ignorando il terreno difficile.

OMBRA INFERNALE

"I miei antenati hanno pagato un caro prezzo per accedere ai segreti dei Nove Inferi. Perché non dovrei trarre beneficio dal loro sacrificio?"

Prerequisiti: Tiefling, ranger

Pur essendo una creatura di questo mondo, un'ombra infernale è condannata a portare il marchio del patto infernale stretto dai suoi antenati mortali. Il peso di quel retaggio grava sulla sua anima. La sua è stata una vita da reietto, segnata dai pregiudizi altrui e dalle battaglie contro le orrende creature vomitate dall'oscurità.

Da molto tempo ha notato un'oscurità simile crescere dentro di lui, e di volta in volta l'ha nascosta per evitare l'odio dei benpensanti o l'ha rivelata per suscitare l'orrore nei suoi nemici. Si è messo in cerca degli antichi segreti del suo popolo. Ha resistito ai sogni maligni e agli impulsi più infami e ha padroneggiato la sua natura nascosta. Infine, ha attinto alle sinistre conoscenze dei suoi antenati immortali per portare a termine le sue imprese.

Non ha importanza se abbia ottenuto questi segreti all'interno di catacombe celate al resto del mondo dall'azione dei secoli, dalle profondità del suo io più nascosto o da qualche visione che lo torturava nel sonno. Ciò che conta è che ha imparato a scatenare parte del suo potenziale nascosto pronunciando parole di potere che ben pochi mortali conoscono. Grazie alle funeste formule che ha appreso, può scatenare il fuoco, l'ombra e il dolore. Può perfino assumere una forma temporanea simile a quella dei suoi grandi antenati e spiccare il volo.

L'oscurità a cui ha aperto il suo cuore ora tinge anche le sue imprese. I suoi atti eroici e la sua reputazione, nonché quella dei suoi compagni, sono corrotti dall'eredità demoniaca a cui l'ombra infernale ha volontariamente fatto ricorso. L'atto finale della sua storia rivelerà se il fine ha davvero giustificato i mezzi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'OMBRA INFERNALE

Azione dell'Immolazione (11° livello): L'ombra infernale può spendere un punto azione per infliggere sulla sua preda danni da fuoco pari ai suoi danni di Preda del Cacciatore, invece di eseguire un'azione extra.

Banchetto del Cacciatore (11° livello): Ogni volta che l'ombra infernale porta la sua preda a 0 punti ferita, ottiene punti ferita temporanei pari a 1 + il proprio modificatore di Costituzione.

Carezza del Fuoco Infernale (16° livello): Ogni volta che l'ombra infernale colpisce la sua preda con un attacco in mischia o a distanza, il bersaglio perde la sua resistenza o immunità al fuoco fino alla fine del turno successivo dell'ombra infernale.

PRODEZZE DELL'OMBRA INFERNALE

Colpo del Morso d'Ombra Ombra Infernale Attacco 11

Appena prima di scatenare il suo attacco, l'ombra infernale sussurra una parola di potere che renderà il nemico ancora più vulnerabile ai suoi attacchi e avvolgerà se stessa in un sottile velo di tenebra.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersagli: Una o due creature

Attacco: Forza contro CA (arma principale e arma secondaria), due attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Carisma danni per attacco, e il bersaglio acquisisce vulnerabilità 5 agli attacchi del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo.

Effetto: Il personaggio ottiene occultamento fino all'inizio del proprio turno successivo.

Ali Diaboliche Ombra Infernale Utilità 12

L'ombra infernale sviluppa due malconce ali da pipistrello e spicca il volo. Quando atterra, le ali si dissolvono in una nube di fumo puzzolente.

Incontro ♦ Marziale

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio vola di un numero di quadretti pari alla sua velocità e deve atterrare alla conclusione di questo movimento. Ottiene poi occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

Flagello del Fuoco Funesto Ombra Infernale Attacco 20

Pronunciando una parola di potere, l'ombra infernale fa sprigionare una fiammata infernale che avvolge tutte le sue armi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio: Ogni nemico entro l'emanazione che il personaggio sia in grado di vedere

Attacco: Forza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni, e il bersaglio subisce 10 danni da fuoco continuati e perde qualsiasi resistenza o immunità al fuoco (tiro salvezza termina entrambi).

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: Il personaggio ottiene occultamento fino alla fine del suo turno successivo.

PUNITORE SPIETATO

“Gli avversari più pericolosi sono quelli che conoscono veramente la differenza tra giusto e sbagliato, eppure scelgono comunque di fare del male. Devono conoscere anche cosa significa veramente morire.”

Prerequisito: Ranger

Per un normale cacciatore o un qualunque aspirante eroe, gli animali ordinari e i mostri bestiali sono semplicemente delle prede. A prescindere da ciò che tali creature siano fisicamente capaci di fare, o dai torti di cui siano responsabili, possono ricorrere soltanto all'istinto puro o a una forma brutale di astuzia da usare contro i loro antagonisti. La reazione è l'unica forma di azione che conoscono. Le bestie non hanno la capacità di ragionare e pianificare, necessarie per qualsiasi forma di malvagità che non sia la più animalesca.

Le creature umanoidi non sono limitate da questa banale carenza. Anche un semplice barlume di intelligenza umana, unitamente alla capacità di usare le armi e le altre abilità, rende un avversario assai più pericoloso. Dai semplici goblin ai signori dei demoni fino alle divinità, le più numerose creature perverse del cosmo assumono spesso forme umanoidi di vario tipo. Tale forma è sufficientemente comune a livello generico da far sì che la conoscenza di un tipo sia di aiuto anche contro un altro tipo, a prescindere da quanto l'aspetto sia poi diverso. Malevole o no, poche creature costituiscono una sfida pari a quella di una preda umanoide.

Molto tempo fa, per vendetta, per desiderio di giustizia o per puro spirito di sfida, il personaggio ha deciso di specializzarsi nella caccia e nell'eliminazione degli avversari umanoidi. È estremamente abile nel seguire e nel combattere tali avversari astuti, uccide i molti che meritano la morte e cattura i pochi che gli garantiranno un profitto, una ricompensa o una forma di giustizia. Per il punitore spietato, la comprensione dell'anatomia, i vari modi di infliggere dolore e di suscitare la paura sono armi efficaci quanto una spada o un arco.

Il punitore spietato ha avuto talmente successo da avere sviluppato una reputazione efferata. Il solo menzionare il suo nome semina il terrore tra coloro che sono obbligati ad affrontarlo. Un giorno, questo è certo, anche un avversario umanoide di portata mitologica tremerà al sentire i suoi passi.

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL PUNITORE SPIETATO

Azione Spietata (11° livello): Un punitore spietato può spendere un punto azione per ripetere il tiro di un qualsiasi tiro per colpire contro un bersaglio umanoide designato come sua preda, invece di eseguire un'azione extra.

Preda Pericolosa (11° livello): Contro qualsiasi bersaglio umanoide designato come sua preda, un punitore spietato ottiene un bonus ai tiri dei danni pari al proprio modificatore di Saggezza.

Punizione Continuata (16° livello): Un punitore spietato ottiene un bonus ai danni continuati che infligge pari al proprio modificatore di Saggezza. Ottiene inoltre vantaggio in combattimento contro i nemici umanoidi che stanno subendo danni continuati.

PRODEZZE DEL PUNITORE SPIETATO

Tiro Menomante

Punitore Spietato Attacco 11

Un colpo violento in un punto vitale costringe la vittima a barcollare e a gemere di dolore.

Incontro ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (mischia) o Destrezza contro Riflessi (distanza)

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Se il bersaglio è un umanoide, rimane anche indebolito fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Nome Terrificante

Punitore Spietato Utilità 12

Il nome del punitore spietato incute il terrore tra i suoi avversari umanoidi.

Giornaliero ♦ **Marziale, Paura**

Azione minore **Emanazione ravvicinata 10**

Bersaglio: Ogni nemico umanoide entro l'emanazione e in grado di sentire il personaggio

Effetto: Il personaggio pronuncia il proprio nome e i bersagli subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine dell'incontro. Se il personaggio possiede Intimidire come abilità con addestramento, ottiene anche vantaggio in combattimento contro i bersagli fino alla fine del suo turno successivo.

Morte per Dissanguamento

Punitore Spietato Attacco 20

Se l'avversario del punitore non cede terreno dinanzi al suo assalto, i suoi colpi inonderanno quel terreno di sangue.

Giornaliero ♦ **Arma, Marziale**

Azione standard **Arma in mischia o a distanza**

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (mischia) o Destrezza contro Riflessi (distanza), tre attacchi

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 1[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza) per attacco.

Il personaggio fa scorrere il bersaglio di 2 quadretti e può scattare di 2 quadretti dopo ogni colpo andato a segno.

Mancato: Nessun danno, e il personaggio fa scorrere il bersaglio di 1 quadretto e può scattare di 1 quadretto dopo ogni colpo andato a segno.

Effetto: Il bersaglio può negare ogni scorrimento con un'azione gratuita, ma se lo fa subisce 10 danni continuati per ogni quadretto di movimento forzato negato.

SCAGLIAVALANGHE

"Avanti, continua a prenderti gioco di me. Non mi serve un arco per colpirti fin da quaggiù."

Prerequisito: Ranger

I primi scagliavalanghe erano dei nani ridotti in schiavitù all'epoca degli antichi reami dei giganti. Induriti da innumerevoli fatiche e sofferenze, e non potendo accedere ai metodi militari tradizionali, questi nani adattarono il loro modo di combattere agli strumenti con cui lavoravano. Svilupparono tecniche marziali che consentirono loro di combattere in modo flessibile. Un ribelle ha bisogno di poter uccidere a distanza, per poter tendere efficacemente delle imboscate e per uccidere gli avversari in ritirata. La bravura in mischia è invece richiesta per fronteggiare i nemici più grossi o più veloci.

I nani rivoluzionari impugnarono i loro martelli e le loro asce. Scagliarono questi strumenti in faccia i loro oppressori. Poi, colpendo e falciando dal basso, i primi scagliavalanghe ridussero in ginocchio i loro enormi padroni e si dileguarono nelle terre selvagge. Si stabilirono in alcune caverne sotterranee di cui reclamarono il controllo, troppo piccole perché i loro nemici potessero invaderle. Poi i nani mossero guerra ai giganti in nome di Moradin.

Da allora, i clan nanici si tramandarono lo stile di combattimento degli scagliavalanghe di generazione in generazione. Pur preservando l'essenza dello stile originale, non lo ritennero mai sacro al punto di non doverlo condividere con gli alleati delle altre razze. Inoltre, lo scagliavalanghe potrà essere stato menzionato per la prima volta nel folclore nanico, ma anche altre razze svilupparono metodi militari analoghi indipendentemente.

In qualità di ingegnoso scagliavalanghe, il personaggio è efficace sia nel combattimento ravvicinato che a distanza. Piuttosto che padroneggiare uno stile di combattimento del ranger, li abbraccia entrambi, usando le armi in mischia lanciate come strumenti di morte preferenziali. Ciò che perde in termini di gittata e di danni viene compensato in termini di versatilità, in quanto lo scagliavalanghe è in grado di effettuare attacchi contro i nemici adiacenti per poi scaraventare le proprie armi contro coloro che si trovano oltre la sua portata.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SCAGLIAVALANGHE

Azione da Lancio (11° livello): Quando uno scagliavalanghe spende un punto azione per eseguire un'azione extra, può effettuare un attacco basilare a distanza con un'arma da lancio leggera o un'arma da lancio pesante come azione gratuita. Questo attacco a distanza non provoca attacchi di opportunità. Lo scagliavalanghe può poi eseguire un'azione extra.

Maestro di Lancio (11° livello): Quando uno scagliavalanghe usa un'arma da lancio leggera o un'arma da lancio pesante come arma a distanza, il dado del danno dell'arma aumenta di una categoria.

Lanciatore Prodigioso (16° livello): Uno scagliavalanghe non subisce alcuna penalità ai tiri per colpire quando usa un'arma da lancio leggera o un'arma da lancio pesante contro un bersaglio a lunga gittata.

PRODEZZE DELLO SCAGLIAVALANGHE

Colpo della Slavina Scagliavalanghe Attacco 11

Lo scagliavalanghe si scaraventa in avanti facendo balenare le sue armi quando arriva addosso al nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersagli: Una o due creature

Effetto: Prima dell'attacco, il personaggio può scattare di 2 quadretti.

Attacco: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria), o Destrezza contro CA (distanza), un attacco per bersaglio

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni.

Trucco della Doppia Estrazione Scagliavalanghe Utilità 12

Lo scagliavalanghe è in grado di estrarre e rinfoderare le armi a velocità sorprendente.

A volontà ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Effetto: Il personaggio sfodera o ripone una o due armi.

Eruzione d'Acciaio Scagliavalanghe Attacco 20

Dopo avere attaccato con tutte le sue armi, lo scagliavalanghe si ferma un istante per localizzare i prossimi bersagli del suo assalto furioso.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Requisito: Il personaggio deve impugnare due armi in mischia.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA (mischia; arma principale e mano secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), due attacchi

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni per attacco.

Mancato: Danni dimezzati per attacco.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una o due creature diverse dal bersaglio primario

Attacco secondario: Forza contro CA (mischia; arma principale e arma secondaria) o Destrezza contro CA (distanza), un attacco per bersaglio

Colpito: 1[A] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

SPIRITO FERINO

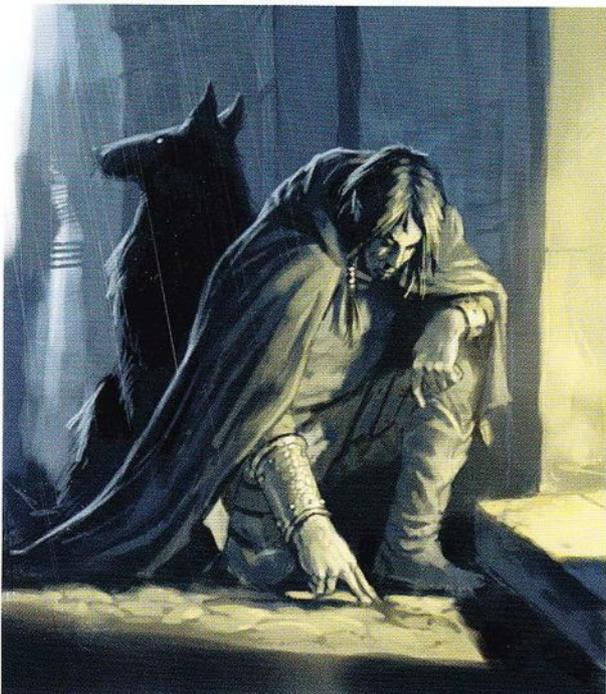
"Non gli vai a genio. E neanche a me vai a genio. Occhio... mordiamo tutti e due."

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Per la maggior parte dei mortali, un animale è uno strumento o una compagnia, o un mezzo con cui raggiungere un fine. Tali creature servono a fornire cibo, forza lavoro, protezione e forse compagnia. Soltanto in casi molto rari il rapporto tra bestia e padrone si spinge oltre queste convenzioni comuni. Ogni maestro delle bestie è un'eccezione a questa regola generica, in quanto impara a formare un'unità indissolubile e straordinaria con un animale che funge al contempo da amico, da guardiano e da arma. I maestri delle bestie lo sanno, e una volta stretto il legame, capacità e destino di bestia e padrone diventano comuni a entrambi.

Presso molte razze diverse i maestri delle bestie hanno sviluppato il legame mistico che unisce un padrone al suo animale. Hanno sviluppato una forma di comunicazione che trascende la parola e si avvicina alla telepatia. Quando tali maestri delle bestie sono diventati ancora più potenti, il loro rapporto è stato ulteriormente rafforzato dalla magia latente nel mondo. Animale e mortale sono stati vincolati ancora più strettamente l'uno all'altro, avvicinati dalla devozione reciproca, da un rituale di vincolo e dalle cause comuni che i due hanno condiviso. I contatti tra i vari popoli hanno diffuse ulteriormente queste tecniche, anche se molti affermano che in origine siano stati gli elfi a svilupparle.

Che sia o non sia un elfo, il personaggio è riuscito a instaurare con la sua bestia compagna un rapporto trascendente di questo tipo. Anche se ognuno resta fieramente indipendente e micidiale, ognuno condivide le emozioni e i pensieri dell'altro. Insieme, bestia e padrone collaborano per abbattere i loro nemici e a volte i loro stessi alleati giurano di vederli intervenire in aiuto l'uno dell'altro più rapidamente di quanto qualsiasi forma di comunicazione possa mai consentire. Col tempo, i due possono diventare talmente vicini da sembrare un unico



essere incredibile che vive in due corpi distinti (vedi il destino epico del signore delle bestie, pagina 158).

PRIVILEGI LEGGENDARI DELLO SPIRITO FERINO

Azione Ferina (11° livello): Quando uno spirito ferino spende un punto azione per eseguire un'azione extra, la sua bestia compagna ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire fino all'inizio del turno successivo dello spirito ferino.

Collaborazione Temibile (11° livello): Finché lo spirito ferino si trova entro 10 quadretti dalla sua bestia compagna, essa ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni.

Legame Spirituale (16° livello): Quando la bestia compagna dello spirito ferino usa l'azione di recuperare energie, lo spirito ferino può scegliere di usare uno dei propri impulsi curativi piuttosto che uno degli impulsi curativi della bestia.

PRODEZZE DELLO SPIRITO FERINO

Diversivo Ferino

Spirito Ferino Attacco 11

Il compagno dello spirito ferino attira l'attenzione dell'avversario e consente al padrone di allontanarsi senza rischi.

Incontro ♦ Bestia, Marziale

Azione standard Bestia in mischia 1

Bersaglio: Una creatura adiacente al personaggio

Effetto: Prima dell'attacco, la bestia compagna del personaggio può scattare di 3 quadretti.

Attacco: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni, e il personaggio può scattare di 3 quadretti allontanandosi dal bersaglio come azione gratuita.

Spirito Celere

Spirito Ferino Utilità 12

Al segnale del padrone, la bestia compagna dello spirito ferito si prepara a entrare in azione.

Incontro ♦ Bestia, Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 5

Bersaglio: La bestia compagna del personaggio entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua un'azione di movimento o ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo in questo incontro.

Colpo dell'Anima Gemella

Spirito Ferino Attacco 20

Sia che attacchino all'unisono che indipendentemente, lo spirito ferino e la sua bestia compagna coordinano gli attacchi per seminare ancora più devastazione.

Giornaliero ♦ Arma, Bestia, Marziale

Azione standard Arma in mischia (bestia 1)

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Forza contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni.

Mancato: Danni dimezzati.

Effetto: La bestia compagna del personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio primario per l'attacco successivo che la bestia compagna effettua contro di esso prima della fine del turno successivo del personaggio. Poi la bestia effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Il bersaglio primario o un'altra creatura

Attacco secondario: Bonus di attacco della bestia contro CA

Colpito: 2[B] + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Se il bersaglio secondario è diverso dal bersaglio primario, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro il bersaglio secondario per l'attacco successivo che il personaggio effettua contro di esso prima della fine del turno successivo del personaggio.

TIRATORE SCELTO

"Più in fretta arrivano, più in fretta riesco ad abatterli."

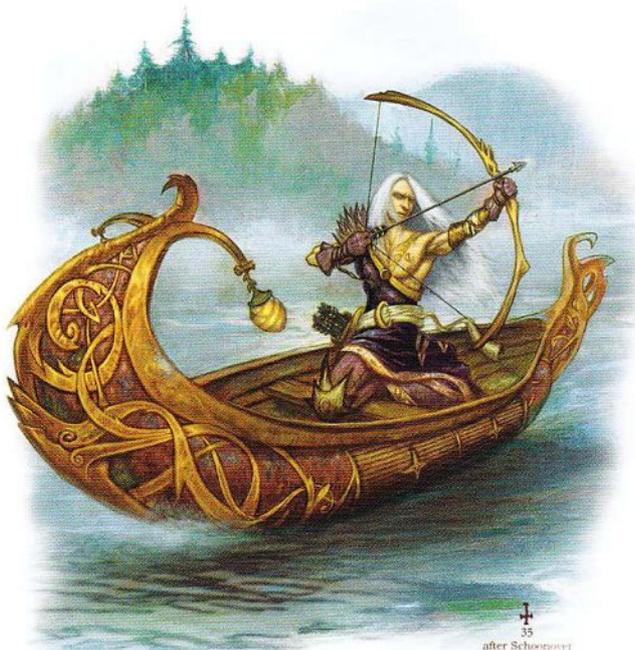
Prerequisito: Ranger

La padronanza in un'arma di propria scelta è un'antica e onorata tradizione presso quasi tutti i popoli. Le leggende sono piene di esempi: il guerriero che è un tutt'uno con la sua spada o l'assassino che non sgarra un colpo con i suoi coltelli. Le favole parlano anche di eroi che sono infallibili nel tiro con l'arco o con la balestra.

Alcuni combattenti sviluppano un'abilità nel tiro con l'arco in modo da evitare il combattimento ravvicinato. Altri lo fanno perché le loro capacità e le loro inclinazioni li conducono su quel cammino. Gli arcieri servono una miriade di cause diverse, come soldati o come mercenari, da quelle nobili a quelle malevole. Un esempio al riguardo è l'arciere da battaglia (*Manuale del Giocatore*), un tiratore tattico che riesce a combattere efficientemente anche nel caos di una piccola unità di combattenti.

A differenza degli altri arcieri, lo scopo del tiratore scelto è di diventare leggendario in termini di accuratezza e abilità, nonché per il numero e il tipo di nemici sconfitti. Rapidità, precisione e letalità sono i marchi di fabbrica del tiratore scelto, unitamente alla capacità di usare un arco o una balestra in modi che gli altri non immaginano nemmeno. Coloro che desiderano diventare i tiratori scelti supremi vanno in cerca di altri arcieri da sfidare in gare di abilità o perfino in duelli all'ultimo sangue.

Il personaggio ha affinato le proprie abilità con l'arco o con la balestra nell'intento di diventare il migliore in assoluto. Riesce a tirare con una cadenza tale che quasi nessuno riterrebbe possibile. Quando i nemici cercano di avvicinarsi per stringersi attorno a lui, il tiratore scelto continua ad abatterli senza per questo compromettere le proprie difese. Coloro che lo osservano giurerebbero che le sue frecce sono vive. Un giorno colpiranno un bersaglio la cui caduta farà entrare il tiratore scelto nella leggenda.



35
after Schönerer

PRIVILEGI LEGGENDARI DEL TIRATORE SCELTO

Azione di Fuoco Rapido (11° livello): Quando un tiratore scelto spende un punto azione per eseguire un'azione extra, effettua un attacco basilare a distanza con un arco o una balestra come azione gratuita prima o dopo avere eseguito l'azione extra.

Fuoco di Opportunità (11° livello): Un tiratore scelto può usare un arco o una balestra caricata per effettuare attacchi di opportunità. Tali attacchi non provocano attacchi di opportunità.

Freccia Cercatrice (16° livello): Un tiratore scelto non subisce la consueta penalità ai tiri per colpire per l'occultamento o la copertura quando effettua un attacco a distanza contro una creatura designata come sua preda. Subisce comunque le penalità dovute all'occultamento totale o alla copertura superiore.

PRODEZZE DEL TIRATORE SCELTO

Pugnalar e Tirare

Tiratore Scelto Attacco 11

Il tiratore scelto trafigge un nemico adiacente con una freccia, la estrae, la incocca e la scaglia contro un altro nemico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Mischia 1

Requisito: Il personaggio deve impugnare un arco o una balestra.

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 1[A] + modificatore di Destrezza danni, e il bersaglio è frastornato fino alla fine del turno successivo del personaggio. Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario entro la gittata dell'arma

Attacco secondario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Mira Perfetta

Tiratore Scelto Utilità 12

Il tiratore scelto prende il tempo di cui ha bisogno per scagliare uno strale micidiale.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione minore Personale

Requisito: Il personaggio deve impugnare un'arma a distanza.

Effetto: Fino alla fine del turno successivo del personaggio, il suo attacco a distanza successivo ottiene un bonus di potere ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al suo modificatore di Saggezza. Se il personaggio si muove o subisce danni prima di effettuare un attacco a distanza, il bonus va perduto.

Sbarramento in Crescendo

Tiratore Scelto Attacco 20

Con precisione e letalità crescente, il tiratore scelto spara una raffica di frecce contro numerosi nemici.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma a distanza

Bersaglio primario: Una creatura

Attacco primario: Destrezza contro CA

Colpito: 2[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Effettua un attacco secondario.

Bersaglio secondario: Una creatura diversa dal bersaglio primario

Attacco secondario: Destrezza + 2 contro CA

Colpito: 3[A] + modificatore di Destrezza danni.

Effetto: Effettua un attacco terziario.

Bersaglio terziario: Una creatura diversa dal bersaglio primario e secondario

Attacco terziario: Destrezza + 4 contro CA

Colpito: 4[A] + modificatore di Destrezza danni.

UCCISORE DI GIGANTI

"Non ti piace essere colpito all'inguine? Allora porta quaggiù il tuo brutto muso!"

Prerequisito: Guerriero o ranger

Quando le divinità si appellarono per la prima volta ai loro seguaci mortali perché impugnavano le armi contro i primordiali, i primi uccisori di giganti facevano parte degli eroi che risposero alla chiamata delle legioni angeliche. Non tutti coloro che combattevano i giganti si distinsero come uccisori, ma un tenace squadrone di combattenti riuscì a riportare una vittoria dopo l'altra contro i giganti e così si procurò il soprannome che i loro discendenti ancora oggi portano con orgoglio. Svilupparono uno stile di combattimento che si dimostrò efficace contro le creature più grandi degli umani, una categoria che abbraccia una moltitudine di mostri.

L'uccisore di giganti, quindi, è un combattente intrepido specializzato nell'affrontare i nemici enormi. Anche se esistono molti altri sentieri marziali che hanno usi più pratici, soltanto i più temerari e avventurosi si cimentano nell'addestramento come uccisori di giganti. Essere abili nel maneggiare una vasta gamma di armi rende più facile la sconfitta degli avversari di grossa taglia. Gli attacchi a distanza possono colpire gli occhi o gli altri punti più difficili da raggiungere; le armi in mischia possono essere usate per tagliare le gambe, abbattendo una creatura gigantesca fino a ridurla a dimensioni più gestibili. Un combattente del genere non è mai a corto di risorse.

Un uccisore di giganti deve anche accettare che la sua carriera potrebbe concludersi in qualsiasi momento con una morte sanguinolenta. Questo fatto, unitamente all'audacia che il ruolo richiede, implica che quasi tutti gli uccisori di giganti siano figure straordinarie. Coloro che si fregiano del titolo di uccisori di giganti hanno fama di combattenti duri e di giocatori sporchi. Coloro che hanno risposto a questo richiamo si rispettano l'un l'altro. Gli uccisori di giganti veri e propri ripuliscono rapidamente i propri ranghi dalla presenza di eventuali ciarlatani, indagando su ogni voce che possa condurli a un falso uccisore di giganti.

Quando si parla di uccisori di giganti, il personaggio è un articolo genuino. Forse ha imparato i trucchi del mestiere da un mentore. Anche se alcune organizzazioni militari annoverano queste tecniche tra quelle che utilizzano, non esiste una tradizione ufficiale di uccisori di giganti. Le lezioni apprese nel corso delle avventure passate offrono al personaggio tutte le istruzioni di cui ha bisogno. Rapido, robusto e coraggioso: un uccisore di giganti sa cosa ci vuole per abbattere un avversario di grossa taglia... a costo di saltargli addosso per riuscirci.

PRIVILEGI LEGGENDARI DELL'UCCISORE DI GIGANTI

Azione dell'Uccisore (11° livello): Quando un uccisore di giganti spende un punto azione per eseguire un'azione extra, ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e alla CA fino all'inizio del proprio turno successivo. Contro nemici Grandi o superiori, il bonus alla CA è di +4.

Sgusciare tra le Dita (11° livello): Se una creatura afferra l'uccisore di giganti, questi può effettuare un attacco basilare in mischia contro di esso come azione

di opportunità. Se questo attacco va a segno, l'uccisore può effettuare un tentativo di fuga come azione gratuita, con un bonus alla prova di Acrobazia o di Atletica pari ai danni inferti dall'attacco basilare.

Bersaglio Piccolo (16° livello): L'uccisore di giganti ottiene un bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità dei nemici Grandi o superiori e un bonus di +2 contro gli attacchi di opportunità dei nemici Medi o inferiori.

PRODEZZE DELL'UCCISORE DI GIGANTI

Piccola Esca

Uccisore di Giganti Attacco 11

L'attacco implacabile dell'uccisore di giganti fa infuriare il nemico, spingendolo a ignorare tutti gli altri bersagli in un momento critico.

Incontro ♦ Arma, Marziale

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro Riflessi (mischia) o Destrezza contro Riflessi (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il bersaglio è frastornato e subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire contro gli alleati del personaggio fino alla fine del turno successivo di quest'ultimo. Se il bersaglio è Grande o superiore, subisce anche una penalità di -2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

Sulle Spalle del Gigante

Uccisore di Giganti Utilità 12

L'uccisore di giganti si arrampica sulla schiena della creatura, distraendola e raggiungendo una posizione ottimale da cui abbatte.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione di movimento Mischia 1

Bersaglio: Una creatura Grande o superiore

Effetto: Il personaggio si muove nello spazio del bersaglio, provocando attacchi di opportunità come di consueto. Finché non esce dallo spazio del bersaglio, il bersaglio concede vantaggio in combattimento sia a lui che ai suoi alleati e subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire; il personaggio concede a sua volta vantaggio in combattimento agli altri nemici. Qualsiasi attacco che infligga danni al personaggio infligge anche metà dei danni dell'attacco al bersaglio. Quando il bersaglio si muove, il personaggio si muove assieme a lui e rimane nella stessa porzione dello spazio del bersaglio.

Se il bersaglio colpisce il personaggio con un attacco in mischia, può far scorrere il personaggio in un quadretto adiacente al suo spazio, a meno che il personaggio non superi un tiro salvezza.

Speciale: Se il personaggio possiede Atletica come abilità con addestramento, non concede vantaggio in combattimento agli altri nemici per il fatto di trovarsi nello spazio del bersaglio e può effettuare un tiro salvezza per negare qualsiasi effetto di tirare, spingere o scorrere che lo porterebbe fuori dallo spazio del bersaglio.

Colpo dell'Uccisore di Giganti

Uccisore di Giganti Attacco 20

La precisione e la forza dell'attacco dell'uccisore dei giganti sconvolgono anche gli avversari più grossi.

Giornaliero ♦ Arma, Marziale, Recuperabile

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 4[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 4[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza), e il bersaglio è frastornato (tiro salvezza termina). Se il bersaglio è Grande o superiore, l'attacco infligge 1[A] danni extra e il bersaglio, invece di essere frastornato, è stordito (tiro salvezza termina).

VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

"Col tempo, questi occhi arriveranno a posarsi su tutti i reami."

Prerequisito: Ranger

Il mondo è vasto, i posti indicati sulle mappe sono pochi. C'è bisogno di esplorarlo, e questa necessità accende la sete di viaggiare nei cuori dei più coraggiosi. Esplorare il mondo è un'impresa che richiede abilità e resistenza, una prova che ricompensa gli intrepidi con viste sorprendenti, incontri emozionanti e altro ancora. Eppure, il mondo stesso non è che un solo luogo all'interno di un cosmo più vasto. I nomadi più curiosi odono anche il richiamo degli altri piani. Le ordalie e le esperienze che essi offrono vanno oltre l'immaginazione della gente comune ed esigono capacità di adattamento al di là di quelle dei comuni mortali.

Il viandante dell'orizzonte è il nome tradizionale con cui viene indicato ogni pellegrino eternamente in marcia per le regioni inesplorate dell'universo. L'appellativo si riferisce ai membri di una confederazione informale di combattenti che si considerano semplici compagni lungo il meraviglioso cammino della vita. Tali viaggiatori si recano da un luogo all'altro, da un piano all'altro, accrescono le loro abilità e al contempo sviluppano un legame mistico con l'ambiente. Tornano cambiati dal loro contatto con gli altri reami, e dotati di conoscenze con cui possono proteggere meglio il mondo noto alla maggior parte dei mortali.

Come molti viandanti dell'orizzonte, il personaggio ha girato il mondo. Ha imparato a conoscerlo e a proteggere i suoi abitanti dalle minacce ultraterrene. Poi, senza paura, ha iniziato a percorrere i sentieri del resto dell'universo, usando le proprie abilità e la natura magica della sua connessione con il mondo per sviluppare dei legami analoghi con gli altri luoghi della creazione.

Ancora oggi, non riesce a rimanere in un unico posto a lungo. Il mistero di un luogo inesplorato lo attira come una calamita. Un panorama sconosciuto racchiude la promessa sussurrata del suo destino. E ogni ulteriore passo porta il viandante dell'orizzonte più vicino a esso.



PRIVILEGI LEGGENDARI

DEL VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

Azione del Viandante (11° livello): Quando un viandante dell'orizzonte spende un punto azione per eseguire un'azione di movimento, ottiene un punto azione non appena ha eseguito quell'azione.

Vista della Coltre Oscura (11° livello): Il viandante dell'orizzonte acquisisce scurovisione. Se si trova sulla Coltre Oscura, ottiene anche un bonus di +5 alle prove di Percezione.

Infusione Astrale (16° livello): Il viandante dell'orizzonte ottiene un bonus ai tiri salvezza contro la morte e al valore dei propri impulsi curativi pari al proprio modificatore di Saggezza. Se si trova sul Mare Astrale o su uno qualsiasi dei domini divini, non può morire come risultato del terzo fallimento di un tiro salvezza contro la morte, ma i danni possono sempre ucciderlo.

PRODEZZE DEL VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

Colpo del Potere Viandante dell'Orizzonte Attacco 11 del Mondo

Il viandante dell'orizzonte infonde l'energia arcana della terra nel suo colpo, rendendolo più potente contro le creature ultraterrene.

Incontro ♦ Arcano, Arma

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 2[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 2[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza). Se il bersaglio ha un'origine diversa da quella naturale, l'attacco infligge danni extra al modificatore di Saggezza del personaggio, e il bersaglio è frastornato fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

Grande Passo Fatato Viandante dell'Orizzonte Utilità 12

Il frammento della Selva Fatata che il viandante dell'orizzonte si porta nel cuore gli consente di trascendere lo spazio per un istante.

Incontro ♦ Arcano, Teletrasporto

Azione di movimento Personale

Effetto: Il personaggio può teletrasportarsi di un numero di quadretti pari a 3 + il suo modificatore di Saggezza. Se si trova sulla Selva Fatata, può teletrasportarsi di 3 quadretti aggiuntivi.

Speciale: Se il personaggio possiede una bestia compagna che si trova in posizione a lui adiacente, può teletrasportarla assieme a sé quando usa questo potere.

Punizione del Caos Viandante dell'Orizzonte Attacco 20 Elementale

All'interno del viandante dell'orizzonte turbinava un gorgo di energia elementale, che viene poi riversata contro il nemico colpito.

Giornaliero ♦ Arcano, Arma; Acido, Freddo, Fuoco, Radioso o Tuono

Azione standard Arma in mischia o a distanza

Bersaglio: Una creatura

Attacco: Forza contro CA (mischia) o Destrezza contro CA (distanza)

Colpito: 3[A] + modificatore di Forza danni (mischia) o 3[A] + modificatore di Destrezza danni (distanza). Il tipo di danni viene scelto dal personaggio tra acido, freddo, fuoco, radioso o tuono e il bersaglio subisce 10 danni continuati di quel tipo (tiro salvezza termina). Se il personaggio si trova sul Caos Elementale, il bersaglio subisce invece 20 danni continuati di quel tipo (tiro salvezza termina).

Mancato: Danni dimezzati e nessun danno continuato.

OPZIONI MARZIALI

NEL GIOCO di DUNGEONS & DRAGONS, avere più opzioni equivale a più divertimento. Questo capitolo ha lo scopo di ampliare le scelte che consentono a un giocatore di rendere unico il suo personaggio marziale. Salvo alcune eccezioni (come ad esempio i talenti multiclasse), le opzioni contenute in questo capitolo sono riservate a questo tipo di PG.

- ◆ **Nuovi talenti:** Come nel *Manuale del Giocatore*, questo capitolo presenta i talenti ordinandoli per rango. Sia il condottiero che desidera migliorare la sua *parola ispiratrice* che il ladro intenzionato a integrare la sua tattica di *Malvivente Spietato*, che qualsiasi personaggio marziale che desideri utilizzare un tocco razziale in più troveranno in questa sezione nuove opportunità a non finire.
- ◆ **Talent multiclasse:** Se un personaggio è intenzionato ad ampliare le proprie capacità acquisendo una classe marziale, questa sezione del capitolo è ciò che fa per lui. Anche se la sua classe principale non è marziale, potrebbe sempre trovare qualcosa di interessante. Così facendo, ottiene anche l'accesso ai cammini leggendari descritti altrove in questo libro.
- ◆ **Destini epici:** Un combattente può entrare nel mito in molti modi. Questi nuovi destini epici ampliano le opzioni a disposizione dei giocatori (e del DM) per descrivere l'ascesa del personaggio verso la gloria.

TALENTI DEI GENASI E DEI DROW

Alcuni talenti in questo capitolo sono riservati ai personaggi genasi o drow. (Queste due razze sono descritte nella *Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS®*.) Se la campagna in corso non comprende personaggi di queste razze, è sufficiente ignorare quei talenti.





I talenti offrono notevoli opportunità per rendere veramente unico il proprio personaggio. Questi talenti sono incentrati sulle attività marziali e forniscono opzioni interessanti per i personaggi marziali.

Il personaggio deve soddisfare i prerequisiti indicati, se ve ne sono, per selezionare il talento. Se mai dovesse perdere uno dei prerequisiti previsti dal talento (ad esempio, utilizzando il sistema del riaddestramento per sostituire un'abilità con addestramento richiesta come prerequisito con un'altra abilità con addestramento), quel talento non sarà più utilizzabile. Se un talento riporta una classe tra i suoi prerequisiti, è disponibile soltanto per i membri di quella classe, compresi quei personaggi che hanno aderito alla classe in questione tramite uno specifico talento multiclasse.

TALENTI DI RANGO EROICO

Ogni talento della sezione seguente è disponibile per un personaggio di qualsiasi livello che ne soddisfi i prerequisiti. I talenti di rango eroico sono gli unici talenti che un personaggio di livello pari o inferiore al 10° può acquisire.

ACCAMPAMENTO SICURO

Prerequisiti: Sag 13, ranger, Furtività, Natura e Percezione come abilità con addestramento

Beneficio: Se il personaggio è cosciente quando sia lui che i suoi alleati iniziano un riposo esteso, i suoi alleati ottengono un bonus alle prove di Percezione e Furtività effettuate durante quel riposo pari al suo modificatore di Saggezza. Questo bonus permane fino alla fine del riposo esteso.

ACCURATEZZA BRUTALE

Prerequisiti: Elfo, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Se l'attacco ripetuto concesso dal potere razziale di *accuratezza elfica* del personaggio colpisce la preda, l'attacco infligge danni extra pari a 1d6 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

ACCURATEZZA FURTIVA

Prerequisiti: Elfo, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere razziale di *accuratezza elfica* per ripetere un tiro per colpire contro un nemico che gli concede vantaggio in combattimento e anche il secondo tiro manca il bersaglio, *accuratezza elfica* non è considerato consumato.

ACCURATEZZA OPPORTUNISTICA

Prerequisiti: Sag 13, elfo, guerriero

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere razziale di *accuratezza elfica* per ripetere un attacco di opportunità e il secondo tiro manca il bersaglio, il potere non è considerato consumato.

ADDESTRATORE DELLA BESTIA

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio acquisisce un'abilità con addestramento. Se il personaggio cambia la sua bestia compagna, può anche cambiare l'abilità concessa da questo talento alla sua bestia compagna.

Speciale: È possibile selezionare questo talento più volte. A ogni nuova selezione, la bestia compagna acquisisce una nuova abilità con addestramento.

ASSALTO AGGRESSIVO

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Canaglia Brutale, privilegio di classe di Primo Colpo

Beneficio: All'inizio dell'incontro, quando il personaggio colpisce un bersaglio che non ha ancora agito, fa scorrere quel bersaglio di 1 quadretto.

ASSALTO DI GRUPPO

Prerequisiti: Mezzelfo, guerriero

Beneficio: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +1 ai tiri dei danni contro i bersagli marchiati dal personaggio.

ATTACCO FURTIVO IMPETUOSO

Prerequisiti: Umano, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Quando il personaggio infligge i danni dell'Attacco Furtivo, può scegliere di ottenere un bonus di +2 al tiro dei danni. Se lo fa, concede vantaggio in combattimento a tutti i nemici fino alla fine del suo turno successivo.

AZIONE DELL'ASSASSINO

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Se il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra e ha già inferto i danni concessi da Attacco Furtivo nel round in corso, può infliggere i danni extra una seconda volta in questo turno.

AZIONE DEL PREDATORE

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Se il personaggio spende un punto azione per effettuare un'azione extra e ha già inferto i danni di Preda del Cacciatore in questo round, può infliggere i danni extra una seconda volta durante questo turno.

BERSAGLIO DEL FUOCO OSCURO

Prerequisiti: Drow ranger o drow ladro

Beneficio: Ogni volta che il personaggio infligge danni tramite Attacco Furtivo o Preda del Cacciatore al bersaglio del suo potere di *fuoco oscuro*, l'attacco infligge danni extra pari al suo modificatore di Saggezza.

BESTIA RESISTENTE AL SOFFIO

Prerequisiti: Dragonide, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene resistenza 5 + metà del livello del personaggio al tipo di danno inferto dal potere razziale di *soffio del drago* del personaggio.

BESTIA VENDICATRICE

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando la preda del personaggio infligge danni sul personaggio con un attacco, la bestia compagna di quest'ultimo ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro quella creatura fino alla fine del turno successivo del personaggio.

CACCIATORE DEI TUNNEL

Prerequisiti: For 13, Cos 13, nano, ladro

Beneficio: Il personaggio può usare qualsiasi potere da ladro che richieda una lama leggera anche se impugna con una mano un'ascia, un martello o un piccone. Riduce l'Attacco Furtivo di un danno quando impugna una di queste armi.

CACCIATORE DEL VENTO E DELL'ONDA

Prerequisiti: Genasi, ranger

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *corrente rapida* o *viandante del vento*, la distanza di cui il potere gli consente di muoversi aumenta di 2 quadretti.

CARICA SORPRENDENTE

Prerequisiti: Des 17, guerriero o ladro

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco in carica contro un bersaglio che gli concede vantaggio in combattimento, l'attacco infligge 1[A] danni extra se il personaggio usa una lama leggera o una lancia.

CELERITÀ MARZIALE

Prerequisiti: Des 15, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 alle prove di iniziativa. Inoltre, durante il primo turno di un incontro, può anche scattare come azione minore.

COLLERA MINACCIOSA

Prerequisiti: Car 15, tiefling, ladro

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *collera infernale* unitamente a un potere contenente la parola chiave "minaccioso", la penalità ai tiri per colpire del bersaglio dovuti alla parola chiave "minaccioso" sale a -4.

Se il personaggio mette a segno un colpo critico con questo attacco, *collera infernale* non è considerato consumato.

COLLERA PERSISTENTE

Prerequisiti: Tiefling, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere razziale di *collera infernale* contro un nemico da lui marchiato, beneficia dei bonus concessi da *collera infernale* contro quel nemico finché il marchio permane.

COLLERA SBILANCIANTE

Prerequisiti: Tiefling, condottiero

Beneficio: Il bersaglio di un attacco beneficiante del potere di *collera infernale* del personaggio concede vantaggio in combattimento agli alleati del personaggio fino all'inizio del turno di quest'ultimo.

COLPO DI AVVERTIMENTO

Prerequisiti: Sag 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico contro un bersaglio con un attacco in mischia, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese contro gli attacchi del bersaglio fino alla fine del turno successivo del personaggio.

COLPO OTTIMALE

Prerequisito: Ranger

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia contro un bersaglio, se non è presente nessun'altra creatura entro 3 quadretti da esso.

COMANDARE L'OSCURITÀ

Prerequisiti: Drow, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *nube di oscurità*, può scegliere se fare in modo di rendere l'area soggetta a oscuramento leggero o pesante, invece di oscurarla totalmente. Se attenua l'oscurità in questo modo, le creature all'interno della nube non sono accecate.

COMANDO AUDACE

Prerequisiti: Halfling, condottiero, privilegio di classe di Presenza Spavalda

Beneficio: Se un nemico che gode di vantaggio in combattimento contro il personaggio lo manca con un attacco in mischia, gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro quel nemico fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

COMANDO FATATO

Prerequisiti: Eladrin, condottiero, privilegio di classe di Presenza Tattica

Beneficio: Quando un alleato che il personaggio è in grado di vedere spende un punto azione per effettuare un attacco, quell'alleato può teletrasportarsi di 1 quadretto prima o dopo l'attacco.

COMPAGNO AGILE

Prerequisiti: Halfling, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene un bonus di +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità.

Quando un attacco colpisce la bestia compagna del personaggio, quest'ultimo può usare il suo potere razziale di *seconda opportunità* a beneficio della bestia.

TALENTI DI RANGO EROICO

Qualsiasi classe marziale	Prerequisiti	Beneficio
Celerità Marziale	Des 15, qualsiasi classe marziale	+2 a iniziativa e il personaggio scatta rapidamente nel suo primo turno
Libertà Marziale	Sag 13, qualsiasi classe marziale, Tenacia come abilità con addestramento	+5 ai tiri salvezza contro le condizioni di rallentato e immobilizzato

Talenti da condottiero	Prerequisiti	Beneficio
Collera Sbilanciante	Tiefling, condottiero	Il bersaglio di collera infernale concede vantaggio in combattimento
Comandare l'Oscurità	Drow, condottiero	Altera l'intensità con cui nube di oscurità oscura l'area
Comando Audace	Halfling, condottiero, Presenza Spavalda	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire contro un nemico che manca il personaggio
Comando Fatato	Eladrin, condottiero, Presenza Tattica	Un alleato può teletrasportarsi prima o dopo l'attacco
Difesa Ispirata	Umano, condottiero	Un alleato ottiene +1 a tutte le difese grazie a parola ispiratrice
Guida Infuocata	Elfo, condottiero, Guida in Combattimento	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire a distanza contro il bersaglio
Ingegno Migliorato	Condottiero, Presenza Ingegnosa	Un alleato ottiene +2 ai danni e ai pf temporanei forniti da Presenza Ingegnosa
Ispirazione Migliorata	Condottiero, Presenza Ispiratrice	Un alleato ottiene +2 pf grazie a Presenza Ispiratrice
Ispirazione Rafforzante	Nano, condottiero	Tiro salvezza o pf aggiuntivi per il bersaglio di parola ispiratrice
Ispirazione Salvifica	Condottiero	Un alleato ottiene un tiro salvezza grazie a parola ispiratrice
Ispirazione Tattica	Eladrin, condottiero	Il personaggio somma il modificatore di Int ai pf ripristinati da parola ispiratrice
Parola Ispiratrice Migliorata	Condottiero	Il personaggio aggiunge il modificatore di Car ai pf ripristinati da parola ispiratrice
Prestare Potenza	Condottiero	+1 ai tiri per colpire degli attacchi concessi dal personaggio
Spavalderia Migliorata	Condottiero, Presenza Spavalda	Un alleato ottiene +1 ai tiri per colpire o alla velocità grazie a Presenza Spavalda
Spirito Spavaldo	Dragonide, condottiero, Presenza Spavalda	Un alleato sanguinante ottiene bonus aggiuntivi da Presenza Spavalda
Tattiche Ispirate	Mezzelfo, condottiero, Presenza Ispiratrice	Un alleato ottiene +1 ai tiri per colpire quando spende un punto azione
Tattiche Migliorate	Condottiero, Presenza Tattica	Un alleato ottiene +1 ai tiri per colpire grazie a Presenza Tattica

Talenti da guerriero	Prerequisiti	Beneficio
Accuratezza Opportunistica	Sag 13, elfo, guerriero	Il personaggio mantiene accuratezza elfica quando manca il colpo
Assalto di Gruppo	Mezzelfo, guerriero	Gli alleati ottengono +1 danni contro il bersaglio marchiato
Carica Sorprendente	Des 17, guerriero o ladro	+1[A] danni quando il personaggio carica con una lama leggera o una lancia
Collera Persistente	Tiefling, guerriero, Sfida in Combattimento	I bonus di collera infernale durano quanto il marchio del personaggio
Colpo di Avvertimento	Sag 15, guerriero	+2 a tutte le difese contro un bersaglio in caso di colpo critico in mischia
Custode della Tempesta	Genasi, guerriero, Sfida in Combattimento	Il personaggio infligge danni da tuono o da fulmine quando usa la sua anima di tempesta
Difesa Laterale	Umano, guerriero, Sfida in Combattimento	Gli alleati adiacenti ottengono +1 alle difese contro il nemico marchiato
Difesa dello Scudo	Sag 13, guerriero	+1 a CA e Riflessi quando un potere che richiede l'uso dello scudo colpisce il bersaglio
Ferita Profonda	Cos 15, guerriero	Il nemico subisce -2 ai tiri salvezza contro i danni continuati
Giocare Sporco	Guerriero o ladro	+4 ai danni in mischia contro i nemici sorpresi
Halfling Incrollabile	Halfling, guerriero	+1 ai tiri per colpire contro i bersagli marchiati Grandi o superiori
Impeto dell'Arma su Asta	Des 15, Sag 15, guerriero	Il personaggio butta a terra il personaggio spinto o fatto scorrere con un'arma su asta
Lama del Mietitore	Des 15, guerriero	Il personaggio scatta come azione minore quando abbatte un nemico
Lame Fatate	Eladrin, guerriero, Tecnica della Tempesta	+1 ai danni con la spada lunga in ogni mano
Maestro della Terra Rombante	Genasi, guerriero	Bonus ai tiri per colpire e ai danni con scossa sismica
Martello Tonante	Cos 15, guerriero	Il nemico subisce -2 ai tiri salvezza contro le condizioni imposte con un martello o una mazza
Mazzafrusto Trascinante	Des 15, guerriero	Usando un mazzafusto, il personaggio fa scorrere il nemico quando lo butta a terra
Resilienza Difensiva	Cos 13, Sag 13, guerriero	+1 a tutte le difese quando il personaggio è sanguinante e recupera energie
Resilienza Offensiva	Des 13, Sag 13, guerriero	+1 ai tiri per colpire dopo avere recuperato energie quando il personaggio è sanguinante
Rinvigorire i Sanguinanti	Cos 13, dragonide, guerriero	I poteri rinvigorenti concedono +2 pf temporanei quando il personaggio è sanguinante

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Talenti da guerriero	Prerequisiti	Beneficio
Sangue di Pietra Nanico	Nano, guerriero, Vigore del Combattente Furioso	Il personaggio aggiunge il modificatore di Cos ai pf temporanei di Vigore del Combattente Furioso
Sfida Devota	Nano, guerriero, Sfida in Combattimento	Bonus agli attacchi basilari in mischia pari al modificatore di Saggiezza del personaggio
Sicurezza del Vincitore	Cos 15, guerriero	+1 ai tiri salvezza dopo avere portato un nemico a 0 punti ferita
Soffio Intenso	Cos 13, dragonide, guerriero	Il soffio del drago conferisce +1 agli attacchi con i poteri rinvigorenti
Vigore Migliorato	Guerriero, Tenacia come abilità con addestramento	I poteri rinvigorenti concedono +1 pf temporanei

Talenti da ladro	Prerequisiti	Beneficio
Accuratezza Furtiva	Elfo, ladro, Attacco Furtivo	Se il nemico manca il colpo, il personaggio conserva l'uso di accuratezza elfica
Assalto Aggressivo	Ladro, Canaglia Brutale, Primo Colpo	Il personaggio fa scorrere di 1 quadretto i bersagli che non hanno ancora agito
Attacco Furtivo Impetuoso	Umano, ladro, Attacco Furtivo	Il personaggio concede vantaggio in combattimento ma infligge danni extra con il suo Attacco Furtivo
Azione dell'Assassino	Ladro, Attacco Furtivo	Usando un punto azione, il personaggio infligge di nuovo i danni dell'Attacco Furtivo
Bersaglio del Fuoco Oscuro	Drow ladro o drow ranger	Il bersaglio del fuoco oscuro del personaggio subisce danni extra
Cacciatore dei Tunnel	For 13, Cos 13, nano, ladro	Il personaggio considera le asce a una mano, i martelli e i picconi come lame leggere
Carica Sorprendente	Des 17, guerriero o ladro	+1[A] danni quando il personaggio carica con una lama leggera o una lancia
Collera Minacciosa	Car 15, tiefling, ladro	Un potere minaccioso si combina con collera infernale per aumentare la penalità minacciosa a -4
Detentore della Fiamma Penetrante	Genasi, ladro	L'impulso infuocato ignora la resistenza o l'immunità del bersaglio quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento
Ferita Brutale	Ladro, Attacco Furtivo, Canaglia Brutale	Il personaggio infligge danni continuati aggiuntivi con il suo Attacco Furtivo
Ferita Spietata	Ladro, Attacco Furtivo, Malvivente Spietato	Il nemico subisce -2 ai tiri salvezza contro le condizioni imposte con la mazza o il randello
Fuga Rapida	Des 15, ladro	Se colpito da un attacco di opportunità, il personaggio si muove più velocemente
Giocare Sporco	Guerriero o ladro	+4 ai danni in mischia contro i nemici sorpresi
Imboscata Astuta	Tiefling, ladro	I bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni di collera infernale e di vantaggio in combattimento si combinano tra loro
Lavoro di Squadra Brutale	For 15, dragonide, ladro	+2 ai danni quando il personaggio è adiacente a un alleato
Minaccia di Gruppo	Mezzelfo, ladro, Intimidire come abilità con addestramento	Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire contro il nemico influenzato da un potere minaccioso del personaggio
Nano Costruttore di Trappole	Nano, ladro	+4 alle prove di Percezione e Manolesta relative a trappole e serrature
Nel Cuore della Mischia	Ladro, Primo Colpo	+1 alla velocità e ai tiri per colpire in mischia nel round di sorpresa
Percepire Trappole	Sag 13, ladro	+2 a tutte le difese contro le trappole, +2 per scoprire trappole
Schermagliatore Fortunato	Halfling ladro o halfling ranger	Il personaggio è più difficile da colpire quando corre
Sicario di Strada	For 13, Cos 13, ladro	Il personaggio considera la mazza un'arma leggera
Spada Lunga Accurata	Eladrin, ladro	Il personaggio considera la spada lunga una lama leggera
Spostamento Avventato	Ladro, Artista dello Schivare	Il personaggio si muove più lontano invece di scattare
Taglio alla Caviglia	Halfling, ladro, Attacco Furtivo	Il bersaglio di un Attacco Furtivo Grande o superiore viene rallentato
Tiratore Ambidestro	Ladro	Il personaggio considera la balestra a mano un'arma da mano secondaria, e la ricarica come azione gratuita

COMPAGNO FATATO

Prerequisiti: Eladrin, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio acquisisce l'origine fatata invece di quella naturale e ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme.

Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato*, la sua bestia compagna può teletrasportarsi della stessa distanza di cui si teletrasporta il suo padrone.

COMPAGNO IMMONDO

Prerequisiti: Tiefling, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene resistenza al fuoco pari a 5 + metà del livello del personaggio.

LAME FATATE

Gli armaioli eladrin spesso realizzano le loro lame in coppia. Che si tratti di due lame identiche, di una leggera e una pesante, o di una spada doppia, le armi vengono forgiate per apparire assieme con eleganza. Ma, cosa più importante, sono bilanciate l'una sull'altra in modo da poter essere impugnate con disinvoltura dal combattente che le usa.

COMPAGNO ZANNATONANTE

Prerequisiti: Nano, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: Se il personaggio seleziona un cinghiale come sua bestia compagna, il massimo dei punti ferita della bestia aumenta di un ammontare pari al livello del personaggio.

CUSTODE DELLA TEMPESTA

Prerequisiti: Genasi, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Se il personaggio manifesta un'anima di tempesta quando effettua un attacco basilare in mischia concessogli da Sfida in Combattimento, può scegliere se infliggere danni da tuono o da fulmine con quell'attacco, invece del normale tipo di danni previsto.

DETENTORE DELLA FIAMMA PENETRANTE

Prerequisiti: Genasi, ladro

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio del suo potere razziale di *impulso infuocato*, quel potere ignora qualsiasi resistenza o immunità al fuoco posseduta dal bersaglio.

DIFESA ISPIRATA

Prerequisiti: Umano, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua *parola ispiratrice*, il bersaglio ottiene un bonus di potere +1 a tutte le difese fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

DIFESA LATERALE

Prerequisiti: Umano, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Gli alleati adiacenti al personaggio ottengono un bonus di +1 a tutte le difese contro qualsiasi creatura marchiata dal bersaglio.

DIFESA DELLO SCUDO

Prerequisiti: Sag 13, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un potere che richiede uno scudo, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai Riflessi fino alla fine del suo turno successivo o finché non smette di usare lo scudo.

ESPERTO SEGUGIO

Prerequisiti: Sag 13, ranger, Percezione come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +5 alle prove di Percezione effettuate per trovare tracce.

Aggiunge inoltre 5 alla CD di Percezione delle altre creature che tentano di trovare le sue tracce. Il personaggio può estendere questo beneficio a un massimo di dieci alleati che viaggiano assieme a lui.

FERITA BRUTALE

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo, privilegio di classe di Canaglia Brutale

Beneficio: Quando l'attacco del personaggio infligge danni continuati e il personaggio infligge danni da Attacco Furtivo al bersaglio, per ogni dado di danno dell'Attacco Furtivo i danni continuati aumentano di 1.

FERITA PROFONDA

Prerequisiti: Cos 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio infligge danni continuati che non appartengono ad alcun tipo usando un'ascia o un piccone, il bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza conto i danni continuati.

FERITA SPIETATA

Prerequisiti: Ladro, privilegio di Attacco Furtivo, privilegio di classe di Malvivente Spietato

Beneficio: Quando il personaggio usa una mazza o un randello per effettuare un attacco furtivo che rende il bersaglio accecato, immobilizzato, indebolito o rallentato, quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro queste condizioni.

FUGA RAPIDA

Prerequisiti: Des 15, ladro

Beneficio: Se il personaggio è colpito da un attacco di opportunità mentre si muove, ottiene un bonus di +1 alla velocità per quel movimento. Questo beneficio è cumulativo se il personaggio viene colpito più volte.

GIOCARE SPORCO

Prerequisiti: Guerriero o ladro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri dei danni delle armi in mischia contro i nemici sorpresi.

GUIDA DELLA BESTIA

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene un bonus di talento +2 a qualsiasi abilità che possieda come abilità con addestramento.

GUIDA INFUOCATA

Prerequisiti: Elfo, condottiero, privilegio di classe di Guida in Combattimento

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico tirando con l'arco, ogni alleato entro 10 quadretti da lui e che sia in grado di sentirlo e di vederlo ottiene un bonus di +1 ai tiri degli attacchi a distanza contro il bersaglio del suo attacco, fino all'inizio del turno successivo del personaggio.

HALFLING INCROLLABILE

Prerequisiti: Halfling, guerriero

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro le creature Grandi o superiori che ha marchiato.

IMBOSCATA ASTUTA

Prerequisiti: Tiefling, ladro

Beneficio: Se il personaggio usa *collera infernale* quando beneficia di vantaggio in combattimento contro il bersaglio dell'attacco, ottiene un bonus al tiro per colpire e ai tiri dei danni pari al proprio modificatore di Intelligenza.

TALENTI DI RANGO EROICO (CONTINUA)

Talenti da ranger	Prerequisiti	Beneficio
Accampamento Sicuro	Sag 13, ranger, Furtività, Natura e Percezione come abilità con addestramento	Gli alleati ottengono un bonus a Percezione e Furtività durante i riposi estesi
Accuratezza Brutale	Elfo, ranger, Preda del Cacciatore	Il nemico colpito con il secondo tiro di accuratezza elfica subisce danni extra
Addestratore della Bestia	Ranger, Maestria delle Bestie	La bestia acquisisce un'abilità con addestramento
Azione del Predatore	Ranger, Preda del Cacciatore	Usando un punto azione, il personaggio infligge di nuovo i danni di Preda del Cacciatore
Bersaglio del Fuoco Oscuro	Drow ladro o drow ranger	Il bersaglio del fuoco oscuro del personaggio subisce danni extra
Bestia Resistente al Soffio	Dragonide, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia ottiene resistenza al tipo di danno del soffio del drago del padrone
Bestia Vendicatrice	Ranger, Maestria delle Bestie, Preda del Cacciatore	La bestia ottiene +1 ai tiri per colpire e ai tiri dei danni contro la preda
Cacciatore del Vento e dell'Onda	Genasi, ranger	+2 al movimento di corrente rapida o viandante del vento
Colpo Ottimale	Ranger	+1 ai tiri per colpire in mischia quando nessun altro è vicino al bersaglio
Compagno Agile	Halfling, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia ottiene +2 alla CA contro gli attacchi di opportunità
Compagno Fatato	Eladrin, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia acquisisce le origini fatate e altri benefici
Compagno Immondo	Tiefling, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia acquisisce resistenza al fuoco
Compagno Zannatonante	Nano, ranger, Maestria delle Bestie	I pf del cinghiale del personaggio aumentano di livello in livello
Esperto Segugio	Sag 13, ranger, Percezione come abilità con addestramento	+5 alle prove di Percezione per scoprire tracce e alla CD degli altri per scoprire le tracce del personaggio
Guida della Bestia	Ranger, Maestria delle Bestie	La bestia ottiene +2 alle abilità con addestramento del padrone
Maestria delle Bestie Drow	Drow, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia è in grado di vedere attraverso la nube di oscurità del personaggio
Maestria delle Bestie Elfica	Elfo, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia ottiene i benefici di Passo Selvatico e accuratezza elfica
Maestria delle Bestie Umana	Umano, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia ottiene +1 a tutte le difese
Mimetismo	Sag 13, ranger, Furtività come abilità con addestramento	+5 alle prove di Furtività in esterno quando il personaggio beneficia di occultamento
Mira del Cacciatore	Ranger, Preda del Cacciatore	Il personaggio ignora la copertura o l'occultamento della preda
Opportunità Coordinata	Ranger, Maestria delle Bestie	+2 danni agli attacchi di opportunità se la bestia è adiacente al padrone
Preda di Gruppo	Mezzelfo, ranger	Gli alleati ottengono +1 ai danni contro la preda del personaggio
Protettore della Bestia	Ranger, Maestria delle Bestie	Gli attacchi contro la bestia provocano attacchi di opportunità da parte del padrone
Schermagliatore Fortunato	Halfling ladro o halfling ranger	Il personaggio è più difficile da colpire quando corre

IMPETO DELL'ARMA SU ASTA

Prerequisiti: Des 15, Sag 15, guerriero

Beneficio: Ogni volta che il personaggio attacca con un'arma su asta o una lancia per spingere o far scorrere un bersaglio di 2 o più quadretti, può anche buttare a terra prono quel bersaglio alla fine del suo movimento forzato.

INGEGNO MIGLIORATO

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Ingegnosa

Beneficio: Il personaggio aggiunge 2 al bonus dei danni e ai punti ferita temporanei concessi dalla sua Presenza Ingegnosa

ISPIRAZIONE MIGLIORATA

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Ispiratrice

Beneficio: La Presenza Ispiratrice del personaggio ripristina 2 punti ferita aggiuntivi.

ISPIRAZIONE RAFFORZANTE

Prerequisiti: Nano, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola ispiratrice* su un alleato adiacente, quell'alleato può recuperare un ammontare aggiuntivo di punti ferita pari al modificatore di Saggezza del personaggio, oppure effettuare un tiro salvezza.

ISPIRAZIONE SALVIFICA

Prerequisito: Condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola ispiratrice*, può rinunciare ai dadi extra di guarigione concessi dal potere per concedere invece al bersaglio un tiro salvezza.

ISPIRAZIONE TATTICA

Prerequisiti: Eladrin, condottiero

Beneficio: Il personaggio somma il suo modificatore di Intelligenza ai punti ferita ripristinati dalla sua *parola ispiratrice*.

LAMA DEL MIETITORE

Prerequisiti: Des 15, guerriero

Beneficio: Se il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita attaccando con una lama pesante, può scattare come azione minore fino alla fine del suo turno attuale.

LAME FATATE

Prerequisiti: Eladrin, guerriero, privilegio di classe di Tecnica della Tempesta

Beneficio: Quando il personaggio impugna due lame leggere, due lame pesanti o una lama leggera e una lama pesante, ottiene un bonus di +1 ai tiri dei danni.

LAVORO DI SQUADRA BRUTALE

Prerequisiti: For 15, dragonide, ladro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni quando si trova adiacente ad almeno un alleato.

LIBERTÀ MARZIALE

Prerequisiti: Sag 13, qualsiasi classe marziale, Tena-
cia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza contro le condizioni di rallentato e immobilizzato.

MAESTRIA DELLE BESTIE DROW

Prerequisiti: Drow, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio è immune all'effetto del suo potere razziale di *nube di oscurità*.



MAESTRIA DELLE BESTIE ELFICA

Prerequisiti: Elfo, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ignora il terreno difficile quando scatta.

Il personaggio può usare il suo potere razziale di *accuratezza elfica* per ripetere un tiro per colpire appena effettuato da lui o dalla sua bestia compagna.

MAESTRIA DELLE BESTIE UMANA

Prerequisiti: Umano, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le difese.

MAESTRO DELLA TERRA ROMBANTE

Prerequisiti: Genasi, guerriero

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire del suo potere razziale di *scossa sismica* e infligge danni pari al suo modificatore di Forza ai nemici buttati a terra proni da quel potere.

MARTELLO TONANTE

Prerequisiti: Cos 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio attacca usando un martello o una mazza e un potere che rende il bersaglio frastornato, immobilizzato, rallentato o stordito, quel bersaglio subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza contro queste condizioni.

MAZZAFRUSTO TRASCINANTE

Prerequisiti: Des 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio usa un mazzafrusto per buttare un nemico a terra prono, può anche far scorrere quel nemico di 1 quadretto.

MIMETISMO

Prerequisiti: Ranger, Furtività come abilità con addestramento

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di copertura o di occultamento in un ambiente esterno, ottiene un bonus di +5 alle prove di Furtività.

MINACCIA DI GRUPPO

Prerequisiti: Mezzelfo, ladro, Intimidire come abilità con addestramento

Beneficio: Gli alleati del personaggio ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire contro i nemici che hanno una penalità al tiro per colpire come risultato di un attacco con un potere contenente la parola chiave "minaccioso".

MIRA DEL CACCIATORE

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Il personaggio non subisce la normale penalità di -2 ai tiri per colpire contro la sua preda se questa beneficia di copertura o occultamento.

NANO COSTRUTTORE DI TRAPPOLE

Prerequisiti: Nano, ladro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +4 alle prove di Percezione effettuate per trovare trappole e alle prove di Manolesta effettuate per scassinare serrature o disattivare trappole.

NEL CUORE DELLA MISCHIA

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Primo Colpo

Beneficio: Durante il round di sorpresa e nel primo round di un incontro, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla sua velocità e ai suoi tiri per colpire in mischia.

OPPORTUNITÀ COORDINATA

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: Se la bestia compagna del personaggio è adiacente al bersaglio dell'attacco di opportunità del padrone, il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro dei danni.

PAROLA ISPIRATRICE MIGLIORATA

Prerequisito: Condottiero

Beneficio: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Carisma ai punti ferita ripristinati dalla sua parola ispiratrice.

PERCEPIRE TRAPPOLE

Prerequisiti: Sag 13, ladro

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di talento +2 a tutte le difese contro gli attacchi delle trappole e alle prove di Percezione effettuate per scoprire trappole.

PREDA DI GRUPPO

Prerequisiti: Mezzelfo, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +1 ai tiri dei danni contro la preda del personaggio.

PRESTARE POTENZA

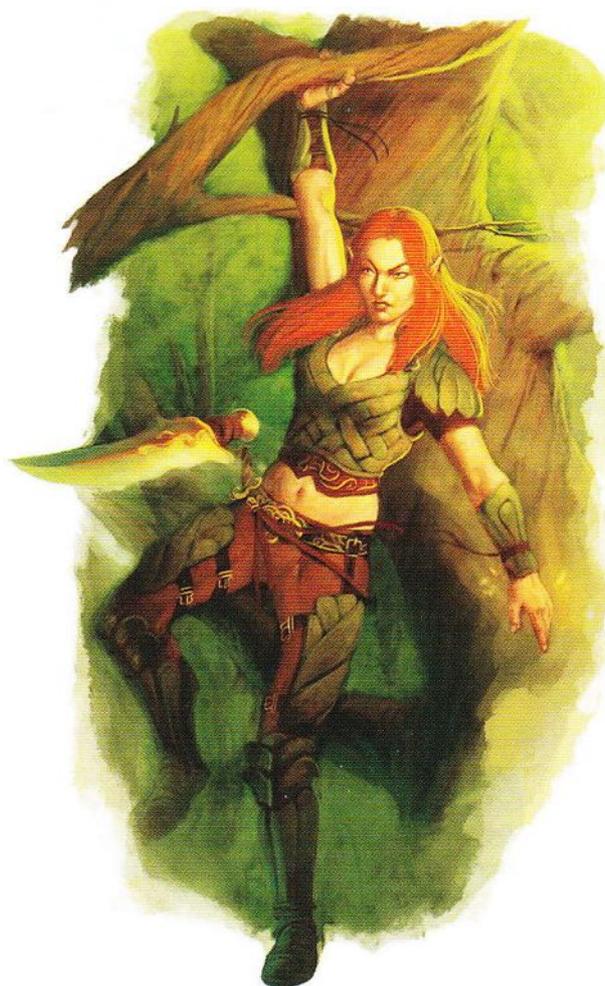
Prerequisito: Condottiero

Beneficio: Quando un alleato effettua un attacco concesso da uno dei poteri da condottiero del personaggio per attaccare un nemico adiacente al personaggio, quell'alleato ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

PROTETTORE DELLA BESTIA

Prerequisiti: Ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: Se un nemico effettua un attacco in mischia contro la bestia compagna del personaggio, quando lo fa provoca un attacco di opportunità da parte del personaggio. Inoltre, se il personaggio si trova adiacente alla sua bestia compagna, può effettuare questo attacco anche se non sarebbe in grado di raggiungere l'attaccante (colpirà ad esempio l'arto proteso dell'attaccante).



RESILIENZA DIFENSIVA

Prerequisiti: Cos 13, Sag 13, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante e usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus di +1 a tutte le difese, in aggiunta al normale bonus di recuperare energie, fino alla fine del suo turno successivo.

RESILIENZA OFFENSIVA

Prerequisiti: Des 13, Sag 13, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante e usa l'azione di recuperare energie, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo.

RINVIGORIRE I SANGUINANTI

Prerequisiti: Cos 13, dragonide, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante e colpisce un bersaglio con un potere contenente la parola chiave "rinvigorente", acquisisce 2 punti ferita temporanei aggiuntivi.

SANGUE DI PIETRA NANICO

Prerequisiti: Nano, guerriero, privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso

Beneficio: Il personaggio somma metà del proprio modificatore di Costituzione ai punti ferita temporanei concessi dal suo Vigore del Combattente Furioso.

SCHERMAGLIATORE FORTUNATO

Prerequisiti: Halfling ladro o halfling ranger

Beneficio: Quando il personaggio corre, i nemici che effettuano attacchi di opportunità contro di lui durante quel movimento devono tirare due volte e usare il risultato peggiore.

SFIDA DEVOTA

Prerequisiti: Nano, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco basilare in mischia concessogli da Sfida in Combattimento, ottiene un bonus ai tiri per colpire e ai tiri dei danni pari al proprio modificatore di Saggezza.

SICARIO DI STRADA

Prerequisiti: For 13, Cos 13, ladro

Beneficio: Il personaggio può impugnare una mazza per utilizzare qualsiasi potere da ladro che richieda una lama leggera. Quando impugna una mazza, riduce i danni del suo Attacco Furtivo di un dado.

SICUREZZA DEL VINCITORE

Prerequisiti: Cos 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita con un attacco in mischia, ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza fino alla fine dell'incontro.

SOFFIO INTENSO

Prerequisiti: Cos 13, dragonide, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *soffio del drago*, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire dei poteri contenenti la parola chiave "rinvigorente" fino alla fine del proprio turno successivo.

SPADA LUNGA ACCURATA

Prerequisiti: Eladrin, ladro

Beneficio: Il personaggio può impugnare una spada lunga per infliggere danni da Attacco Furtivo e usare quei poteri da ladro che richiedono una lama leggera (non può comunque lanciare la spada lunga). Quando usa la spada lunga, riduce i danni dell'Attacco Furtivo di un dado.

SPAVALDERIA MIGLIORATA

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Spavalda

Beneficio: Quando un alleato usa la Presenza Spavalda del personaggio, quell'alleato può scegliere se ottenere un bonus di +1 al tiro per colpire o un bonus di +1 alla velocità per la sua azione di movimento.

SPIRITO SPAVALDO

Prerequisiti: Dragonide, condottiero, privilegio di classe di Presenza Spavalda

Beneficio: Quando un alleato sanguinante usa la Presenza Spavalda del personaggio, quell'alleato può scegliere se ottenere un bonus di +2 al tiro per colpire o un bonus di +2 alla velocità per l'azione di movimento.

SPOSTAMENTO AVVENTATO

Prerequisiti: Ladro, privilegio di classe di Artista dello Schivare

Beneficio: Quando un potere gli consente di scattare, il personaggio può invece decidere di muoversi di quella distanza +2 quadretti.

TAGLIO ALLA CAVIGLIA

Prerequisiti: Halfling, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico Grande o superiore e infliggerebbe danni da Attacco Furtivo contro quel bersaglio, può rinunciare a tirare i danni dell'Attacco Furtivo e costringere invece il bersaglio a diventare rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio. L'uso di questa opzione conta come l'uso di Attacco Furtivo per il round in corso.

TATTICHE ISPIRATE

Prerequisiti: Mezzelfo, condottiero, privilegio di classe di Presenza Ispiratrice

Beneficio: Quando un alleato in grado di vedere il personaggio spende un punto azione per effettuare un attacco, quell'alleato ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

TATTICHE MIGLIORATE

Prerequisiti: Condottiero, privilegio di classe di Presenza Tattica

Beneficio: Il personaggio aggiunge 1 al bonus al tiro per colpire concesso dalla sua Presenza Tattica.

TIRATORE AMBIDESTRO

Prerequisito: Ladro

Beneficio: Il personaggio considera la balestra a mano un'arma da mano secondaria e può ricaricarla usando una mano come azione gratuita. Quando mette a segno un colpo critico e impugna una balestra a mano nella mano secondaria, può effettuare un attacco basilare a distanza con quell'arma.

VIGORE MIGLIORATO

Prerequisiti: Guerriero, Tenacia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio ottiene 1 punto ferita temporaneo ogni volta che acquisisce dei punti ferita temporanei da un potere contenente la parola chiave "rinvigorente".

Se il personaggio possiede il privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso, questo beneficio si applica anche ai punti ferita temporanei concessi da tale privilegio.

All'1° livello, questo bonus sale a 2 punti ferita aggiuntivi e al 21° livello a 3 punti ferita aggiuntivi.

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore all'11° che soddisfi i relativi prerequisiti.

AGILITÀ IN COTTA DI MAGLIA

Prerequisiti: 11° livello, Des 15, guerriero

Beneficio: Il personaggio ignora la penalità alla velocità normalmente prevista per chi indossa una cotta di maglia.

APERTURA IN COMBATTIMENTO

Prerequisiti: 11° livello, mezzelfo, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Quando il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro un bersaglio concesso da Sfida in Combattimento, può decidere che sia invece un alleato a effettuare un attacco basilare in mischia contro quel bersaglio come azione gratuita.

ARCIERE OPPORTUNISTA

Prerequisiti: 11° livello, elfo, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Quando il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro un bersaglio grazie a Sfida in Combattimento, può invece sferrare un attacco basilare a distanza con un arco contro il bersaglio. L'attacco basilare a distanza non provoca attacchi di opportunità.

ARROGANZA DRACONICA

Prerequisiti: 11° livello, dragonide, guerriero

Beneficio: Ogni volta che il personaggio spinge un nemico o lo butta a terra prono, infligge a quel nemico danni pari al proprio modificatore di Forza.

ATTACCANTE AVVENTATO

Prerequisiti: 11° livello, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da guerriero, può sferrare un attacco basilare in mischia come azione gratuita. Se lo fa, subisce una penalità di -2 alla CA fino alla fine del suo turno successivo.

ATTACCO AI FIANCHI DI GRUPPO

Prerequisiti: 11° livello, mezzelfo, ladro

Beneficio: Finché il personaggio attacca un nemico ai fianchi, tutti gli alleati ottengono vantaggio in combattimento contro quel nemico.

ATTACCO FURTIVO INFERNALE

Prerequisiti: 11° livello, tiefling, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Se il personaggio infligge danni da Attacco Furtivo con un attacco conferitogli dal suo potere razziale di *collera infernale*, infligge un dado extra di danni da Attacco Furtivo.

ATTACCO FURTIVO OPPORTUNISTA

Prerequisiti: 11° livello, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco di opportunità e infligge danni da Attacco Furtivo, il bersaglio è rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

AZZARDO FATATO

Prerequisiti: 11° livello, eladrin, ladro

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato* per portarsi in posizione adiacente a un nemico, ottiene vantaggio in combattimento nei confronti di quel nemico fino alla fine del turno del personaggio.

BESTIA PROTETTIVA

Prerequisiti: 11° livello, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: Ogni volta che la sua bestia compagna gli è adiacente, il personaggio ottiene un bonus di +1 alla CA.

BESTIA ROBUSTA

Prerequisiti: 11° livello, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio ottiene un impulso curativo aggiuntivo, nonché un ammontare di punti ferita aggiuntivi pari a 5 + il modificatore di Saggezza del personaggio.

CACCIATORE COLLERICO

Prerequisiti: 11° livello, tiefling, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Se il personaggio usa il suo potere razziale di *collera infernale* contro la sua preda, ottiene un bonus di potere +3 all'attacco successivo contro il bersaglio (invece di +1).

CACCIATORE OSCURO

Prerequisiti: 11° livello, drow, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere razziale di *nube di oscurità*, ogni nemico all'interno della nube viene designato come sua preda fintanto che si trova all'interno della nube. Queste prede non rientrano nel limite normale di una preda, e qualsiasi altra creatura designata come preda del personaggio continua a rimanere tale. Il personaggio può infliggere i danni previsti da Preda del Cacciatore contro ogni preda che colpisce all'interno della nube.

CARICA ACCERCHIANTE

Prerequisiti: 11° livello, ladro, Acrobazia come abilità con addestramento

Beneficio: Quando il personaggio carica, può concludere il suo movimento in qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio da cui egli sia in grado di attaccarlo.



TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO

Qualsiasi classe marziale	Prerequisiti	Beneficio
Combattente del Soffio del Drago	Dragonide, qualsiasi classe marziale	Danni extra agli attacchi in mischia sferrati dopo il soffio del drago
Tenacia Sanguinante	Umano, qualsiasi classe marziale	+2 a tutte le difese quando il personaggio diventa sanguinante per la prima volta
Talenti da condottiero	Prerequisiti	Beneficio
Caricare con Impeto	Car 15, condottiero	Gli alleati ottengono vantaggio in combattimento contro un nemico caricato dal personaggio
Combattente della Falange	Condottiero o guerriero, competenza negli scudi leggeri o pesanti	Gli alleati adiacenti ottengono +1 a CA quando il personaggio impugna uno scudo
Compagni Elementali	Genasi, condottiero	Gli alleati adiacenti condividono la resistenza all'energia razziale del personaggio
Formazione del Condottiero	Int 17, condottiero	Il personaggio aiuta due alleati simultaneamente
Impulso Difensivo	Cos 15, condottiero	Un alleato ottiene dei bonus difensivi quando il personaggio recupera energie
Ingegno Affidabile	Condottiero, Presenza Ingegnosa	Gli alleati ottengono pf temporanei dalla Presenza Ingegnosa del personaggio
Ispirazione Sanguinante	Dragonide, condottiero	Un secondo alleato ottiene i benefici della parola ispiratrice del personaggio
Ispirazione Vitale	Mezzelfo, condottiero	Gli alleati ottengono più pf quando recuperano energie
Spirito Vendicatore	Condottiero umano o guerriero umano	Il personaggio ottiene un punto azione quando un alleato scende a 0 pf o meno
Tattiche Fatate	Eladrin, condottiero	Un alleato vicino può usare passo fatato quando lo fa il personaggio
Tattiche Solide	Nano, condottiero	Parola ispiratrice riduce gli effetti di tirare, spingere e scorrere
Talenti da guerriero	Prerequisiti	Beneficio
Agilità in Cotta di Maglia	Des 15, guerriero	Il personaggio ignora la penalità alla velocità imposta dalla cotta di maglia
Apertura in Combattimento	Mezzelfo, guerriero, Sfida in Combattimento	Il personaggio consente a un alleato di attaccare il proprio nemico
Arciere Opportunista	Elfo, guerriero, Sfida in Combattimento	Il personaggio usa un arco per gli attacchi concessi da Sfida in Combattimento
Arroganza Draconica	Dragonide, guerriero	Il personaggio infligge danni ai nemici che spinge o che butta a terra proni
Attaccante Avventato	Guerriero	Il personaggio effettua un attacco basilare a seguire dopo un colpo critico
Carica Fatata	Eladrin, guerriero	Il personaggio usa un passo fatato recuperabile quando carica
Combattente della Falange	Condottiero o guerriero, competenza negli scudi leggeri o pesanti	Gli alleati adiacenti ottengono +1 a CA quando il personaggio impugna uno scudo
Combattente Furioso Possente	Cos 15, guerriero, Vigore del Combattente Furioso	I danni di Vigore del Combattente Furioso aumentano
Difensore Immondo	Tiefling, guerriero, Sfida in Combattimento	Il personaggio applica collera infernale al nemico che colpisce un suo alleato
Flagello Marchiato	Guerriero, Sfida in Combattimento	Il personaggio somma il modificatore di Sag ai danni inferti su un nemico marchiato
Guardiano Elementale	Cos 15, genasi, guerriero	Il tratto razziale del personaggio migliora quando ha un alleato adiacente
Pelle Dura	Cos 17, guerriero	Il personaggio ottiene pf temporanei quando usa un impulso curativo
Percossa Persistente	Nano, guerriero	Il personaggio infligge danni continuati aggiuntivi con un potere giornaliero da guerriero
Piedi di Pietra	Nano, guerriero	Il nemico che spinge o fa scorrere il personaggio provoca un attacco di opportunità
Sfida Impegnativa	Guerriero, Sfida in Combattimento	Le creature marchiate subiscono una penalità di -3 se attaccano qualcun altro che non sia il personaggio
Spirito Vendicatore	Condottiero umano o guerriero umano	Il personaggio ottiene un punto azione quando un alleato scende a 0 pf o meno
Tempesta Agile	Des 15, guerriero, Tecnica della Tempesta	+1 ai danni inferti con Tecnica della Tempesta
Talenti da ladro	Prerequisiti	Beneficio
Attacco ai Fianchi di Gruppo	Mezzelfo, ladro	Gli alleati ottengono vantaggio in combattimento contro i nemici attaccati ai fianchi dal personaggio
Attacco Furtivo Infernale	Tiefling, ladro, Attacco Furtivo	Il personaggio combina Attacco Furtivo con collera infernale per infliggere danni extra
Attacco Furtivo Opportunista	Ladro, Attacco Furtivo	Un Attacco Furtivo sferrato come attacco di opportunità rallenta il bersaglio
Azzardo Fatato	Eladrin, ladro	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento contro ogni nemico a cui si avvicina tramite passo fatato
Carica Accerchiante	Ladro, Acrobazia come abilità con addestramento	Il personaggio può terminare la carica in qualsiasi quadretto adiacente al bersaglio
Dono di Avandra	Halfling, ladro	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento con seconda possibilità

TALENTI DI RANGO LEGGENDARIO (CONTINUA)

Talenti da ladro	Prerequisiti	Beneficio
Falciare i Deboli	Car 15, ladro	Il personaggio infligge +2 danni in mischia contro gli avversari indeboliti o sanguinanti
Gioco di Gambe Elusivo	Des 17, Car 15, ladro	+1 a CA e Riflessi quando il personaggio scatta di 2 o più quadretti
Maestria nelle Armi da Ladro	Ladro, Portato per le Armi da Ladro	Il personaggio considera i pugnali e gli shuriken come armi ad alto critico
Pugnalata alle Spalle Sanguinaria	Ladro, Attacco Furtivo	Il personaggio infligge 5 danni continuati con un potere da ladro giornaliero
Salto Oscuro	Drow, ladro	Il personaggio si teletrasporta come azione gratuita all'interno della sua nube di oscurità
Uccisore Ottimale	Elfo, ladro	Il personaggio infligge +2 danni se è il nemico più vicino al bersaglio
Talenti da ranger	Prerequisiti	Beneficio
Bestia Protettiva	Ranger, Maestria delle Bestie	Il personaggio ottiene +1 alla CA se è adiacente alla sua bestia compagna
Bestia Robusta	Ranger, Maestria delle Bestie	La bestia compagna ottiene un impulso curativo e pf aggiuntivi
Cacciatore Collerico	Tiefling, ranger, Preda del Cacciatore	Il personaggio usa collera infernale contro la preda e ottiene bonus ai tiri per colpire
Cacciatore Oscuro	Drow, ranger, Preda del Cacciatore	Ogni nemico entro la nube di oscurità è designato come preda del personaggio
Compagno Distrante	Ranger, Maestria delle Bestie, Preda del Cacciatore	La preda subisce -2 ai tiri per colpire e ai danni contro il personaggio e la sua bestia compagna
Maestria delle Bestie Halfling	Halfling, ranger, Maestria delle Bestie	La bestia compagna ottiene seconda possibilità una volta per incontro
Precisione Sanguinaria	Ranger, Preda del Cacciatore	Il personaggio infligge 5 danni continuati con un potere giornaliero da ranger
Preda Ottimale	Sag 15, ranger, Preda del Cacciatore, Tiro Ottimale	Il bonus di Tiro Ottimale ai tiri per colpire aumenta se il bersaglio è anche la preda del personaggio
Ripresa del Cacciatore	Ranger, Preda del Cacciatore	Il personaggio recupera energie quando elimina un nemico
Sensi Soprannaturali	Sag 15, ranger, Percezione come abilità con addestramento	Il personaggio tira due volte quando effettua una prova di Percezione
Vantaggio del Cacciatore	Elfo, ranger, Preda del Cacciatore	Il personaggio infligge +2 danni contro una preda che gli concede vantaggio in combattimento

CARICA FATATA

Prerequisiti: 11° livello, eladrin, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio carica, può usare il suo potere razziale di *passo fatato* come azione gratuita per sostituire fino a 5 quadretti del movimento della sua carica con il teletrasporto.

Se l'attacco della carica colpisce il bersaglio, *passo fatato* non è considerato consumato.

CARICARE CON IMPETO

Prerequisiti: 11° livello, Car 15, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio carica un nemico, i suoi alleati ottengono vantaggio in combattimento contro quel nemico fino alla fine del turno successivo del personaggio.

COMBATTENTE DELLA FALANGE

Prerequisiti: 11° livello, condottiero o guerriero, competenza negli scudi leggeri o pesanti

Beneficio: Quando il personaggio usa uno scudo, gli alleati a lui adiacenti ottengono un bonus di scudo +1 alla CA.

COMBATTENTE FURIOSO POSSENTE

Prerequisiti: 11° livello, Cos 15, guerriero, privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso

Beneficio: Il bonus ai danni concesso dal Vigore del Combattente Furioso del personaggio aumenta di 1. Al 21 livello, il bonus aumenta di 2.

COMBATTENTE DEL SOFFIO DEL DRAGO

Prerequisiti: 11° livello, dragonide, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *soffio del drago*, il suo successivo attacco in mischia con un'arma infligge 1[A] danni extra se colpisce. Il tipo di danno è lo stesso del suo *soffio del drago*.

COMPAGNI ELEMENTALI

Prerequisiti: 11° livello, genasi, condottiero

Beneficio: Gli alleati adiacenti traggono beneficio da qualsiasi resistenza o bonus ai tiri salvezza forniti al personaggio dalla sua attuale manifestazione elementale.

COMPAGNO DISTRAENTE

Prerequisiti: 11° livello, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Se la preda del personaggio si trova in posizione adiacente alla bestia compagna di quest'ultimo quando il personaggio la colpisce con un attacco, la preda subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro il personaggio e la sua bestia compagna fino all'inizio del turno successivo del personaggio.





DIFENSORE IMMONDO

Prerequisiti: 11° livello, tiefling, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Il potere razziale di *collera infernale* può essere applicato a qualsiasi nemico marchiato dal personaggio che abbia colpito un alleato a partire dal turno precedente del personaggio.

DONO DI AVANDRA

Prerequisiti: 11° livello, halfling, ladro

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *seconda possibilità* e l'attacco del nemico lo manca, il personaggio ottiene vantaggio in combattimento per il prossimo tiro per colpire nei confronti di quel nemico prima della fine del proprio turno successivo.

FALCIARE I DEBOLI

Prerequisiti: 11° livello, Car 15, ladro

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio sanguinante o indebolito, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni in mischia contro quel bersaglio.

FLAGELLO MARCHIATO

Prerequisiti: 11° livello, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Il personaggio aggiunge il proprio modificatore di Saggezza ai tiri dei danni che effettua contro i nemici da lui marchiati.

FORMAZIONE DEL CONDOTTIERO

Prerequisiti: 11° livello, Int 17, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di aiutare un altro, può aiutare fino a due alleati. Deve fornire lo stesso tipo di aiuto a entrambi gli alleati (ad esempio, non può aumentare i tiri per colpire di un alleato e le difese di un altro, e non può aumentare i tiri per colpire effettuati contro bersagli diversi).

GIOCO DI GAMBE ELUSIVO

Prerequisiti: 11° livello, Des 17, Car 15, ladro

Beneficio: Quando il personaggio scatta di 2 o più quadretti durante il proprio turno, ottiene un bonus di +1 alla CA e ai Riflessi fino all'inizio del suo turno successivo.

GUARDIANO ELEMENTALE

Prerequisiti: 11° livello, Cos 15, genasi, guerriero

Beneficio: Finché il personaggio rimane adiacente a un qualsiasi alleato, la sua dote innata razziale difensiva diventa più forte. Il personaggio ottiene il beneficio relativo alla sua attuale manifestazione elementale.

Anima di acqua: Il bonus razziale ai tiri salvezza contro i danni continuati aumenta a +4.

Anima di fuoco, anima di tempesta o anima di vento: Il valore della resistenza aumenta di 5.

Anima di terra: Il bonus razziale ai tiri salvezza aumenta a +2.

IMPULSO DIFENSIVO

Prerequisiti: 11° livello, Cos 15, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, può concedere il bonus di +2 a tutte le difese di un alleato adiacente, oltre che a ottenerlo per sé.

INGEGNO AFFIDABILE

Prerequisiti: 11° livello, condottiero, privilegio di classe di Presenza Ingegnosa

Beneficio: Quando un alleato che è in grado di vedere il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra e non usa quell'azione per attaccare, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al modificatore di Carisma del personaggio.

ISPIRAZIONE SANGUINANTE

Prerequisiti: 11° livello, dragonide, condottiero

Beneficio: Se il personaggio usa *parola ispiratrice* quando è sanguinante e non sceglie se stesso come bersaglio, un secondo alleato entro la gittata del potere ottiene punti ferita temporanei pari al doppio del modificatore di Costituzione del personaggio.

ISPIRAZIONE VITALE

Prerequisiti: 11° livello, mezzelfo, condottiero

Beneficio: Qualsiasi alleato in grado di vedere e sentire il personaggio somma anche il modificatore di Carisma del personaggio ai punti ferita recuperati tramite l'azione di recuperare energie.

MAESTRIA NELLE ARMI DA LADRO

Prerequisiti: 11° livello, ladro, privilegio di classe di Portato per le Armi da Ladro

Beneficio: Quando il personaggio impugna un pugnale o uno shuriken, l'arma ottiene la proprietà di alto critico.

MAESTRIA DELLE BESTIE HALFLING

Prerequisiti: 11° livello, halfling, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: La bestia compagna del personaggio può usare il potere razziale di *seconda possibilità* come potere a incontro. Questo uso non conta come uso del potere del personaggio, e viceversa.

PELLE DURA

Prerequisiti: 11° livello, Cos 17, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio usa un impulso curativo per recuperare punti ferita, ottiene anche un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Costituzione.

PERCOSSA PERSISTENTE

Prerequisiti: 11° livello, nano, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un nemico con un potere di attacco giornaliero da guerriero e impugna un'ascia, un martello o un piccone, quel nemico subisce danni continuati pari al modificatore di Costituzione del personaggio (tiro salvezza termina). Se il potere infligge già dei danni continuati che non appartengono a nessun tipo di danno in particolare, quell'ammontare di danni continuati aumenta del modificatore di Costituzione del personaggio.

PIEDI DI PIETRA

Prerequisiti: 11° livello, nano, guerriero

Beneficio: Se un nemico adiacente spinge o fa scorrere il personaggio, quest'ultimo può effettuare un attacco di opportunità contro quel nemico prima del movimento forzato. Se l'attacco colpisce il bersaglio, il personaggio può negare il movimento forzato.

PRECISIONE SANGUINARIA

Prerequisiti: 11° livello, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Ogni volta che il personaggio colpisce la sua preda con un potere di attacco giornaliero da ranger, il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il potere infligge già danni continuati che non appartengono a nessun tipo di danno in particolare, quei danni continuati aumentano di 5.

PREDA OTTIMALE

Prerequisiti: 11° livello, Sag 15, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore, privilegio di classe di Tiro Ottimale

Beneficio: Il bonus ai tiri per colpire conferito da Tiro Ottimale aumenta a +2 se il bersaglio è anche la preda del personaggio.

PUGNALATA ALLE SPALLE SANGUINARIA

Prerequisiti: 11° livello, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Ogni volta che il personaggio infligge danni da Attacco Furtivo con un potere di attacco giornaliero da ladro, il bersaglio subisce 5 danni continuati (tiro salvezza termina). Se il potere infligge già danni continuati che non appartengono a nessun tipo di danno in particolare, quei danni continuati aumentano di 5.

RIPRESA DEL CACCIATORE

Prerequisiti: 11° livello, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio porta la sua preda a 0 punti ferita, può usare la sua azione di recuperare energie come azione gratuita. Se lo fa, non ottiene i bonus alle difese normalmente previsti.

SALTO OSCURO

Prerequisiti: 11° livello, drow, ladro

Beneficio: Nel turno in cui usa il potere razziale di *nube di oscurità*, il personaggio può teletrasportarsi una volta in un qualsiasi quadretto non occupato all'interno della nube come azione gratuita.

SENSI SOPRANNATURALI

Prerequisiti: 11° livello, Sag 15, ranger, Percezione come abilità con addestramento

Beneficio: Ogni volta che il personaggio effettua una prova di Percezione, tira due volte e usa il risultato migliore.

SFIDA IMPEGNATIVA

Prerequisiti: 11° livello, guerriero, privilegio di classe di Sfida in Combattimento

Beneficio: Le creature marchiate dal personaggio subiscono una penalità di -3 ai tiri per colpire che non comprendono il personaggio come bersaglio (invece di una penalità di -2).

SPIRITO VENDICATORE

Prerequisiti: 11° livello, condottiero umano o guerriero umano.

Beneficio: Quando un alleato di livello pari o superiore a quello del personaggio scende a 0 punti ferita o meno, il personaggio ottiene un punto azione che deve usare prima della fine del suo prossimo turno, altrimenti andrà perduto. Il personaggio deve essere in grado di vedere o sentire l'alleato nel momento in cui scende a 0 punti ferita o meno per ottenere il beneficio di questo talento.

TATTICHE FATATE

Prerequisiti: 11° livello, eladrin, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa il suo potere razziale di *passo fatato*, può anche teletrasportare un alleato entro 5 quadretti dalla posizione di partenza del personaggio per una distanza pari alla distanza del suo *passo fatato*.



TATTICHE SOLIDE

Prerequisiti: 11° livello, nano, condottiero

Beneficio: Quando il personaggio usa *parola ispiratrice* su un alleato, quell'alleato può ridurre gli effetti di tirare, spingere e scorrere applicati contro di lui di 1 quadretto fino alla fine dell'incontro.

TEMPESTA AGILE

Prerequisiti: 11° livello, Des 15, guerriero, privilegio di classe di Tecnica della Tempesta

Beneficio: Il bonus ai danni conferito da Tecnica della Tempesta quando il personaggio indossa una cotta di maglia o un'armatura leggera aumenta di 1. Al 21° livello, aumenta di 2.

TENACIA SANGUINANTE

Prerequisiti: 11° livello, umano, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio è sanguinante per la prima volta nel corso di un incontro, ottiene un bonus di +2 a tutte le difese fino alla fine del suo turno successivo.

UCCISORE OTTIMALE

Prerequisiti: 11° livello, elfo, ladro

Beneficio: Finché nessuno dei suoi alleati si trova più vicino di lui al bersaglio, il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni degli attacchi a distanza contro quel bersaglio.

VANTAGGIO DEL CACCIATORE

Prerequisiti: 11° livello, elfo, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Il personaggio infligge 2 danni extra con Preda del Cacciatore quando beneficia di vantaggio in combattimento contro la sua preda.

TALENTI DI RANGO EPICO

Tutti i talenti della sezione seguente sono disponibili per un personaggio di livello pari o superiore al 21° che soddisfi i relativi prerequisiti.

APPELLO ALLA GLORIA

Prerequisiti: 21° livello, Car 17, condottiero

Beneficio: Ogni volta che il personaggio concede a un alleato un attacco tramite un potere da condottiero, quell'alleato ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a metà del livello del personaggio se l'attacco va a segno.

ARTISTA DELLA PROVOCAZIONE

Prerequisiti: 21° livello, Car 17, ladro, privilegio di classe di Artista dello Schivare

Beneficio: Quando il personaggio viene mancato da un attacco di opportunità, ottiene vantaggio in combattimento contro l'attaccante fino alla fine del proprio turno successivo.

ASTUZIA TATTICA

Prerequisiti: 21° livello, Int 17, condottiero

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa un potere da condottiero per far scorrere un alleato, quell'alleato ottiene un bonus di +2 alla CA fino alla fine del turno successivo del personaggio.

ATTACCO FURTIVO TURBINANTE

Prerequisiti: 21° livello, ladro, privilegio di classe di Attacco Furtivo

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco a incontro da ladro che gli è noto. Può infliggere i danni da Attacco Furtivo su qualsiasi bersaglio che riesca a colpire con quel potere, e tale opzione è comunque considerata un singolo uso di Attacco Furtivo. Deve comunque disporre di vantaggio in combattimento contro un bersaglio per infliggere i danni extra su di lui, e non può infliggere i danni extra più di una volta sullo stesso bersaglio, nemmeno se il potere gli lasciasse attaccare quel bersaglio più volte.

Speciale: Ogni volta che il personaggio aumenta di livello, può scegliere di rimuovere questo beneficio dal potere attuale e di assegnarlo a un potere diverso.

AUTORITÀ AGGRESSIVA

Prerequisiti: 21° livello, Car 19, condottiero

Beneficio: Finché il personaggio è cosciente, gli alleati sanguinanti in grado di vederlo e di sentirlo ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni.

AZIONE DI SORPRESA

Prerequisiti: 21° livello, Sag 17, ranger

Beneficio: Durante il round di sorpresa, il personaggio può eseguire un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore se non è sorpreso.

CACCIATORE OTTIMALE

Prerequisiti: 21° livello, ranger

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi bersaglio che sia adiacente solo e soltanto a lui.

CACCIATORE SENZA PARI

Prerequisiti: 21° livello, Sag 17, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio designa un bersaglio come sua preda, può designare come sua preda anche un secondo bersaglio entro 5 quadretti dal primo. Quando il personaggio designa un terzo bersaglio come sua preda, decide quale delle due prede precedenti non è più la sua preda.

CARICA INARRESTABILE

Prerequisiti: 21° livello, For 21, Cos 17, guerriero

Beneficio: Il turno del personaggio non si conclude automaticamente dopo la sua carica; il personaggio può eseguire altre azioni.

TALENTI DI RANGO EPICO

Qualsiasi classe marziale	Prerequisiti	Beneficio
Combattente Cuordipetra	Cos 17, nano, qualsiasi classe marziale	Il personaggio usa recuperare energie come azione gratuita
Combattente Drago	Cos 17, dragonide, qualsiasi classe marziale	Il personaggio recupera l'uso di soffio del drago quando diventa sanguinante per la prima volta
Combattente Elementale	Genasi, qualsiasi classe marziale	Il personaggio recupera l'uso di un potere razziale quando mette a segno un colpo critico
Combattente del Fuoco Oscuro	Drow, qualsiasi classe marziale	Il personaggio recupera l'uso di fuoco oscuro quando reduce un bersaglio a 0 pf
Combattente Infernale	Car 17, tiefling, qualsiasi classe marziale	Il personaggio reagisce a un colpo critico usando collera infernale
Combattente Occhio di Falco	Sag 17, elfo, qualsiasi classe marziale	+1 ai tiri per colpire dopo avere usato accuratezza elfica
Combattente della Selva Fatata	Des 17, eladrin, qualsiasi classe marziale	Il personaggio teletrasporta se stesso e il suo bersaglio dopo avere usato un potere giornaliero
Determinazione Marziale	Sag 15, qualsiasi classe marziale, Tenacia come abilità con addestramento	Il personaggio effettua i tiri salvezza contro alcune condizioni sia all'inizio che alla fine del turno
Fortuna del Combattente	Des 17, halfling, qualsiasi classe marziale	Il personaggio ottiene vantaggio in combattimento dopo avere usato seconda possibilità
Maestria Marziale	Qualsiasi classe marziale	Il personaggio recupera un potere a incontro quando spende un punto azione
Prodezza Minacciosa	Qualsiasi classe marziale	Un potere marziale di attacco diventa minaccioso
Prodezza Rinvigorente	Qualsiasi classe marziale	Un potere marziale di attacco diventa rinvigorente
Recupero Epico	Cos 19, qualsiasi classe marziale	Il personaggio può recuperare energie due volte per incontro
Ripresa Tempestiva	Umano, qualsiasi classe marziale	Il personaggio effettua i tiri salvezza contro la morte all'inizio del turno

Talenti da condottiero	Prerequisiti	Beneficio
Appello alla Gloria	Car 17, condottiero	Gli alleati ottengono pf temporanei quando il personaggio concede loro un attacco
Astuzia Tattica	Int 17, condottiero	Gli alleati fatti scorrere dal personaggio ottengono +2 a CA
Autorità Aggressiva	Car 19, condottiero	Gli alleati sanguinanti ottengono +2 ai danni
Concedere Azione	Int 15, Car 15, condottiero, Presenza Ingegnosa	Un alleato ottiene uno dei punti azione del personaggio
Guida Protettiva	Int 19, condottiero	Gli alleati sanguinanti ottengono +1 a tutte le difese
Ispirazione Suprema	Car 19, condottiero	Il personaggio può curare un bersaglio extra con parola ispiratrice
Spirito Audace	Condottiero, Presenza Spavalda	Il personaggio ottiene pf temporanei quando è sanguinante o quando concede vantaggio in combattimento

Talenti da guerriero	Prerequisiti	Beneficio
Carica Inarrestabile	For 21, Cos 17, guerriero	Il turno del personaggio non si conclude automaticamente alla fine di una carica
Combattente Mobile	Des 17, guerriero	Il personaggio scatta di 1 quadretto dopo avere attaccato con certe armi
Fendente Energico	Cos 17, guerriero	Gli attacchi sferrati con certe armi spingono il bersaglio di 1 quadretto
Furia Incanalata	Cos 17, guerriero, Vigore del Combattente Furioso	Il personaggio perde i suoi pf temporanei ma ripete il tiro dei danni
Intuizione Tattica	Mezzelfo, guerriero	Gli alleati ottengono un bonus di +2 ai danni contro un nemico marchiato
Portata Turbinante	Des 15, Sag 15, guerriero	L'emanazione di un potere da guerriero che faccia uso di un'arma con portata diventa più grande
Recuperabilità Collaudata	Guerriero	Il personaggio aggiunge la parola chiave "recuperabile" a un potere a incontro da guerriero
Tempesta Dilaniante	Des 17, guerriero o ranger	Se il personaggio colpisce il bersaglio con entrambe le armi, infligge danni extra

Talenti da ladro	Prerequisiti	Beneficio
Artista della Provocazione	Car 17, ladro, Artista dello Schivare	Gli attacchi di opportunità mancati concedono vantaggio in combattimento nei confronti dell'attaccante
Attacco Furtivo Turbinante	Ladro, Attacco Furtivo	Il personaggio infligge i danni di Attacco Furtivo a tutti i bersagli di un potere di attacco a incontro da ladro
Simbiosi con le Ombre	Ladro	Il personaggio può muoversi attraverso gli spazi dei nemici quando è nascosto
Terrore Spietato	For 17, ladro, Intimidire come abilità con addestramento	Gli attacchi minacciosi impongono una penalità di -1 se mancano il bersaglio
Vantaggio Brutale	For 17, ladro, Canaglia Brutale	Il personaggio aggiunge il modificatore di For ai danni quando beneficia di vantaggio in combattimento
Vantaggio Duraturo	Ladro	Il bersaglio concede vantaggio in combattimento al personaggio dopo un colpo critico

COMANDO RAPIDO DELLA BESTIA

Prerequisiti: 21° livello, Sag 17, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

Beneficio: Al suo turno, il personaggio può usare un'azione minore per ordinare alla sua bestia compagna di effettuare un attacco basilare in mischia.

COMBATTENTE CUORDIPIETRA

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, nano, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio può usare l'azione di recuperare energie come azione gratuita.

COMBATTENTE DRAGO

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, dragonide, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio diventa sanguinante per la prima volta in un incontro, recupera l'uso del suo potere razziale di *soffio del drago* se lo aveva già usato durante questo incontro.

COMBATTENTE ELEMENTALE

Prerequisiti: 21° livello, genasi, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un'arma in mischia, può recuperare l'uso di un potere razziale da genasi che ha già usato durante questo incontro. Può ottenere questo beneficio una volta a incontro.

COMBATTENTE DEL FUOCO OSCURO

Prerequisiti: 21° livello, drow, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio porta il bersaglio del suo potere razziale di *fuoco oscuro* a 0 punti ferita con un attacco da arma, recupera l'uso di *fuoco oscuro*.



COMBATTENTE INFERNALE

Prerequisiti: 21° livello, Car 17, tiefling, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando un nemico mette a segno un colpo critico contro il personaggio, quest'ultimo può usare il suo potere razziale di *collera infernale* contro quel nemico come azione gratuita, anche se ha già usato quel potere nel corso dell'incontro.

COMBATTENTE MOBILE

Prerequisiti: 21° livello, Des 17, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco con una lama leggera, una lama pesante, una lancia o un mazzafrusto, può scattare di un quadretto dopo avere risolto l'attacco, a prescindere che abbia colpito il bersaglio o meno.

COMBATTENTE OCCHIO DI FALCO

Prerequisiti: 21° livello, Sag 17, elfo, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere razziale di *accuratezza elfica*, ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire contro il bersaglio dell'attacco fino alla fine dell'incontro.

COMBATTENTE DELLA SELVA FATATA

Prerequisiti: 21° livello, Des 17, cladrin, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un potere di attacco giornaliero marziale, può teletrasportare se stesso e il bersaglio di 5 quadretti dopo avere risolto l'attacco.

CONCEDERE AZIONE

Prerequisiti: 21° livello, Int 15, Car 15, condottiero, privilegio di classe di Presenza Ingegnosa

Beneficio: Quando il personaggio tira per l'iniziativa all'inizio di un incontro, può cedere uno dei suoi punti azione a un alleato tra quelli che è in grado di vedere. Quel punto azione deve essere usato nel corso dell'incontro, altrimenti andrà perduto.

CORREGGERE LA MIRA

Prerequisiti: 21° livello, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Se il personaggio manca la sua preda con un attacco, ottiene un bonus di +2 al suo tiro per colpire successivo contro di essa.

DETERMINAZIONE MARZIALE

Prerequisiti: 21° livello, Sag 15, qualsiasi classe marziale, Tenacia come abilità con addestramento

Beneficio: Il personaggio può effettuare i tiri salvezza contro le condizioni di frastornato, immobilizzato, indebolito, rallentato e stordito sia all'inizio che alla fine del suo turno.

FENDENTE ENERGICO

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio effettua un attacco di opportunità con un'ascia, un martello, una mazza o un piccone, spinge il bersaglio di 1 quadretto, a prescindere che l'attacco colpisca il bersaglio o meno.

FORTUNA DEL COMBATTENTE

Prerequisiti: 21° livello, Des 17, halfling, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio usa il potere raziale di *seconda possibilità* contro un attaccante, ottiene vantaggio in combattimento con i poteri marziali di attacco che usa contro quell'attaccante fino alla fine del proprio turno successivo.

FURIA INCANALATA

Prerequisiti: 21° livello, Cos 17, guerriero, privilegio di classe di Vigore del Combattente Furioso

Beneficio: Quando il personaggio colpisce il bersaglio con un attacco in mischia, può scegliere di perdere tutti i punti ferita temporanei che possiede per effettuare due tiri dei danni e usare il migliore tra i due risultati.

GUIDA PROTETTIVA

Prerequisiti: 21° livello, Int 19, condottiero

Beneficio: Finché il personaggio è cosciente, gli alleati sanguinanti in grado di sentirlo e di vederlo ottengono un bonus di +1 a tutte le difese.

INTUIZIONE TATTICA

Prerequisiti: 21° livello, mezzelfo, guerriero

Beneficio: Gli alleati ottengono un bonus di +2 ai tiri dei danni che effettuano contro i nemici marchiati dal personaggio.

ISPIRAZIONE SUPREMA

Prerequisiti: 21° livello, Car 19, condottiero

Beneficio: Ogni volta che il personaggio usa *parola ispiratrice*, può curare due personaggi invece di uno (può trattarsi di due alleati o di un alleato e di se stesso).

MAESTRIA MARZIALE

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Quando il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, recupera anche l'uso di un potere a incontro marziale che ha già usato durante questo incontro.

PORTATA TURBINANTE

Prerequisiti: 21° livello, Des 15, Sag 15, guerriero

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma con portata, può considerare qualsiasi potere di attacco da guerriero contenente la parola chiave "arma" a emanazione ravvicinata 1 come un potere a emanazione ravvicinata 2.

PRODEZZA MINACCIOSA

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere marziale di attacco a incontro che gli è noto. Quel potere ottiene la parola chiave "minaccioso".

Speciale: Ogni volta che il personaggio aumenta di livello, può scegliere di assegnare il beneficio di questo talento a un potere diverso e di rimuoverlo dal potere attuale.

PRODEZZA RINVIGORENTE

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco a incontro a lui noto. Quel potere acquisisce la parola chiave "rinvigorente".

Speciale: Ogni volta che il personaggio aumenta di livello, può decidere di assegnare il beneficio di questo talento a un potere diverso e rimuoverlo dal potere a cui è applicato attualmente.

RECUPERABILITÀ COLLAUDATA

Prerequisiti: 21° livello, guerriero

Beneficio: Il personaggio sceglie un potere di attacco a incontro da guerriero che gli è noto, che preveda un singolo bersaglio e un singolo tiro per colpire. Quel potere ottiene la parola chiave "recuperabile".

Speciale: Ogni volta che il personaggio aumenta di livello, può scegliere di rimuovere questo beneficio dal potere attuale e di assegnarlo a un potere diverso.

RECUPERO EPICO

Prerequisiti: 21° livello, Cos 19, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio può usare l'azione di recuperare energie due volte per incontro.

RIPRESA TEMPESTIVA

Prerequisiti: 21° livello, umano, qualsiasi classe marziale

Beneficio: Il personaggio effettua i tiri salvezza contro la morte all'inizio del proprio turno invece che alla fine. Se il personaggio supera un tiro salvezza contro la morte e non ha ancora usato la sua azione di recuperare energie nell'incontro in corso, può farlo. Poi svolge il resto del suo turno normalmente.

SIMBIOSI CON LE OMBRE

Prerequisiti: 21° livello, ladro

Beneficio: Quando il personaggio è nascosto da un nemico, può muoversi attraverso lo spazio di quel nemico e rimanere nascosto.

SPIRITO AUDACE

Prerequisiti: 21° livello, condottiero, privilegio di classe di Presenza Spavalda

Beneficio: Quando il personaggio viene colpito da un attacco in mischia mentre è sanguinante o concede vantaggio in combattimento all'attaccante, ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al proprio modificatore di Carisma una volta risolto l'attacco.

TEMPESTA DILANIANTE

Prerequisiti: 21° livello, Des 17, guerriero o ranger

Beneficio: Quando il personaggio colpisce un bersaglio con un attacco in mischia usando due armi durante il proprio turno, i suoi attacchi in mischia successivi contro il bersaglio infliggono 1[A] danni extra se colpiscono il bersaglio durante lo stesso turno.



TERRORE SPIETATO

Prerequisiti: 21° livello, For 17, ladro, Intimidire come abilità con addestramento

Beneficio: Quando il personaggio manca il bersaglio con un attacco minaccioso, il bersaglio subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TIRO BARCOLLANTE

Prerequisiti: 21° livello, ranger, privilegio di classe di Preda del Cacciatore

Beneficio: Quando il personaggio colpisce la sua preda con un attacco a distanza, può rinunciare a infliggere i danni di Preda del Cacciatore e costringere invece il bersaglio a rimanere rallentato fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TIRO OTTIMALE MIGLIORATO

Prerequisiti: 21° livello, Sag 17, ranger, privilegio di classe di Tiro Ottimale

Beneficio: Il bonus ai tiri per colpire a distanza concesso al personaggio da Tiro Ottimale è pari a +2 anziché a +1.

VANTAGGIO BRUTALE

Prerequisiti: 21° livello, For 17, ladro, privilegio di classe di Canaglia Brutale

Beneficio: Quando il personaggio beneficia di vantaggio in combattimento contro un bersaglio ma non usa Attacco Furtivo contro di esso, somma il proprio modificatore di Forza al tiro dei danni.

VANTAGGIO DURATURO

Prerequisiti: 21° livello, ladro

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un colpo critico con un potere di attacco da ladro, il bersaglio dell'attacco gli concede vantaggio in combattimento fino alla fine del turno successivo del personaggio.

TALENTI MULTICLASSE

Alcuni di questi talenti prevedono come requisito che il personaggio sia un multiclasse leggendario in una determinata classe. Per poter acquisire quel talento, il personaggio deve essere diventato multiclasse leggendario (*Manuale del Giocatore*, pagina 209) appartenente a quella classe invece di scegliere un cammino leggendario.

ACUME DA BATTAGLIA

[GUERRIERO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da guerriero multiclasse, multiclasse leggendario come guerriero

Beneficio: Il personaggio ottiene il privilegio di classe da guerriero di Superiorità in Combattimento

COMBATTENTE DELLE DUE LAME

[RANGER MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe del ranger.

Il personaggio può impugnare un'arma a una mano nella sua mano secondaria come se fosse un'arma secondaria.

CONSAPEVOLEZZA DA BATTAGLIA

[GUERRIERO MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Sag 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe del guerriero.

Una volta per incontro, ogni volta che un nemico adiacente al personaggio scatta o effettua un attacco che non comprende il personaggio come bersaglio, il personaggio può effettuare un attacco basilare in mischia contro quel nemico come interruzione immediata.

EFFICIENZA SPIETATA

[LADRO MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Des 13

Beneficio: Il personaggio ottiene Furtività come abilità con addestramento.

Il personaggio ottiene il privilegio di classe di Malvivente Spietato.

GUIDA ISPIRATRICE

[CONDOTTIERO MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Car 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe del condottiero.

Una volta per incontro, quando un alleato in grado di vedere il personaggio spende un punto azione per eseguire un'azione extra, quell'alleato ottiene anche un numero di punti ferita temporanei pari a 1 + metà del livello del personaggio.

GUIDA TATTICA

[CONDOTTIERO MULTICLASSE]

Prerequisiti: For 13, Int 13

Beneficio: Il personaggio ottiene un'abilità con addestramento tratta dalla lista delle abilità di classe del condottiero.

Una volta per incontro, quando un alleato in grado di vedere il personaggio spende un punto azione per effettuare un attacco, quell'alleato ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire.

MULTICLASSE MARZIALI

Cosa potrebbe spingere un personaggio ad acquisire un talento multiclasse che gli consenta di attingere a qualche capacità di una classe marziale? Che si tratti di un guerriero intenzionato a migliorare le proprie capacità grazie alla guida di un condottiero o ai danni ingenti di un ladro, o di un paladino desideroso di ampliare il proprio arsenale difensivo con un talento da guerriero è facile immaginare che, a seguito del serrato lavoro di squadra tra i vari membri del gruppo, un personaggio possa apprendere un trucco da un suo compagno. Oppure, può sempre andare in cerca di un addestratore specializzato quando è in città, o scoprire da solo come aggiungere quel tocco in più ai poteri che la sua classe già gli fornisce.

TALENTI MULTICLASSE

Nome	Prerequisiti	Beneficio
Acume da Battaglia	Qualsiasi talento da guerriero multiclasse, multiclasse leggendario come guerriero	Guerriero: Superiorità in Combattimento
Combattente delle Due Lame	For 13, Des 13	Ranger: un'abilità con addestramento, considera un'arma a una mano come un'arma secondaria
Consapevolezza da Battaglia	For 13, Sag 13	Guerriero: un'abilità con addestramento, attacco basilare come interruzione immediata una volta per incontro
Efficienza Spietata	For 13, Des 13	Ladro: Furtività come abilità con addestramento, Malvivente Spietato
Guida Ispiratrice	For 13, Car 13	Condottiero: un'abilità con addestramento, un alleato ottiene punti ferita temporanei usando un punto azione una volta per incontro
Guida Tattica	For 13, Int 13	Condottiero: un'abilità con addestramento, un alleato ottiene +1 al tiro per colpire una volta per incontro
Istruttore da Battaglia	Qualsiasi talento da condottiero multiclasse, multiclasse leggendario come condottiero	Condottiero: Guida in Combattimento
Primo a Entrare	Qualsiasi talento da ladro multiclasse, multiclasse leggendario come ladro	Ladro: Primo Colpo
Schivare Scaltro	Des 13, Car 13	Ladro: Intimidire o Raggiare come abilità con addestramento, aggiunge il modificatore di Car a CA una volta per incontro
Tiratore Coraggioso	Qualsiasi talento da ranger multiclasse, multiclasse leggendario come ranger	Ranger: Tiro Ottimale

ISTRUTTORE DA BATTAGLIA [CONDOTTIERO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da condottiero multiclasse condottiero, multiclasse leggendario come condottiero

Beneficio: Il personaggio acquisisce il privilegio di classe da condottiero di Guida in Combattimento.

PRIMO A ENTRARE [LADRO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da ladro multiclasse, multiclasse leggendario come ladro

Beneficio: Il personaggio ottiene il privilegio di classe da ladro di Primo Colpo.

SCHIVARE SCALTRO [LADRO MULTICLASSE]

Prerequisiti: Des 13, Car 13

Beneficio: Il personaggio ottiene Intimidire o Raggiare come abilità con addestramento.

Una volta per incontro, quando un nemico effettua un attacco di opportunità contro il personaggio, quest'ultimo può aggiungere il proprio modificatore di Carisma alla CA contro quell'attacco.

TIRATORE CORAGGIOSO [RANGER MULTICLASSE]

Prerequisiti: Qualsiasi talento da ranger multiclasse, multiclasse leggendario come ranger

Beneficio: Il personaggio ottiene il privilegio di classe da ranger di Tiro Ottimale.

DESTINI EPICI

Questi destini epici sono opere forgiate con spada, armatura e artiglieria. Chi si dedica al cammino della maestria marziale diventerà famoso e acclamato come un'inarrestabile forza di combattimento.

ASSASSINO PERFETTO

L'assassino perfetto è diventato talmente abile nell'arte del massacro che ora essa è parte della sua stessa essenza. È diventato un'ombra di morte.

Prerequisiti: 21° livello, ladro

Uccidere rapidamente e efficientemente è una forma d'arte, esattamente come comporre un'opera musicale o dipingere un capolavoro. Gli strumenti dell'assassino sono le armi, e il materiale è la carne del nemico. Ma sono le mani a essere i veri strumenti di qualsiasi maestro, e le mani dell'assassino sono sublimi nella loro micidiale perizia.

L'assassino perfetto ha fatto questo mestiere sanguinario per così tanto tempo che ora la morte stessa sembra avere pervaso il suo corpo, il suo spirito e la sua anima. Corre voce che l'assassino veda la morte aleggiare sopra ogni suo nemico, mostrandogli chi sarà il prossimo a cadere. I suoi nemici percepiscono il suo legame con l'oltretomba e ne sono innervositi. La reputazione dell'assassino ha raggiunto proporzioni soprannaturali. Coloro che sentono parlare della sua leggenda non possono saperlo, ma quasi tutte le storie che circolano al suo riguardo sono vere.

IMMORTALITÀ?

Concentrandosi sul mestiere del carnefice, l'assassino perfetto è diventato l'incarnazione dello sterminio. Può forse morire la morte stessa?

La morte non può morire: Una volta impartita la morte al suo avversario supremo, l'assassino perfetto ha perfezionato l'arte di uccidere oltre ogni vincolo mortale. Chiunque sia abile nella sua stessa arte lo considera un ispiratore, un ideale oscuro da emulare. Alcuni lo venerano e altri sperano di dimostrarsi superiori a lui dando vita alla loro oscura leggenda personale. Senza dubbio l'assassino perfetto ha attirato l'attenzione delle entità collegate alle grandi forze dell'estinzione della vita.

L'assassino perfetto potrebbe decidere di guidare tali creature, di condurle lungo i volubili sentieri della mortalità. Oppure potrebbe diventare un emissario della Regina Corvo, forse perfino un comandante di interi squadroni di servi del dolore. Forse prestare servizio all'ombra di qualcun altro non fa per lui, e come altri mortali hanno già tentato prima di lui, sfiderà le entità del cosmo per strappare loro il dominio sulla morte stessa. Forse sarà l'assassino perfetto a determinare chi sarà il detentore di quell'autorità suprema.

Come il combattente imperituro, potrebbe tramandare le sue abilità a coloro che lo cercano, guidandoli lungo il sentiero da lui tracciato. Se è stanco della distruzione, anche se seminata per giusti motivi, potrebbe invece voltare le spalle ai dolori del mondo. Potrebbe vivere in pace in un angolo isolato del creato, magari in compagnia degli alleati di tutta una vita.

La scelta spetta a lui. L'assassino perfetto è fuori dalla portata delle grinfie della Regina Corvo, a meno che non decida spontaneamente un giorno di consegnarsi al destino finale che attende quasi tutte le anime mortali. Forse svelerà gli ultimi segreti della morte in nome di tutti mortali, sferrando un colpo letale alla paura della fine della vita.

PRIVILEGI DELL'ASSASSINO PERFETTO

Occhio della Morte (21° livello): Quando l'assassino perfetto riduce un nemico a 0 punti ferita, può scegliere un altro nemico che sia in grado di vedere. Fino alla fine del proprio turno successivo, l'assassino perfetto ottiene vantaggio in combattimento contro il secondo nemico, che subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire contro di lui.

Vantaggio dell'Assassino (24° livello): Quando l'assassino perfetto manca un bersaglio che gli concedeva vantaggio in combattimento, infligge comunque a quel bersaglio danni pari al proprio modificatore di Destrezza + 1 per dado di danno di Attacco Furtivo che infliggerebbe normalmente.

Penetrare Debolezza (30° livello): Una volta per incontro, l'assassino perfetto può decidere che un suo attacco agisca contro la difesa più bassa del bersaglio, piuttosto che contro la difesa con cui dovrebbe normalmente confrontarsi. Può aggiungere i danni del proprio Attacco Furtivo a questo attacco anche se il bersaglio non gli concede vantaggio in combattimento. Se lo fa, questo uso non viene conteggiato ai fini di determinare i suoi normali limiti di uso di Attacco Furtivo.

POTERE DELL'ASSASSINO PERFETTO

Spirito della Morte Assassino Perfetto Utilità 26

Nulla è in grado di fermare l'assassino perfetto, che si allontana dal nemico caduto come se fosse uno spettro.

Incontro

Azione gratuita **Personale**

Attivazione: Il personaggio porta un nemico a 0 punti ferita

Effetto: Se il personaggio è frastornato, immobilizzato, rallentato o trattenuto, pone fine a queste condizioni. Poi diventa invisibile ed evanescente e può scattare di un numero di quadretti pari alla sua velocità. Alla fine dello scatto, torna visibile e non è più evanescente.

CACCIATORE DI DÈI

Se sanguina, il cacciatore di dèi può ucciderlo. Se non sanguina, può farlo sanguinare. E poi ucciderlo.

Prerequisiti: 21° livello, ladro o ranger

Bisogna guardare in faccia la realtà: il cacciatore di dèi è un assassino. Questo non lo rende necessariamente una persona malvagia. Certe creature devono essere uccise. È meglio per tutti, alla fin fine, e il cacciatore di dèi è particolarmente bravo quando si parla di fine.

Non solo è un uccisore provetto, ma è anche diventato famoso per avere eliminato alcuni nemici potenti. Per quanto un avversario possa essere formidabile, il cacciatore di dèi trova sempre un modo (con l'arco o con la lama), di consegnarlo al suo destino. Ed è stato proprio il destino a decidere di fare del cacciatore di dèi colui che è in grado di uccidere anche i nemici più potenti di lui.

I suoi alleati si affidano a lui e alla sua arte micidiale. Gli avversari più prudenti prendono ogni precauzione per evitare di fornirgli un vantaggio. Sia la gente comune che le creature extraplanari hanno imparato ad associare il suo nome a una rapida morte.

IMMORTALITÀ?

Il nome del cacciatore di dèi, già reso leggendario dai racconti che parlano del suo spietato stile di combattimento, vivrà per sempre. Pochi dei suoi avversari sopravvivranno a un incontro fatale con le sue lame, ma il cacciatore di dèi potrebbe sopravvivere perfino al suo incontro con il destino in persona.

Motivazione tagliente: Il cacciatore di dèi ha affrontato la sua sfida suprema, e guarda caso, qualcuno è morto e qualcun altro no. Le prove stanno nella tomba. Tra coloro che condividono le sue origini mortali, il cacciatore di dèi si è distinto come il più grande uccisore dell'universo. Forse una o due divinità possiedono qualche abilità pari alla sua. Forse.

Rimanere in giro per il cosmo per smuovere le acque non è una cattiva idea. Mortali potenti, divinità, signori dei demoni e primordiali possono diventare troppo compiacenti o troppo irrequieti. I peggiori se ne stanno seduti nei loro reami, tronfi e pasciuti, e non la smettono mai di fare quello che fanno sempre... oppure iniziano a fare qualcosa che non dovrebbero. Ma finché il cacciatore di dèi è in circolazione, nessuno riposa tranquillo.

Il terrore più abietto ha un modo tutto suo di ispirare dei grandi cambiamenti, e il cacciatore di dèi ha mezzi a volontà per suscitare tale terrore. Non ha bisogno di minacciare nessuno in particolare. È sufficiente spargere la voce che ha in mente un piano di qualche tipo. Lavorando come indipendente, nessuna entità si sentirà al sicuro dal rischio di un letale scontro con il suo potere.

Anche questi piccoli sproni potrebbero indurre il mondo a evolversi. Il cacciatore di dèi potrebbe essere la variabile impazzita di cui il mondo ha bisogno per mantenere in equilibrio le grandi potenze e consentire agli eventi di svolgersi senza intoppi.

PRIVILEGI DEL CACCIATORE DI DÈI

Predatore Senza Pari (21° livello): Una volta per incontro, il cacciatore di dèi può ripetere un tiro per colpire contro una creatura di livello superiore al proprio.

Agonia Divina (24° livello): Quando il cacciatore di dèi mette a segno un colpo critico contro una creatura di livello superiore al proprio, tale creatura subisce una penalità di -5 ai tiri salvezza e non può recuperare punti ferita o ricaricare nessun potere fino alla fine del turno successivo del cacciatore di dèi.

Recupero Blasfemo (30° livello): Una volta al giorno, quando il cacciatore di dèi è colpito da una creatura di livello superiore al proprio, può scegliere di considerare quell'attacco come mancato, ottenere un uso di recuperare energie e l'uso di un potere a incontro che aveva già usato durante questo incontro.

POTERE DEL CACCIATORE DI DÈI

Occhio Deicida

Cacciatore di Dèi Utilità 26

L'occhio esperto del cacciatore degli dèi mette a nudo ogni debolezza, anche la più insignificante.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore Emanazione ravvicinata 10

Bersaglio: Una creatura entro l'emanazione

Effetto: Gli attacchi del personaggio ignorano qualsiasi resistenza o immunità posseduta dal bersaglio, e il bersaglio ottiene vulnerabilità 5 ai suoi attacchi. Questo effetto permane finché il personaggio non scende a 0 punti ferita o finché non usa il potere su un nuovo bersaglio.

Speciale: La vulnerabilità aumenta di 5 se il bersaglio è di livello superiore a quello del personaggio o se è un mostro solitario. Aumenta di 10 se è entrambe le cose.

COMBATTENTE IMPERITURO

Il corpo e l'anima del combattente imperituro sono tutt'uno... possono essere raggiunti dal morso dell'acciaio, ma non dalla stretta della morte.

Prerequisiti: 21° livello, guerriero

Il combattente imperituro è il sopravvissuto per eccellenza. Le lance dei coboldi, le frecce dei goblin, le asce degli orchi, il fuoco dei draghi e il tocco necrotico di un wraith: ha visto tutto questo nel corso delle sue avventure. Ed è sopravvissuto per raccontarlo.

La morte ha cercato di reclamarlo molte volte, ma senza riuscirci. Il combattente imperituro è sempre sopravvissuto alle ferite riportate o ha fatto ritorno da

oltre il sudario della morte stessa. Ogni volta che ha affrontato la morte, la sua anima si è avvinghiata più strettamente al corpo, legandosi in profondità al suo involucro fisico.

Quando il combattente imperituro ha raggiunto un livello epico di potenza, il destino stesso è intervenuto per mantenerlo in vita. Si è ripreso da ferite che avrebbero annientato qualsiasi altro mortale. Le sue riserve di energia sembrano inesauribili. Ogni volta che un nemico cerca di abatterlo, la sua riscossa sembra inevitabile.

IMMORTALITÀ?

All'apice dello scontro finale, il corpo e l'anima del combattente imperituro si sono fusi fino a diventare una cosa sola. A quanto pare, ora il combattente non può più morire.

Vivere per sempre: Quando il combattente imperituro ha raggiunto il culmine della sua carriera, si è garantito l'immortalità. Diventato simultaneamente un essere fisico e spirituale, ha ora il potere di attraversare l'ultima soglia della morte soltanto se decide di farlo. Finché non desidera abbandonare il suo corpo, quel vascello lo sosterrà per l'eternità.

Il combattente imperituro potrebbe ritirarsi a vivere in pace, forse al fianco della sua divinità preferita. La sua fama e la sua abilità potrebbero consentirgli di vivere agiatamente in un luogo remoto del mondo o sui piani, magari fondando una tradizione che possa tramandare le sue conoscenze agli aspiranti eroi più giovani. Al fianco di un generale leggendario, potrebbe combattere una battaglia interminabile, oppure montare la guardia come il difensore eterno. O forse vagherà senza una meta, diventando un cane sciolto libero di imperversare per il cosmo. Un giorno potrebbe ascendere fino al rango di divinità vera e propria.

Le sue opzioni sono illimitate esattamente quanto il suo tempo. In un futuro imprecisato, potrebbe apprendere il metodo per trasfigurarsi in un essere immortale trascendente o scoprire altre forme di saggezza di cui il mondo ha grande bisogno. Spetterà a lui decidere se condividere queste conoscenze o se lasciarle morire assieme a sé nel momento in cui rinuncerà finalmente alla vita eterna.

PRIVILEGI DEL COMBATTENTE IMPERITURO

Ripresa del Ferito (21° livello): Se il combattente imperituro diventa sanguinante, può spendere un impulso curativo come azione minore per riportare il valore attuale dei suoi punti ferita al valore di sanguinante. Inoltre, non subisce nessuna penalità di morte quando ritorna in vita tramite il rituale Rianimare Morti.

Resistenza Imperitura (24° livello): Ogni volta che raggiunge una pietra miliare, il combattente imperituro recupera 1d4 impulsi curativi.

Resurrezione Spontanea (30° livello): Quando il combattente imperituro muore, può ritornare in vita all'inizio del suo turno successivo. Per farlo non deve usare nessuna azione. Ricompare in uno spazio di sua scelta entro 5 quadretti dal punto in cui è morto e dotato di punti ferita pari al suo valore di sanguinante. È libero

da qualsiasi effetto temporaneo che lo influenzava al momento della morte, ma conserva le eventuali condizioni permanenti che lo affliggevano. Ogni volta che viene nuovamente ucciso, il tempo di cui ha bisogno per risorgere si allunga.

Seconda morte: Torna in vita alla fine dell'incontro.

Terza morte: Torna in vita 1 ora dopo la fine dell'incontro.

Quarta morte: Torna in vita 12 ore dopo la fine dell'incontro.

Quinta morte e oltre: Torna in vita 24 ore dopo la fine dell'incontro.

Se non usa questa capacità, può comunque essere rianimato dalla morte normalmente.

POTERE DEL COMBATTENTE IMPERITURO

Inimicizia Imperitura Combattente Imperituro Utilità 26

Il combattente imperituro socchiude gli occhi, e perfino le divinità minori capiscono cosa significa essere una preda.

Incontro ♦ Marziale

Azione gratuita Personale

Bersaglio: Un nemico marchiato dal personaggio o che stia marchiando il personaggio

Effetto: Il personaggio tira un d20 extra per il tiro per colpire successivo che effettua e sceglie quale dado usare come tiro per colpire (non può ripetere nessuno di questi tiri per colpire). Se è sanguinante quando usa questo potere, tira due d20 extra invece di uno.



DIFENSORE ETERNO

Il difensore eterno si erge sul cammino di coloro che vorrebbero dilaniare un mondo indifeso. Quel mondo si trova al sicuro, dietro il suo vigile scudo.

Prerequisiti: 21° livello, guerriero

Il difensore eterno si è votato in tutto e per tutto all'ideale del difensore. Questa devozione potrebbe essere nata quando era ancora un bambino, e interveniva per difendere quelli più deboli di lui. Forse l'ideale del forte che protegge il debole è stato instillato in lui dalla sua cultura, come accade presso tutti i nani di buon cuore. In ogni caso, piuttosto che usare la sua forza e il suo potere per puro tornaconto personale, si è volontariamente offerto di ergersi dinanzi al pericolo per assicurarsi che gli altri abbiano la possibilità di sopravvivere e di prosperare.

Al centro delle sue convinzioni personali c'è la certezza che il suo compito è quello di proteggere i suoi alleati. Quando è con loro nei momenti di pericolo, si erge in prima fila, per quanto terrificante possa essere il loro avversario. La sua abilità e il suo coraggio si dimostrano un'ancora a cui i suoi compagni si aggrappano nel tumulto della battaglia.

IMMORTALITÀ?

Un difensore eterno è definito dal suo coraggio e dalla sua inamovibilità, che ne fanno un campione agli occhi degli amici e di tutte le persone che ha salvato nel corso delle sue avventure. Per molti, il difensore eterno è una montagna contro cui si infrangono le ondate di una marea mostruosa.

Baluardo eterno: Il difensore eterno ha abbattuto il suo ultimo e più grande avversario. Durante lo scontro, come sempre, si è dimostrato il centro stabile che ha consentito ai suoi alleati di agire e ha subito il grosso della furia del nemico senza piegarsi e senza lamentarsi. Per sempre sarà ricordato come esempio supremo per coloro che si ergono in prima linea in qualsiasi battaglia.

Al mondo ci sarà sempre bisogno di qualcuno della forza e della statura morale del difensore eterno che giunga in difesa della gente. Coloro che ambiscono a impugnare la spada o il martello per difendere gli altri pronunciano il nome del difensore eterno come quello di un santo. Ma anche se il suo nome viene pronunciato e universalmente riconosciuto come sinonimo di guardiano per eccellenza, il difensore eterno non è ancora pronto ad abbassare il suo scudo e la sua ascia.

Forse potrà allora ottenere un posto nei domini divini, al fianco o al servizio di un baluardo divino come Moradin. Potrebbe erigere una postazione di guardia da qualche parte nel cosmo e assumersi il compito di vegliare su una minaccia primordiale o sulle macchinazioni delle divinità malvagie. Se qualcosa si agita o se una minaccia si fa avanti, il difensore eterno darà l'allarme e sarà il primo ad affrontarla. Oppure una grande potenza di qualche tipo potrebbe collocarlo a vegliare sul suo popolo eletto, infondendo il suo spirito vigile nella terra. Oppure il difensore eterno potrebbe stringere un patto che gli consenta di passare oltre, ma di instillare il suo cuore impavido nella sua gente, dando origine in tal modo a una nuova generazione di eroi.

PRIVILEGI DEL DIFENSORE ETERNO

Forza Inesauribile (21° livello): Il punteggio di Forza del difensore eterno aumenta di 2. Il suo carico normale, carico pesante e carico trascinato massimo raddoppiano (passando rispettivamente a Forza x 10, Forza x 20 e Forza x 50 kg). Una volta al giorno, il difensore eterno ottiene un bonus di +10 a una prova di caratteristica di Forza o a una prova di abilità basata sulla Forza di sua scelta.

Statura Divina (24° livello): La taglia del difensore eterno non cambia, ma la sua altezza e il suo peso aumentano rispettivamente del 25 per cento e del 100 per cento rispetto alla media normale della sua razza. Il difensore eterno può impugnare le armi come se appartenesse a una taglia di una categoria superiore, e se normalmente sarebbe di taglia Media o superiore, la sua portata in mischia aumenta di 1 quadretto.

Grande Potere (30° livello): Una volta al giorno, il difensore eterno può considerare un qualsiasi tiro per colpire in mischia che abbia colpito il bersaglio come se avesse ottenuto un 20 naturale, oppure può considerare un qualsiasi tiro per colpire in mischia che abbia mancato il bersaglio come se lo avesse colpito.

POTERE DEL DIFENSORE ETERNO

Distruzione Implacabile Difensore Eterno Utilità 26

Il difensore eterno assume un aspetto sprezzante che impedisce ai nemici di sottrarsi completamente ai suoi attacchi.

Giornaliero + **Marziale, Stabile**
Azione minore **Personale**

Effetto: Finché il potere rimane stabile, ogni volta che il difensore eterno manca il bersaglio con un attacco da arma in mischia o ravvicinato, infligge al bersaglio danni pari al suo modificatore di Forza.

GENERALE LEGGENDARIO

Il generale leggendario si erge al di sopra dei condottieri più famosi della storia, un faro di ispirazione per tutte le creature che seguono la sua parola.

Prerequisiti: 21° livello, condottiero

Dhuryan Occhiodifiamma, Malachi di Bael Turath, Ossandrya della Torre a Spirale, Jarret della Duplice Nascita e Bergrom Earthfast: questi nomi echeggiano negli annali del tempo assieme a quelli di tutti i grandi condottieri. Poche guide sono più rispettate di coloro che hanno dimostrato il loro valore sul campo di battaglia e tra gli orrori della guerra. Non c'è da sorprendersi che la storia ricordi coloro che hanno guidato gli altri attraverso i pericoli più micidiali. Queste figure hanno influenzato le tradizioni militari del mondo intero.

Per molto tempo il generale leggendario ha goduto di una compagnia tanto illustre, come acclamato capitano. Ha guidato i suoi compagni in battaglia contro innumerevoli nemici e ne è emerso vittorioso. La sua autorità e il suo incoraggiamento hanno ispirato i suoi alleati e li hanno riportati a casa sani e salvi molte volte. Forse il generale leggendario è il miglior comandante mai esistito al mondo.



IMMORTALITÀ?

Assumendosi la responsabilità di guidare i suoi compagni per la lunga e terribile strada che ha percorso, il generale leggendario ha mostrato astuzia, determinazione e coraggio. Ora che è giunto alla meta, potrebbe essere chiamato a compiere imprese ancora più grandiose.

Battaglia interminabile: Una volta completata la sua ultima impresa epica, l'anima del generale leggendario ode ancora il richiamo del dovere. Più di una creatura di potenza divina è intenzionata a offrirgli l'immortalità, assieme a una posizione di potere. L'unica domanda a cui deve rispondere è: da quale parte starà?

La battaglia tra gli dèi e i primordiali si è conclusa eoni fa. Le lotte tra le potenze planari infuriano ancora, e l'equilibrio potrebbe infrangersi e scatenare un'altra guerra di portata cosmica. Le divinità, specialmente quelle malevole, tramano l'una contro l'altra e a discapito di tutti. Le potenze elementali scrutano ancora con occhi vendicativi il cosmo e i cieli. Le entità fatate e quelle d'ombra di tanto in tanto radunano ancora degli eserciti in grado di far tremare le colonne dell'universo. Orde di demoni minacciano le fondamenta stesse dell'esistenza. Finché non giungerà un'era impensabile in cui il male sarà soppresso e il desiderio sedato, la pace e la stabilità saranno sempre un tesoro precario. La necessità di una guida di abilità leggendaria rimane costante.

Il destino del generale leggendario è quello di ergersi a capo delle legioni angeliche unificate e di arginare le forze del caos? Guiderà gli dèi alla vittoria contro i loro antichi avversari? Oppure preferirà schierarsi con i primordiali? Comanderà gli arconti e gli efreeti ansiosi di reclamare i domini del Mare Astrale e di usurpare gli usurpatori? Oppure sceglierà una via a metà tra le fazioni, da mercenario o da illuminato, scegliendo ogni battaglia con meticolosità quando ogni situazione lo chiama a impugnare le armi?

PRIVILEGI DEL GENERALE LEGGENDARIO

Ispirazione Mitica (21° livello): Quando il personaggio usa l'azione di recuperare energie, un alleato entro 20 quadretti da lui può anche usare un impulso curativo.

Azione Tattica Leggendaria (24° livello): Una volta per incontro, un qualsiasi alleato può spendere un punto azione posseduto dal generale leggendario o da un qualsiasi altro alleato che egli sia in grado di vedere. L'uso di questa azione non conta ai fini di determinare il limite di 1 punto azione per incontro che l'alleato può spendere.

Compagnia Incrollabile (30° livello): Finché il generale leggendario possiede almeno 1 punto ferita, gli alleati entro 20 quadretti da lui non svengono a 0 punti ferita o meno e non possono morire accumulando punti ferita negativi. Gli alleati a 0 punti ferita o meno effettuano comunque i loro tiri salvezza contro la morte come di consueto, dal momento che possono sempre morire fallendo tali tiri salvezza.

POTERE DEL GENERALE LEGGENDARIO

Prodezze Leggendarie Generale Leggendario Utilità 26

Attraverso le parole del generale leggendario, il destino chiama gli alleati verso la gloria.

Giornaliero + Marziale

Azione standard Emanazione ravvicinata 20

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Ogni bersaglio recupera l'uso di un potere di livello pari o inferiore a 25, che può essere un potere a incontro che abbia già usato durante l'incontro in corso o un potere giornaliero che abbia già usato nella giornata. Il potere non può essere un potere che consente al bersaglio di recuperare l'uso di un altro potere.

MAESTRO DI GUERRA

La storia è scritta dai vittoriosi. Chi tra i viventi può dire come il maestro di guerra sia diventato ciò che è, una leggenda tra i condottieri militari della storia?

Prerequisiti: 21° livello, condottiero

Il maestro di guerra è sopravvissuto a innumerevoli battaglie, a una miriade di scontri. Ricorda molti volti... quelli di coloro che ha sconfitto nel corso della sua carriera militare. Ha riportato più vittorie di quante riesca a contare, ha sconfitto più nemici di quanto chiunque possa ricordare. Alcuni lo chiamano fortunato, benedetto o maledetto. Altri dicono che è un genio, dotato di una mente tattica che non conosce eguali nell'era moderna. La verità è che, pur avendo beneficiato di una notevole dose di fortuna e di conoscenze strategiche superiori, i suoi successi sono frutto della sua caparbia nel non arrendersi mai e nello sfruttare ogni vantaggio a disposizione pur di riportare la vittoria.

Le sue vittorie hanno attirato l'interesse dei grandi e dei potenti, dai re agli esarchi, dai signori degli angeli ai principi dei demoni. Si è misurato con la spada e con l'ingegno contro condottieri leggendari le cui doti erano acute esattamente quanto le sue. Ogni volta è riuscito a sopravvivere. Anche quando non ha riportato una vittoria sfolgorante, ha garantito ai suoi avversari una battaglia che non dimenticheranno facilmente.

IMMORTALITÀ?

È sufficiente dimostrare la propria superiorità in guerra? Per un certo periodo di tempo, il maestro di guerra pensava di sì. Si fregiava di ogni vittoria come se fosse una medaglia e usava quei trionfi come un'autorizzazione a impartire la morte a comando. Eppure, mano a mano che ogni vittoria diventava sempre più certa e più facile, il maestro di guerra ha iniziato a chiedersi se avrebbe mai affrontato una sfida all'altezza dei suoi talenti.

Guerra eterna: Come ha già fatto innumerevoli volte in passato, il maestro di guerra si è messo all'opera per sconfiggere i suoi nemici, portando a compimento la sua impresa finale. Nonostante abbia trionfato, con questa vittoria giunge anche la conferma che nessuna mente mortale è in grado di surclassarlo, di coglierlo alla sprovvista o di metterlo in difficoltà con una trappola inaspettata. La sua mente acuta e il suo senso pratico gli hanno garantito un posto negli annali della storia, scritto con il sangue dei nemici sconfitti. Chi si opporrà a lui ora che ha sconfitto anche gli invincibili? Certo, una vittoria è sempre una vittoria, ma il maestro di guerra desidera una nuova sfida... anzi, ne ha bisogno. Non c'è rimasto nessuno al mondo che sia in grado di opporsi a lui? Allora deve passare nel regno delle leggende, dove forse troverà un avversario alla sua altezza.

La leggenda di cui il maestro va in cerca è la Guerra Eterna, il campo di battaglia supremo a cui giungono i più grandi comandanti desiderosi di mettere alla prova il loro genio e la loro astuzia contro i propri pari, per continuare a combattere fino alla fine dei tempi, quando i migliori verranno scelti per guidare le armate della luce in un ultimo scontro con le orde delle tenebre. Un tale luogo potrebbe essere soltanto un mito, ma se esiste una possibilità per il maestro di guerra di ottenere un posto in mezzo a questi grandi condottieri, è un rischio che vale la pena di correre.



HOWARD LYON

PRIVILEGI DEL MAESTRO DI GUERRA

Consapevolezza Tattica (21° livello): Il maestro di guerra e qualsiasi alleato in grado di vederlo possono agire durante un round di sorpresa anche se sono sorpresi, e non concedono vantaggio in combattimento per il fatto di essere sorpresi. Ogni alleato che riesca a vedere il maestro di guerra e che non sia sorpreso può effettuare un'azione standard, un'azione di movimento e un'azione minore al proprio turno durante un round di sorpresa.

Colpire e Intimorire (24° livello): Ogni volta che il maestro di guerra spende un punto azione per eseguire un'azione extra, un alleato entro 5 quadretti da lui può anche eseguire un'azione extra al proprio turno successivo.

Genio Tattico (30° livello): Durante un incontro, il maestro di guerra può spendere il numero che desidera di punti azione.

POTERE DEL MAESTRO DI GUERRA

Tendere la Trappola Maestro di Guerra Utilità 26

Il maestro di guerra attira i nemici verso una trappola, e a un suo comando secco, tutti gli alleati entrano in azione.

Giornaliero → **Marziale**

Azione standard **Emanazione ravvicinata 5**

Bersagli: Il personaggio e ogni alleato entro l'emanazione

Effetto: Secondo l'ordine di iniziativa, dal risultato più alto al più basso, ogni bersaglio può effettuare un'azione standard, un'azione di movimento o un'azione minore.



MARZIALE ESEMPLARE

Un marziale esemplare è un veicolo di distruzione nato dalla perfezione delle forme di combattimento. È l'incarnazione stessa del potere marziale.

Prerequisiti: 21° livello, qualsiasi classe marziale, multiclasse leggendario in una classe marziale

Fin dal momento in cui riuscì a tenere in mano una spada, il marziale esemplare sapeva che il suo destino era legato a una lama affilata, il suo futuro era racchiuso nel pomolo e nell'elsa e il suo retaggio nella padronanza di quel singolo pezzo d'acciaio. Passò la sua giovinezza ad addestrarsi. Affinò le sue tecniche e studiò le forme marziali di combattimento. Crescendo e innalzandosi al di sopra delle sue umili origini, grazie alle sue avventure conobbe le prodezze di innumerevoli combattenti. In loro colse un legame comune, qualcosa che univa tutti coloro che vivevano e morivano con una spada in mano.

Ma per quanto si sforzasse di coglierla, questa verità fondamentale del potere marziale gli sfuggiva. Per qualche motivo inspiegabile, la sua verità perfetta continuava a sgusciargli via tra le dita, pur rimanendo sempre visibile appena oltre la portata della sua maestra. Il marziale esemplare si convinse che attraverso disciplina, allenamento e ricerche infaticabili, sarebbe riuscito a cogliere di nuovo questa verità, e stavolta l'avrebbe fatta sua per sempre.

Spinto dalla visione del suo potenziale, ha raddoppiato i suoi sforzi, dedicando tutta la propria attenzione all'obiettivo di raggiungere la maestria suprema in combattimento. È sicuro del fatto che un giorno riuscirà a raggiungere la perfezione nelle sue manovre. E quando quel giorno verrà, entrerà di diritto a far parte della cerchia di più grandi combattenti di tutti i tempi.

IMMORTALITÀ?

A ogni ulteriore passo lungo la strada verso la maestria dell'arte del combattimento, il marziale esemplare si avvicina al compimento del suo potenziale. La comprensione e l'illuminazione che ottiene a ogni nuova rivelazione lo spingono ad accelerare il passo, a cercare e scoprire sempre qualcosa in più, finché non raggiungerà la vetta suprema della maestria in combattimento.

Maestro leggendario: Con un colpo fidato, il marziale esemplare ha abbattuto il suo ultimo avversario, l'ostacolo finale che si frapponeva tra lui e la meta finale della sua più grande impresa. Raggiunto questo trionfo, qualcosa si è sbloccato nella sua coscienza. È come se la sua ultima prodezza avesse spalancato una porta nella sua mente, rivelando i segreti che per così tanto tempo aveva cercato ovunque. Questa rivelazione lo ha toccato nel profondo dell'animo, spazzando via i suoi ultimi dubbi e i suoi ultimi rimasugli di riluttanza a spingersi oltre e a raggiungere la nuda essenza della maestria marziale.

Ottenuta la comprensione completa di queste verità fondamentali, ora nitidamente impresse nella sua mente e incarnate nelle sue tecniche impareggiabili, il marziale esemplare desidera istruire altri allievi. I misteri che ha padroneggiato dopo tanta fatica ora possono essere trasmessi a chi inizia ora a impugnare una spada. Attraverso i suoi discepoli, il marziale esemplare vivrà per sempre. Mano a mano che le sue tecniche di combattimento vengono tramandate, la sua memoria si diffonde ben oltre la portata delle sue prodezze leggendarie. Il suo misticismo marziale trascenderà le sue spire mortali e diventerà una parte vivente del potere a cui tutti i combattenti attingono.

PRIVILEGI DEL MARZIALE ESEMPLARE

Vantaggio Esemplare (21° livello): Il marziale esemplare ottiene un potere di attacco a incontro di 17° livello appartenente a qualsiasi classe marziale. Inoltre, quando mette a segno un colpo critico, recupera l'uso di un potere di attacco a incontro marziale che ha già usato durante questo incontro.

Tecnica Recuperabile (24° livello): Ogni potere di attacco a incontro noto al marziale esemplare acquisisce la parola chiave "recuperabile", fintanto che il potere prevede un solo bersaglio e non ha alcun effetto in caso di bersaglio mancato.

Ascesa del Combattente (26° livello): Il marziale esemplare ottiene un potere di utilità di 22° livello appartenente a qualsiasi classe marziale. Inoltre, quando mette a segno un colpo critico con un potere a incontro o giornaliero, può spendere un impulso curativo come azione gratuita.

Combattente Perfetto (30° livello): Il marziale esemplare ottiene un potere di attacco a incontro o un potere di utilità di qualsiasi livello appartenente a qualsiasi classe marziale. Inoltre, quando mette a segno un colpo critico con un potere marziale a incontro o giornaliero, può effettuare un attacco basilare in mischia contro qualsiasi nemico adiacente come azione gratuita.

SIGNORE DELLE BESTIE

Il signore delle bestie e la sua bestia compagna sono come aspetti gemelli della stessa creatura, che agiscono in perfetto accordo. Qualsiasi separazione è soltanto un'illusione spaziale o temporale... un'apparenza che un giorno sarà vanificata.

Prerequisiti: 21° livello, ranger, privilegio di classe di Maestria delle Bestie

I valorosi alleati del signore delle bestie hanno combattuto sempre al suo fianco, e alla fine hanno trionfato. Tra loro, il signore delle bestie ha conosciuto amicizia e fiducia a un livello che poche persone arrivano a immaginare. Grazie a questi tesori, forse ha perfino salvato il mondo che tanto ama. Ma anche questo cameratismo apparentemente perfetto svanisce in confronto al rapporto con la sua bestia compagna.

Il signore delle bestie, come nessun altro degli eroi epici suoi pari, conosce la vera amicizia e la fiducia. La bestia al suo fianco è ben più di un amico e di un alleato... è un'estensione della sua stessa anima.

IMMORTALITÀ?

Alcuni signori delle bestie rimangono distinti dalle loro bestie compagne e vagano per il cosmo al servizio di un'alta entità o di un ideale. Altri passano oltre il velo della morte, come la natura richiede, convinti che un giorno rinasceranno quando il mondo avrà bisogno di loro. Altri ancora si fondono in un'unione di corpo e di coscienza descritta di seguito.

Apoteosi del signore delle bestie: Quando l'ultima impresa del personaggio è completa, è evidente che l'umanoide e la bestia non sono due cose separate. Il signore delle bestie e il suo compagno agiscono come un singolo essere scisso in due corpi. Coloro che narrano la sua storia parlano della scoperta della verità da parte dei due, che

diventano allora uno solo. In realtà, sussurrano, ciò che appare evidente soltanto alla fine era scritto sin dall'inizio.

Il signore delle bestie manifesta uno spirito che abbraccia i valori simboleggiati dalla sua bestia compagna, e si fonde nella bestia che meglio rappresenta la sua natura. Quando questo accade, il signore delle bestie assume la forma di un grande spirito della natura, immacolato e immortale. Da allora in avanti, la sua forma è quella che più gli aggrada: individuo, bestia o una mescolanza di entrambi. Vive per sempre nelle terre selvagge del mondo come forza protettrice e ispiratrice. Forse diventerà un esarca di Melora, o rimarrà separato da qualsiasi divinità, come esempio di creatura unica al mondo.

Coloro che seguiranno il suo esempio si ricorderanno della sua storia quando viaggeranno e combatteranno al fianco delle loro bestie compagne. Assieme a tutti coloro che riveriscono la natura e le sue creature, si ispireranno al suo esempio e lo ricorderanno come modello e come guida.

PRIVILEGI DEL SIGNORE DELLE BESTIE

Comprensione Suprema (21° livello): Una volta per round, il signore delle bestie può usare un'azione minore per ordinare alla sua bestia compagna di eseguire un'azione standard, un'azione di movimento, o un'azione minore.

Destini Mescolati (24° livello): Ogni volta che un effetto ha il signore delle bestie come bersaglio, questi può decidere che l'effetto agisca anche sulla sua bestia compagna oltre che su di lui, purché la bestia si trovi entro 20 quadretti da lui e il signore delle bestie sia in grado di vederla.

Vita Condivisa (30° livello): Fintanto che il signore delle bestie o la sua bestia compagna possiedono almeno 1 punto ferita, l'altro non può essere ucciso, per quanti punti ferita negativi accumuli o per quanti tiri salvezza contro la morte fallisca. Dovrà comunque tenere conto dei punti ferita negativi e dei tiri salvezza falliti contro la morte normalmente; se entrambi scendono a 0 punti ferita o meno, i punti ferita negativi e i tiri salvezza contro la morte falliti hanno effetto immediato.



POTERE DEL SIGNORE DELLE BESTIE

Compagno Rapido Signore delle Bestie Utilità 26

La bestia compagna del signore delle bestie capisce cosa il padrone si aspetta da lei ancor prima che egli finisca di pensarlo.

Incontro ♦ Bestia, Marziale

Azione gratuita Emanazione ravvicinata 20

Bersaglio: La bestia compagna del personaggio entro l'emanazione

Effetto: Il bersaglio effettua un'azione standard, un'azione di movimento, o un'azione minore a scelta del personaggio.

SOLDATO ADAMANTINO

Un soldato adamantino è solido quanto le fondamenta del mondo. Nulla è in grado di piegarlo. Nulla.

Prerequisiti: 21° livello, condottiero o guerriero

In tutta la sua carriera, il personaggio si è dimostrato una forza inarrestabile protetta da un'armatura pesante. Nel suo guscio di metallo, ha retto all'urto delle armi e dei poteri di creature che avrebbero potuto radere al suolo una città. Forse alla fine la sua armatura ne è uscita un po' malconcia... e forse anche il personaggio. Eppure, è rimasto in piedi.

Un soldato adamantino sa che l'armatura non è un oggetto come tanti. È una seconda pelle, è il volto che un combattente mostra al mondo. Il soldato ne ha fatto il marchio di fabbrica della sua carriera. Quando la sagoma del suo elmo si profila all'orizzonte, i suoi sostenitori esultano e i suoi nemici tremano. Forse esiterebbero a riconoscere il suo vero volto, ma conoscono bene il guscio sovrumano con cui scende in campo.

IMMORTALITÀ?

Il soldato adamantino deve dimostrarsi il più duro di tutti i guerrieri. Alla fine della sua saga potrebbe diventare un simbolo eterno, e la forma e i tratti caratteristici della sua armatura personale potrebbero rimanere impressi a fuoco nella memoria del mondo. La gente lo considera già un soldato modello, impossibile da spezzare sia nel corpo che nello spirito.

Icona corazzata: Quando il personaggio completa la sua impresa finale, si erge come esempio immacolato di cavaliere in armatura splendente. Tutti i combattenti corazzati di ogni epoca ricorderanno la sua storia. La forma della sua armatura è il metro di giudizio finale con cui si misureranno tutti gli altri colossi corazzati.

Per diventare questa icona di indistruttibilità, il personaggio dovrà ergersi fiero nel corso della sua ultima battaglia. Non dovrà cadere, cedere al dolore o piegarsi in alcun modo. Dovrà dimostrare che la sua armatura è come la sua pelle, e che la sua pelle è come un'armatura. Non lo rallenta, anzi, lo sorregge; è indistruttibile, ed entra nella leggenda assieme al soldato. Forse lo porterà addirittura al fianco di una divinità come Kord, che lo nominerà esarca delle battaglie più gloriose e temerarie. Il soldato adamantino diventerà allora il santo patrono di tutti i combattenti corazzati.

Il suo nome diventerà sinonimo di robustezza e resistenza. Si diffonderà in un mondo in cui i guerrieri si complimenteranno l'un l'altro per le prodezze più audaci che

riusciranno a compiere nelle loro armature pesanti. Ogni volta che il personaggio sentirà pronunciare il suo nome, batterà il suo pugno corazzato sul petto della corazza di piastre. Saprà che coloro che aspirano a diventare come lui udranno il suo rintocco con lo spirito e si rincuoreranno.

PRIVILEGI DEL SOLDATO ADAMANTINO

Supremazia Corazzata (21° livello): Un soldato adamantino ottiene un bonus di +2 alla CA quando indossa un'armatura pesante. Ignora inoltre qualsiasi penalità alla prova o alla velocità normalmente imposta dalle armature pesanti.

Pelle Impenetrabile (24° livello): Quando indossa un'armatura pesante, un soldato adamantino ottiene resistenza a tutti i danni pari al proprio modificatore di Costituzione.

Duro da Uccidere (30° livello): Una volta al giorno, il personaggio può considerare un qualsiasi tiro salvezza appena effettuato come se avesse ottenuto un 20 naturale al tiro del dado.

POTERE DEL SOLDATO ADAMANTINO

Avanzata Inesorabile Soldato Adamantino Utilità 26

Nulla può trattenerne il soldato adamantino.

Giornaliero ♦ Marziale, Stabile

Azione minore Personale

Effetto: Finché il potere rimane stabile, il personaggio può scattare di 1 quadretto nello spazio di un nemico adiacente e poi spingere il nemico di 1 quadretto come azione di movimento.

VIANDANTE OSCURO

Il viandante oscuro percorre i sentieri più misteriosi del fato. Finché non incrocerà il suo destino su queste vie, vagherà per sempre.

Prerequisiti: 21° livello, ladro o ranger

Il viandante oscuro è partito da casa secoli fa, dicendo addio alle comodità che una vita più semplice avrebbe potuto garantirgli. Inseguendo un richiamo sconosciuto, si è messo in cammino assieme ad altri vagabondi. Il suo viaggio lo ha condotto su sentieri sinistri e verso imprese fatali. Col tempo, forse, sia lui che i suoi compagni sono stati chiamati eroi. Eppure, i fili più oscuri della sorte lo tirano ancora verso una fine ignota.

Finché quella fine non giunge, il viandante oscuro continua a camminare per il mondo come una presenza misteriosa, rivelandosi dove nessuno se lo aspetta o dove c'è più bisogno di lui.

IMMORTALITÀ?

La provvidenza ha risparmiato il viandante oscuro in vista dello scontro finale. Quando quel terribile momento verrà, dove lo condurrà poi la sorte?

Fato girovago: I giorni di viaggio del viandante oscuro non sono terminati soltanto perché il futuro a cui era predestinato si è finalmente avverato. Fin da giovane, il viandante oscuro è sempre stato un giocattolo del fato, un involontario agente di fortuna e di rovina. Ha seguito il richiamo e si è lasciato condurre dalla sua voce, ha fatto ciò che gli veniva chiesto, e ora l'ordalia oscura che veniva pretesa da lui è

finalmente compiuta. Chi conosce la storia del viandante oscuro sa che è la storia della personificazione del fato.

L'arazzo delle opere compiute in vita lo segue, completato dal suo atto finale. Se alla fine ha donato al mondo una buona sorte, la sua leggenda dimostrerà che la fortuna aiuta veramente gli audaci. Tuttavia, la sua storia potrebbe avere anche una tonalità sinistra, l'ineluttabile monito di un destino cupo.

Il viandante oscuro vagherà per il cosmo, ritenuto il patrono o l'intercessore di coloro che desiderano compiere il loro destino o sfuggire a esso. Potrebbe essere l'agente di una potenza correlata alla fortuna o alla predestinazione, come Avandra o la Regina Corvo. Più probabilmente, tuttavia, avrà tagliato i fili di ogni obbligo e sarà passato oltre i lacci del caso.

Ora vaga libero, si reca ovunque voglia, per una volta in vita sua. Così facendo, diviene un esempio per tutti coloro che desiderano viaggiare liberi dai cappi e dalle trappole della sorte e del destino.

PRIVILEGI DEL VIANDANTE OSCURO

Destino Dissimile (21° livello): Qualsiasi creatura di livello pari o inferiore al viandante oscuro che lo colpisce subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire contro di lui fino alla fine dell'incontro.

Strada Oscura (24° livello): Il viandante oscuro può raggiungere qualsiasi destinazione desiderata in un singolo periodo ininterrotto di 24 ore di viaggio a piedi. Per quanto lontana possa essere la destinazione, e per quanti piani possano separarlo da essa, il viandante oscuro arriva alla meta 24 ore dopo essere partito, trovando scorciatoie, portali o altri mezzi di trasporto che ignorava in precedenza. Non ha bisogno di riposare, mangiare o bere durante questo viaggio, se non per ricaricare i suoi poteri e recuperare i suoi impulsi curativi. Durante questo viaggio, il viandante oscuro è al sicuro da qualsiasi pericolo, attacco o altra minaccia.

Quando il viandante sceglie una destinazione, deve trattarsi di una destinazione specifica. Se la sua destinazione si trova all'interno di una struttura, come ad esempio una particolare stanza all'interno di un castello, il lungo cammino lo conduce all'entrata principale della struttura, ma non al suo interno.

Il viandante oscuro può decidere di essere accompagnato da un numero di personaggi pari a 5 + il suo modificatore di Saggezza, che condividono tutti il beneficio fornito da questo privilegio di classe.



Lunga Via del Ritorno (30° livello): Se il viandante oscuro muore e non torna in vita entro 12 ore, il suo corpo e le sue proprietà scompaiono. Dodici ore dopo (vale a dire 24 ore dopo la morte), il personaggio ritorna, equipaggiato con ciò che possedeva al momento della morte, dopo avere camminato fin dal luogo in cui si è risvegliato quando è morto, deciso dal giocatore e dal DM. La sua condizione è la stessa in cui il personaggio si troverebbe se fosse stato sottoposto al rituale Rianimare Morti, ma senza alcuna penalità di morte.

Il personaggio può decidere di arrivare nel luogo della sua morte, nel luogo in cui si trovano uno o più dei suoi alleati, o in qualsiasi posto che consideri casa. La sua esistenza ha uno scopo ben preciso, che non è una morte casuale.

POTERE DEL VIANDANTE OSCURO

Mai Impreparato

Viandante Oscuro Utilità 26

Il viandante oscuro è un pozzo senza fondo di risorse.

Giornaliero ♦ Marziale

Azione minore

Personale

Effetto: Il personaggio recupera l'uso di un potere giornaliero a utilità che ha già usato quel giorno.

RIGUARDO AGLI AUTORI

Rob Heinsoo ha diretto la squadra di progettazione del Gioco di Ruolo di DUNGEONS & DRAGONS® 4ª Edizione. Ha inoltre collaborato alla realizzazione della Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS® per la 4ª Edizione. Tra i suoi altri progetti conta i giochi Three-Dragon Ante™ e Inn Fighting™.

David Noonan è un progettista di giochi per Wizards of the Coast. Ha contribuito a creare le regole base della 4ª Edizione di D&D® ed è coautore dell'avventura Torre Scettro di Spellgard. Vive a Washington con sua moglie e due figli.

Robert J. Schwab lavora come progettista freelance per Wizards of the Coast. Le sue produzioni più recenti comprendono la Guida del Giocatore a FORGOTTEN REALMS. Robert vive nel Tennessee con sua moglie Stacey, dalla pazienza incredibile, e con il suo branco di gatti mannari immondi. È felice soprattutto quando viene incatenato alla scrivania e messo al lavoro per i suoi oscuri signori di Seattle.

Chris Sims lavora come progettista per Wizards of the Coast. Le sue opere più recenti comprendono il Manuale dei Mostri® e la Guida del Dungeon Master® della 4ª Edizione e l'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS®.



SFODERA LA SPADA

I combattenti marziali, eroi armati di lama e di arco, si ergono impavidi contro le forze del male. Protetti da una solida armatura e stringendo una fidata arma in mano, gli eroi marziali contano sull'astuzia e sulla tenacia per raggiungere la vittoria.

Questo supplemento di DUNGEONS & DRAGONS® presenta centinaia di nuovi poteri, talenti, cammini leggendari e destini epici ideati per le classi del condottiero, del guerriero, del ladro e del ranger.

Comprende anche sviluppi e privilegi di classe nuovi di zecca per queste quattro classi, che consentiranno a ogni giocatore di interpretare nuove versioni della sua classe marziale preferita, dal combattente furioso al ladro tagliagole, dal condottiero spavaldo al ranger maestro delle bestie.

Da utilizzare con questi prodotti base di DUNGEONS & DRAGONS® 4ª Edizione:

Manuale del Giocatore® Guida del Dungeon Master®

Manuale dei Mostri®

Miniature di D&D® Dungeon Tiles di D&D™



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-225-9



9 788882 882259

Prezzo € 29,95