

UNA REVISIONE OMNICOMPRENSIVA

DELLA CLASSE DEL

RANGER

di D&D 5e

MANUALI INCLUSI:

MANUALE DEL GIOCATORE (MdG)

XANATHAR'S GUIDE TO EVERYTHING (Xanathar)

TASHA'S CAULDRON OF EVERYTHING (Tasha)

FIZBAN'S TREASURY OF DRAGONS (Fizban)

E con elementi di UNEARTHED ARCANA (UA)



REVISIONI PRINCIPALI:

- Sono stati tradotti in italiano contenuti ufficiali e dell'UA non ancora localizzati in Italia.
- Il privilegio Nemico Prescelto presenta la possibilità di scegliere tra la variante di Tasha ("Avversario Prescelto") e una versione ibrida tra quella del MdG e dell'UA ("Tipo Prescelto").
- Il privilegio Esploratore Nato presenta la possibilità di scegliere tra tutte e tre le sue varianti: MdG ("Terreno Prescelto"), Tasha ("Nessun Terreno") e UA ("Tutti i Terreni", con modifiche). Il privilegio del MdG, considerato estremamente debole nella sua versione originale, ha incorporato anche il privilegio Nature's Veil del ranger di livello 10 di Tasha, contestualizzandolo solo per i terreni prescelti. Inoltre, i bonus per le prove sul terreno sono ora slegati alla competenza.
- Aggiunti due stili di combattimento dall'UA: Combattere disarmato e Intercettazione.
- Il privilegio Consapevolezza Primordiale ha sia l'opzione del MdG (adattata), sia quella di Tasha.
- L'archetipo Signore delle Bestie è quello di Tasha poiché è la versione più bilanciata, con un adattamento al livello 7. Se si desidera, il compagno animale può essere un animale comune.
- Il privilegio Andatura sul Terreno del MdG incorpora anche Fleet of Foot dell'UA.
- Il privilegio Nascondersi in piena vista dell'UA sostituisce quello del MdG.

RANGER



PUNTI FERITA

DADI VITA: 1d10 per livello da ranger

PF AL 1° LIVELLO: 10 + il tuo mod Cos

PF AI LIVELLI PIÙ ALTI: 1d10 + il tuo mod Cos per livello da ranger oltre il livello 1

COMPETENZE

ARMATURE: Armature leggere, armature medie, scudi

ARMI: Armi semplici, armi da guerra

ATTREZZI: Nessuno

TIRI SALVEZZA: Forza, Destrezza

ABILITÀ: Scegli tre abilità tra Addestrare Animali, Atletica, Furtività, Indagare, Intuizione, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

EQUIPAGGIAMENTO

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dal tuo background:

(a) armatura a scaglie o (b) armatura di cuoio

(a) due spade corte o (b) due armi semplici

(a) uno zaino da speleologo o (b) uno zaino da esploratore

RANGER

LIVELLO	BC	PRIVILEGI	INCANTESIMI	SLOT INCANTESIMI					
			CONOSCIUTI	LY 1	LY 2	LY 3	LY 4	LY 5	
1	+2	Nemico Prescelto, Esploratore Nato							
2	+2	Stile di Combattimento, Incantesimi	2	2					
3	+2	Archetipo Ranger, Consapevolezza Primordiale	3	3					
4	+2	Incremento punteggi caratteristica	3	3					
5	+3	Attacco extra	4	4	2				
6	+3	Nemico Prescelto Migliorato, Esploratore Nato Migliorato	4	4	2				
7	+3	Archetipo Ranger	5	4	3				
8	+3	Incremento punteggi caratteristica, Andatura sul Terreno	5	4	3				
9	+4		6	4	3	2			
10	+4	Esploratore Nato Migliorato, Nascondersi in piena vista	6	4	3	2			
11	+4	Archetipo Ranger	7	4	3	3			
12	+4	Incremento punteggi caratteristica	7	4	3	3			
13	+5		8	4	3	3	1		
14	+5	Nemico Prescelto Migliorato, Svanire	8	4	3	3	1		
15	+5	Archetipo Ranger	9	4	3	3	2		
16	+5	Incremento punteggi caratteristica	9	4	3	3	2		
17	+6		10	4	3	3	3	1	
18	+6	Sensi ferini	10	4	3	3	3	1	
19	+6	Incremento punteggi caratteristica	11	4	3	3	3	2	
20	+6	Sterminatore di Nemici	11	4	3	3	3	2	

PRIVILEGI DI CLASSE

NEMICO PRESCELTO

A partire dal livello 1, hai sviluppato una significativa esperienza nel combattere diverse creature. In base al tipo di nemici che hai dovuto affrontare, scegli una delle seguenti opzioni: “Tipo Prescelto” oppure “Avversario Prescelto”.

Un ranger che si è specializzato nell'affrontare un tipo specifico di creature, come un abitante dei boschi abituato a cacciare animali, un guardiano intento a scacciare i banditi dai propri confini, o un cacciatore di draghi in cerca di gloria, si focalizzerà su quei tipi specifici di creature e i suoi nemici prescelti saranno probabilmente di un “Tipo Prescelto”.

Invece, un ranger abituato a focalizzarsi su un obiettivo alla volta, come un avventuriero ignaro delle terre selvagge, un protettore di un luogo minacciato da creature di molte specie, o un viaggiatore planare sempre pronto ad affrontare le novità, molto probabilmente avrà come nemico prescelto un “Avversario prescelto”.

TIPO PRESCELTO

Ti sei specializzato nel combattere, studiare, seguire tracce, cacciare e anche parlare con un certo tipo di nemico.

Scegli un tipo di nemico prescelto: aberrazioni, bestie, celestiali, costrutti, draghi, elementali, fatati, giganti, immondi, melme, mostruosità, non morti, umanoidi o vegetali.

Ottieni un bonus di +2 ai danni con armi contro i tuoi nemici prescelti.

Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei tuoi nemici prescelti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni su di loro.

Apprendi inoltre un linguaggio di tua scelta (di solito uno che venga parlato dal nemico prescelto).

Al livello 6, scegli un secondo tipo di nemici come nemico prescelto tra quelli incontrati nei tuoi viaggi. Apprendi un ulteriore linguaggio di tua scelta, possibilmente tra quelli sentiti dai tuoi nemici prescelti.

Il bonus dei danni contro i nemici prescelti diventa +4.

Ottieni vantaggio ai TS contro gli incantesimi e le abilità dei nemici prescelti se sono aberrazioni, celestiali, costrutti, draghi, elementali, giganti, o immondi.

Al livello 14, puoi decidere se scegliere un terzo tipo di nemici prescelti tra quelli incontrati nei tuoi viaggi, oppure se portare il bonus dei danni contro i nemici prescelti a +6.

AVVERSARIO PRESCELTO

Qualunque sia il tipo di nemici che stai affrontando, preferisci focalizzarti su un avversario alla volta, proprio come un predatore farebbe con la sua preda.

Quando colpisci una creatura, puoi invocare il tuo legame mistico con la natura per marciare il bersaglio come tuo nemico prescelto per 1 minuto o fino a che non perdi la concentrazione (come se ti stessi concentrando su un incantesimo).

La prima volta di ogni tuo turno in cui colpisci il tuo nemico prescelto e gli procuri danno, incluso il turno in cui lo marchi, aumenti il danno di 1d4.

Puoi marciare un nemico prescelto un numero di volte pari al tuo BC, e ripristini completamente gli usi di questo privilegio a ogni riposo lungo.

Al livello 6, il bonus di danni contro il tuo nemico prescelto diventa 1d6.

Al livello 14, il bonus di danni contro il tuo nemico prescelto diventa 1d8.

ESPLORATORE NATO

A partire dal livello 1, hai sviluppato una significativa esperienza nell'affrontare i pericoli del mondo al di fuori dei centri abitati. In base al tipo di contesto ambientale in cui ti sei dovuto specializzare, scegli una delle seguenti opzioni tra "Tutti i Terreni", "Terreno Prescelto" o "Nessun Terreno".

Un ranger abituato a doversi adattare alle terre selvagge più aspre e variegata, come un eremita che esplora il mondo, un cacciatore nomade, o un viaggiatore ramingo, sarà probabilmente abituato ad affrontare "Tutti i Terreni".

Invece, un ranger legato alla vita di territori naturali molto specifici, come un guardiano forestale che protegge i confini di una foresta, un tracciatore che esplora le terre congelate, o un predone dei deserti, sarà specializzato su un "Terreno Prescelto".

Infine, un ranger che ha ricevuto un addestramento speciale, ma non particolarmente legato ad un territorio specifico, come l'esploratore di un esercito, un battitore di sentieri, o un messaggero di frontiera, avrà sviluppato diverse capacità di adattamento per sopravvivere alle terre selvagge, ma che sono caratteristiche di "Nessun Terreno".

TUTTI I TERRENI

Sei un maestro dell'esplorazione del mondo naturale, e reagisci con immediatezza e azioni decisive quando vieni attaccato. Ciò ti garantisce i seguenti benefici quando sei in un ambiente naturale:

- Ignori le difficoltà del terreno.
- Hai vantaggio ai tiri di iniziativa.
- Nel tuo primo turno di un combattimento, hai vantaggio ai TC contro le creature che non hanno ancora agito.

Ogni 8 ore di viaggio in un ambiente naturale, grazie alle tue capacità di adattamento ottieni un beneficio (cumulativo) tra i seguenti finché rimani in quell'ambiente naturale:

- Il terreno difficile non rallenta il movimento del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non può perdersi, se non a causa di effetti magici.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività durante il viaggio (come foraggiare, navigare o seguire tracce), sei sempre in allerta dei pericoli.
- Se stai viaggiando da solo, puoi muoverti furtivamente tenendo un'andatura normale.
- Quando foraggi, trovi il doppio del cibo che troveresti normalmente.
- Mentre segui le tracce di altre creature, ne apprendi anche il numero esatto, la taglia e quanto tempo sia trascorso dal loro passaggio nell'area.

Al livello 6, ottieni un beneficio ogni 4 ore di viaggio.

Al livello 10, dopo 1 ora di viaggio ottieni tutti i benefici.

TERRENO PRESCELTO

Sei particolarmente familiare con un tipo di ambiente naturale e sei esperto nel viaggiare e sopravvivere in questa regione.

Scegli un tipo di terreno prescelto: artico, costa, deserto, foresta, montagna, palude, pianura o sottosuolo.

Quando effettui una prova di Intelligenza o Saggezza collegata al tuo terreno prescelto, puoi sommare alla prova un bonus pari al tuo BC.

Puoi sfruttare il legame mistico con il tuo terreno prescelto per celare la tua presenza.

Se indossi degli abiti che si adattano al camuffamento del tuo terreno prescelto, puoi usare la tua Azione bonus per diventare invisibile fino all'inizio del tuo prossimo turno.

Puoi celare la tua presenza in questo modo per un numero di volte pari al tuo BC.

Ripristini il numero di volte in cui puoi diventare invisibile con un riposo lungo.

Inoltre, ottieni i seguenti benefici nel tuo terreno prescelto:

- Il terreno difficile non rallenta il movimento del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non può perdersi, se non a causa di effetti magici.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività durante il viaggio (come foraggiare, navigare o seguire tracce), sei sempre in allerta dei pericoli.
- Se stai viaggiando da solo, puoi muoverti furtivamente tenendo un'andatura normale.
- Quando foraggi, trovi il doppio del cibo che troveresti normalmente.
- Mentre segui le tracce di altre creature, ne apprendi anche il numero esatto, la taglia e quanto tempo sia trascorso dal loro passaggio nell'area.

Ai livelli 6, scegli un secondo terreno prescelto tra quelli incontrati nei tuoi viaggi.

Al livello 10, scegli un terzo terreno prescelto tra quelli incontrati nei tuoi viaggi.

NESSUN TERRENO

Hai imparato diverse lingue dovendo comunicare con i viandanti che incontri nei tuoi viaggi, e ti sottoponi a un rigido allenamento per aumentare la tua mobilità e la tua resistenza fisica.

Sai parlare, leggere e scrivere due lingue a tua scelta. Inoltre, raddoppi il BC di una delle tue abilità in cui sei già competente.

Al livello 6, la tua velocità aumenta di 1,5m. Ottieni una velocità di nuotare e scalare pari a quella di camminata.

Al livello 10, puoi usare la tua Azione per ottenere un numero di PF temporanei pari a $1d8 +$ il tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Puoi usare questa Azione un numero di volte pari al tuo BC e riguadagni tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

In aggiunta, quando finisci un riposo breve, perdi 1 livello di indebolimento.

STILE DI COMBATTIMENTO

Al livello 2, ti specializzi in un particolare stile di combattimento.

Se ottieni più di uno stile di combattimento da diverse fonti, non puoi scegliere di avere contemporaneamente più volte lo stesso stile di combattimento. Ogni volta che ottieni un livello da ranger, puoi sostituire uno dei tuoi stili di combattimento con un altro tra quelli da ranger.

COMBATTERE CON ARMI DA LANCIO

Puoi estrarre un'arma che ha la proprietà da Lancio come parte dell'attacco che hai con quell'arma. Inoltre, quando colpisci con un attacco a distanza usando un'arma da lancio, ottieni un bonus di +2 al tiro dei danni.

COMBATTERE ALLA CIECA

Hai vistacieca entro un raggio di 3m. Entro quel raggio, riesci a vedere qualunque cosa non sia dietro copertura totale, anche se sei cieco o al buio. Inoltre, riesci a percepire la presenza di una creatura invisibile entro quel raggio, a meno che non si sia nascosta con successo da te.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando combatti con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

COMBATTERE DISARMATO

I tuoi colpi disarmati possono infliggere danni contundenti uguali a $1d6 +$ il tuo modificatore di Forza. Se usi due mani libere, il danno da $1d6$ diventa $1d8$. Quando inizi una lotta, puoi infliggere $1d4$ danni contundenti alle creature afferrate. Fino a che non termina la presa, puoi infliggere questo danno ogni volta che colpisci con un attacco da mischia.

DIFESA

Quando indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA.

DUELLARE

Quando impugni un'arma da mischia in una mano e nessun'altra arma, ottieni un bonus di +2 ai tiri dei danni con quell'arma.

GUERRIERO DRUIDICO

Impari due trucchetti dalla lista di incantesimi del druido. Contano come incantesimi da ranger, e la tua caratteristica da incantatore è la Saggezza. Ogni volta che guadagni un livello in questa classe puoi sostituire uno di questi trucchetti con un altro dalla lista degli incantesimi da druido.

INTERCETTAZIONE

Quando una creatura che puoi vedere colpisce un bersaglio diverso da te entro 1,5m da te, se impugni uno scudo o un'arma semplice o da mischia, puoi usare la tua Reazione per ridurre il danno del bersaglio di 1d10 + il tuo BC (a un minimo di 0 danni).

TIRO

Ottieni un bonus di +2 al tiro dei danni con le armi a distanza.

INCANTESIMI

Al livello 2, hai imparato ad usare l'essenza magica della natura per lanciare incantesimi. Vedi il manuale per una lista di incantesimi del Ranger.

SLOT INCANTESIMO

La tabella mostra quanti slot incantesimo hai a disposizione per lanciare i tuoi incantesimi di livello 1 o più alto. Per lanciare questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO O PIÙ ALTO

Conosci due incantesimi di 1° livello di tua scelta, presi dalla lista degli incantesimi da ranger. La tabella mostra quando apprenderai altri incantesimi da ranger di tua scelta. Ciascuno di questi incantesimi deve essere di un livello di cui possiedi slot incantesimo. Per esempio, quando raggiungi il livello 5 in questa classe, puoi apprendere un nuovo incantesimo di 1° o 2° livello. Inoltre, quando ottieni un livello in questa classe, puoi scegliere uno degli incantesimi da ranger che conosci e sostituirlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da ranger, che deve essere comunque di un livello di cui possiedi slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

La Saggezza è la tua caratteristica da incantatore per gli incantesimi da ranger, dato che la tua magia deriva dalla tua sintonia con la natura. Usi la Saggezza ogni volta che un incantesimo da ranger fa riferimento alla tua caratteristica da incantatore. Inoltre, usi il modificatore di Saggezza quando stabilisci la CD del TS di un incantesimo da ranger da te lanciato e quando effettui un TC con un incantesimo.

CD DEL TIRO SALVEZZA DELL'INCANTESIMO = 8 + il tuo BC + il tuo modificatore di Saggezza

MODIFICATORE DI ATTACCO DELL'INCANTESIMO = il tuo BC + il tuo modificatore di Saggezza

ARCHETIPO RANGER

Al livello 3, scegli un archetipo da ranger. Questa scelta ti conferisce privilegi ai livelli 3, 7, 11 e 15.

Gli archetipi sono:

Cacciatore, Cacciatore delle Tenebre, Guardiano Draconico, Padrone degli Sciami, Signore delle Bestie, Uccisore di Mostri, Vagabondo Fatato, Viandante dell'Orizzonte.

CONSAPEVOLEZZA PRIMORDIALE

Al livello 3, stabilisci un potente legame con il mondo naturale che si può manifestare in due modi: attraverso una connessione spirituale con gli animali e il terreno, oppure rafforzando il legame già stabilito con l'essenza magica che permea la natura.

Scegli una delle due opzioni:

ANIMALI E TERRENO

Hai una predisposizione innata nel comunicare con gli animali, e loro ti riconoscono come uno spirito a loro affine.

Con un'Azione, puoi comunicare idee semplici alle bestie attraverso suoni e gesti, e riesci a comprendere il loro stato d'animo e le loro intenzioni. Apprendi il loro stato emotivo, se sono affette da qualche sorta di effetto magico, i loro bisogni nel breve termine (come desiderio di cibo o riparo), ed eventualmente come persuaderli a non attaccare. Non puoi usare questa abilità contro una creatura che hai attaccato negli scorsi 10 minuti.

Se i tuoi nemici prescelti sono di un tipo prescelto, puoi spendere 1 minuto ininterrotto in concentrazione (come se fosse un incantesimo) per percepire la presenza dei tuoi nemici prescelti nel raggio di 8km. Riveli il tipo di nemici prescelti, il loro numero, in che direzione si trovano e quanto distano da te (in km). Se ci sono più gruppi di nemici prescelti entro gittata, apprendi queste informazioni per ciascun gruppo.

Se invece il tuo nemico prescelto è un avversario prescelto, puoi spendere un'Azione per percepire la direzione e la distanza della posizione del tuo nemico prescelto nel raggio di 8km.

ESSENZA MAGICA

Metti a fuoco la tua consapevolezza sulle forze mistiche che interconnettono la natura: apprendi incantesimi aggiuntivi in base al livello che hai raggiunto in questa classe, se già non li conosci. Questi incantesimi non contano per il numero di incantesimi da ranger che conosci.

- Livello 3: Parlare con gli Animali
- Livello 5: Percezione delle Bestie
- Livello 9: Parlare con i Vegetali
- Livello 13: Localizza Creatura
- Livello 17: Comunione con la Natura

INCREMENTO PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Al livello 4, e poi ancora ai livelli 8, 12, 16 e 19, puoi incrementare un tuo punteggio di caratteristica di 2, o incrementare due punteggi di caratteristica di 1.

ATTACCO EXTRA

Al livello 5, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione di Attacco durante il tuo turno.

ANDATURA SUL TERRENO

Al livello 8, puoi spendere la tua Azione bonus per scattare.

Inoltre, puoi attraversare i vegetali non magici senza subire danni se presentano spine, spuntoni o simili pericoli. Hai vantaggio sui TS contro vegetali che sono stati creati o manipolati magicamente per impedire il movimento, come quelli creati dall'incantesimo Intralciare.

NASCONDERSI IN PIENA VISTA

Al livello 10, impari a rimanere perfettamente immobile per lunghi periodi di tempo.

Quando provi a nasconderti nel tuo turno, puoi decidere di rimanere fermo immobile: finché non ti muovi, le creature che cercano di percepirti hanno una penalità di -10 alle loro prove di Saggezza (Percezione) fino all'inizio del tuo prossimo turno. Perdi questo beneficio se fai dei movimenti.

Se non sei più nascosto, vieni automaticamente notato. Se all'inizio del turno sei ancora nascosto, puoi continuare a rimanere immobile e avere questo beneficio finché non vieni notato.

SVANIRE

Al livello 14, puoi spendere la tua Azione bonus per provare a nasconderti. Inoltre, le tue tracce non possono essere rilevate se non con mezzi magici, a meno che tu non decida di lasciare una scia.

SENSI FERINI

Al livello 18, sviluppi dei sensi soprannaturali che ti aiutano a combattere le creature che non puoi vedere. Quando attacchi una creatura che non puoi vedere, la tua incapacità di vedere non comporta svantaggio ai TC contro di essa. Sei anche consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile entro 9m da te, purché la creatura non sia nascosta da te, e tu non sia accecato o assordato.

STERMINATORE DI NEMICI

Al livello 20, diventi un insuperabile cacciatore dei tuoi nemici. Una volta durante ciascun tuo turno, puoi sommare il tuo modificatore di Saggezza (minimo di 1) al TC o al tiro di danno di un attacco effettuato contro uno dei tuoi nemici prescelti. Puoi scegliere di usare questo privilegio prima o dopo il tiro, ma prima che qualsiasi risultato del tiro venga applicato.

ARCHETIPI DEL RANGER

CACCIATORE



Accetti il tuo posto come baluardo tra la civiltà e i terrori delle terre selvagge. Mentre percorri la via del cacciatore, apprendi tecniche specializzate per combattere le minacce che affronti.

PREDA DEL CACCIATORE

Al livello 3, apprendi uno dei seguenti privilegi di classe:

DEVASTATORE DELL'ORDA

Una volta per ogni tuo turno, quando effettui un attacco con un'arma, puoi effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa situata entro 1,5m dal bersaglio originale entro la gittata dell'arma.

STERMINATORE DI COLOSSI

Una volta per ogni tuo turno, quando colpisci una creatura con un attacco con un'arma, quella creatura subisce 1d8 danni extra se non è al massimo dei suoi PF.

UCCISORE DI GIGANTI

Quando una creatura di taglia Grande o superiore entro 1,5m da te ti manca o ti colpisce, puoi spendere la tua Reazione per attaccarla immediatamente dopo il suo attacco, purchè tu sia in grado di vederla.

TATTICHE DIFENSIVE

Al livello 7, apprendi uno dei seguenti privilegi di classe:

DIFESA DAL MULTIATTACCO

Quando una creatura ti colpisce con un attacco, ottieni un bonus di +4 alla CA contro tutti gli attacchi successivi effettuati da quella creatura per il resto del turno.

SFUGGIRE ALL'ORDA

Gli attacchi di opportunità effettuati contro di te hanno svantaggio.

VOLONTÀ DI ACCIAIO

Hai vantaggio sui TS contro l'essere spaventato.

MULTIATTACCO

Al livello 11, apprendi uno dei seguenti privilegi di classe:

ATTACCO TURBINANTE

Puoi usare la tua Azione per effettuare un attacco da mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5m da te, effettuando un TC separato per ogni bersaglio.

RAFFICA

Puoi usare la tua Azione per effettuare un attacco a distanza contro un qualsiasi numero di creature entro 3m da un punto che puoi vedere e che sia entro la gittata della tua arma. Devi avere munizioni sufficienti per tutti i bersagli, ed effettui un TC separato per ciascuno di loro.

DIFESA SUPERIORE DEL CACCIATORE

Al livello 15, apprendi uno dei seguenti privilegi di classe:

ELUSIONE

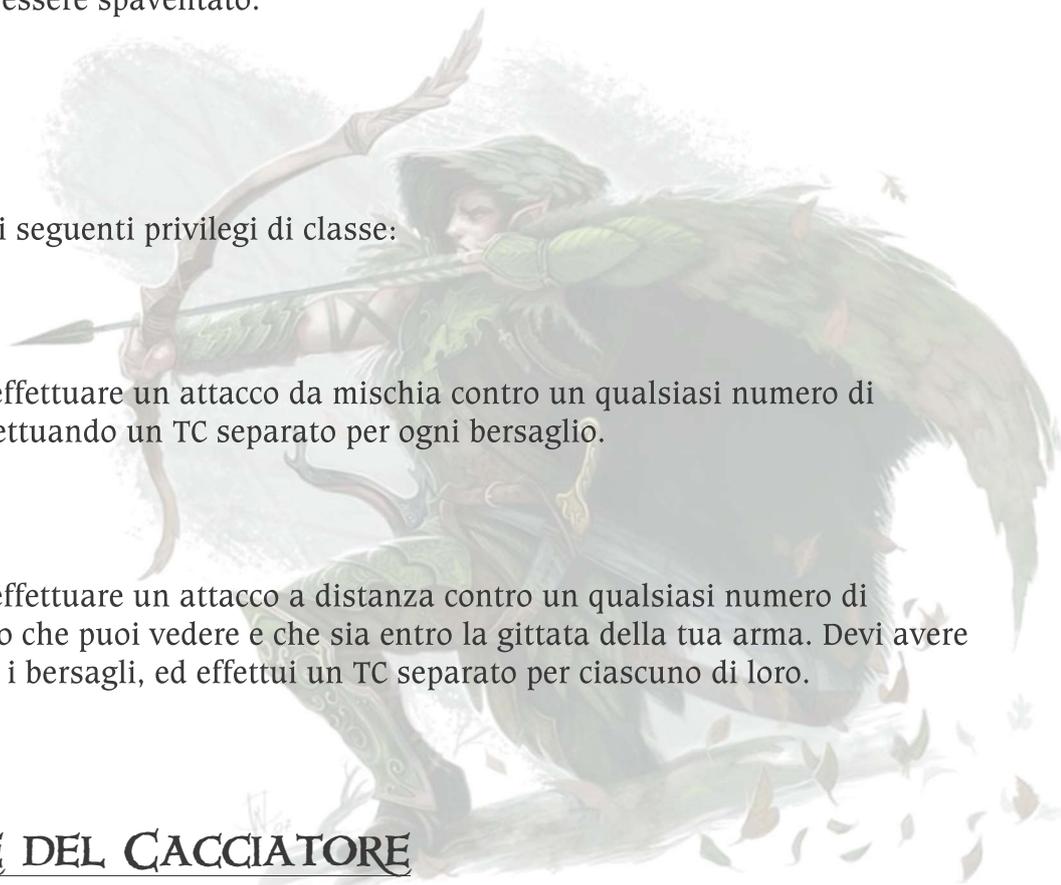
Quando sei bersaglio di un effetto, come il soffio infuocato di un drago rosso o l'incantesimo Fulmine, che permette un TS su Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se superi il TS, e solo la metà dei danni se lo fallisci.

OPPORSI ALLA MAREA

Quando una creatura ostile ti manca con un attacco in mischia, puoi usare la tua Reazione per obbligare quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura di tua scelta.

SCHIVATA PRODIGIOSA

Quando una creatura che puoi vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua Reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.



CACCIATORE DELLE TENEBRE



Sei di casa nei luoghi più bui: nel profondo della terra, nei vicoli cupi, nelle foreste primordiali e ovunque la luce si affievolisca. Dove la maggior parte delle persone entra in questi luoghi con trepidazione, tu ti avventuri audacemente nelle tenebre.

PREDATORE DEL TERRORE

Al livello 3, diventi un maestro nell'arte dell'imboscata.

Puoi aggiungere il tuo modificatore di Saggezza al tuo tiro di iniziativa.

All'inizio del tuo primo turno di ogni combattimento, la tua velocità di camminata aumenta di 3m, e rimane tale fino alla fine di quel turno. Se in quel turno usi la tua Azione per attaccare, puoi fare un attacco con arma aggiuntivo come parte di quell'azione. Se quell'attacco colpisce, il bersaglio subisce 1d8 danni extra.

INCANTESIMI DEI CACCIATORI DELLE TENEBRE

Al livello 3, impari un incantesimo aggiuntivo quando raggiungi certi livelli. Gli incantesimi contano come incantesimi da ranger, ma non contano per il limite di incantesimi che puoi avere.

- Livello 3: Camuffare sé stesso
- Livello 5: Trucco della corda
- Livello 9: Paura
- Livello 13: Invisibilità superiore
- Livello 17: Sembrare

VISTA OMBROSA

Al livello 3, ottieni scurovisione nel raggio di 18m. Se la tua razza ha già scurovisione, il suo raggio aumenta di 6m.

Sei inoltre adatto ad evitare di essere visto da chi ha scurovisione. Mentre sei nell'oscurità, sei invisibile alle creature che si affidano alla scurovisione per vederti nell'oscurità.

MENTE FERREA

Al livello 7, hai affinato la tua capacità di resistere ai poteri di alterazione mentale della tua preda. Diventi competente nei TS Saggezza. Se hai già questa competenza, acquisisci invece competenza nei TS Intelligenza o Carisma (a tua scelta).

RAFFICA DEL CACCIATORE

Al livello 11, impari ad attaccare ad una velocità così inaspettata che puoi trasformare un colpo mancato in un colpo andato a segno. Una volta durante il tuo turno, quando manchi con un attacco con un'arma, puoi fare un altro attacco con arma come parte della stessa azione.

SCHIVATA OSCURA

Al livello 15, puoi schivare in modi imprevisi, con fili di ombra soprannaturale intorno a te. Ogni volta che una creatura sta per attaccarti e non ha vantaggio al TC, puoi usare la tua Reazione per imporre svantaggio sul tiro.



GUARDIANO DEI DRAGHI



La tua connessione con il mondo della natura prende la forma di spirito draconico che si può manifestare sotto forma di drago. Man mano che cresce il tuo potere, così crescono anche la potenza e la grandezza del tuo drago.

COMPAGNO DRACONICO

Al livello 3, hai una forte connessione con un drago di taglia Piccola che non è ancora in grado di volare. Al livello 7 crescerà diventando di taglia Media e al livello 15 diventerà di taglia Grande.

Al livello 3, puoi usare la tua Azione per evocare il drago in uno spazio libero entro 9m.

Una volta evocato il tuo drago, non puoi più evocarlo fino a che non termini un riposo lungo, a meno che non spendi uno slot magico.

Ogni volta che lo evochi, puoi scegliere di cambiare la sua forma nei dettagli estetici.

Scegli inoltre un tipo di essenza draconica tra: acido, freddo, fulmine, fuoco, veleno. Il drago sarà immune a quel tipo di danno e influenzerà con quel tipo di danno la sua abilità Colpo Infuso.

Il drago è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni e obbedisce ai tuoi comandi.

In combattimento, condivide la tua stessa iniziativa e svolge il suo turno immediatamente dopo il tuo. Può muoversi e usare la sua Reazione autonomamente, ma l'unica Azione che può fare nel suo turno è quella di Schivata, a meno che tu non usi la tua Azione bonus per comandargli di fare diversamente. Se sei incapacitato, il tuo drago può svolgere altre Azioni autonomamente.

Il drago svanisce se raggiunge 0 PF, se lo evochi di nuovo, o se muori. Quando svanisce, lascia dietro di sé ogni cosa che stava trasportando o indossando.

Il drago ha il tuo stesso BC e le seguenti statistiche:

For 16(+3), Des 12(+1), Cos 15(+2), Int 8(-1), Sag 14(+2), Car 8(-1)

CA = 14 + BC

PF = 5 + 5 volte il tuo livello da ranger

DV = tanti d10 quanti il tuo livello da ranger

Velocità = 12m

Competenze = TS Des, TS Sag

Sensi = Scurovisione 18m

Lingue = Draconico

Quando il drago attacca un bersaglio, usa il suo Morso come se fosse un attacco in mischia con arma con una gittata di 1,5m.

Morso = TC: d20 + 3 + BC. Danni perforanti: 1d6 + BC.

Il drago può usare la sua Reazione per usare l'abilità Colpo Infuso.

Colpo Infuso = quando un'altra creatura entro 9m dal drago colpisce un bersaglio con un'arma, può infondere all'arma la sua essenza draconica per infliggere al bersaglio 1d6 danni del suo tipo.

DONO DRACONICO

Al livello 3, il legame che condividi con il tuo drago ti permette di comprendere, leggere e scrivere la lingua draconica o un'altra lingua a tua scelta.

Inoltre, impari il trucchetto Taumaturgia come se fosse un incantesimo da ranger.

LEGAME DI ZANNE E SCAGLIE

Al livello 7, il legame che condividi con il tuo drago si intensifica. Quando lo evochi, si formano delle grandi ali sul suo dorso e ottiene una velocità di volo pari a quella di camminata.

Guadagni inoltre gli ulteriori benefici:

CAVALCATURA DRACONICA: Il drago è di taglia Media e grazie al vostro legame sei in grado di cavalcarlo se sei di taglia Media o inferiore. Quando lo cavalchi, il tuo drago non è in grado di volare.

ZANNA MAGICA: Il danno del morso del drago fa 1d6 danni extra del tipo dell'essenza draconica.

RESISTENZA: Sei resistente al tipo di danno a cui il tuo drago è immune.

SOFFIO DI DRAGO

Al livello 11, come tua Azione, tu o il tuo drago potete esalare un attacco a soffio in un cono di 18m causando danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno a tua scelta (non deve per forza coincidere con la tua essenza draconica). Ciascuna creatura deve effettuare un TS Des e subire 8d6 danni di quel tipo in caso di fallimento o la metà in caso di successo.

Quando usi questa abilità, non puoi più riutilizzarla fino al termine di un riposo lungo, a meno che non spendi uno slot magico di almeno terzo livello.

Al livello 15, questo danno aumenta a 10d6.

LEGAME PERFEZIONATO

Al livello 15, il legame con il tuo drago raggiunge l'apice e diventa di taglia Grande.

Quando evochi il tuo drago, guadagni i seguenti benefici:

MORSO POTENZIATO: Il morso del drago fa un ulteriore d6 di danno extra del tipo della sua essenza draconica (per un totale di 2d6 danni extra).

TAGLIA GRANDE: Il drago è di taglia grande e ora è in grado di volare anche mentre lo cavalchi.

RESISTENZA FULMINEA: Quando tu o il tuo drago subite danni mentre siete distanti tra di voi non oltre 9m, puoi spendere la tua Reazione per far diventare resistente te o il tuo drago a quell'attacco. Puoi usare questa Reazione un numero di volte pari al tuo BC, e riguadagni tutti gli usi di quest'abilità con un riposo lungo.

PADRONE DEGLI SCIAMI



Il tuo legame con il mondo circostante si manifesta spontaneamente sotto forma di sciame di spiriti dalle sembianze di piccoli animali o creature fatate. Queste piccole creature diventano un'estensione della tua presenza.

SCIAME DI SPIRITI DELLA NATURA

Al livello 3, uno sciame di spiriti della natura intangibili si muove assieme a te nel tuo spazio. Possono avere a tua scelta forma di insetti, uccelli, pipistrelli, fatine, o altre forme legate alla natura.

Quando colpisci una creatura, lo sciame ti può assistere in uno dei seguenti modi:

- Il bersaglio dell'attacco subisce 1d6 danni perforanti
- Il bersaglio dell'attacco deve superare un TS Forza o viene spostato di 4,5m orizzontalmente in una direzione a tua scelta (CD come se fosse quella di un tuo incantesimo)
- Vieni spostato orizzontalmente di 1,5m in una direzione a tua scelta

INCANTESIMI DEI PADRONI DEGLI SCIAMI

Al livello 3, impari il truccetto Mano magica. Quando lo lanci, la mano è composta dal tuo sciame.

Impari inoltre altri incantesimi a determinati livelli. Gli incantesimi contano come incantesimi da ranger, ma non contano per il limite di incantesimi che puoi avere.

- Livello 3: Luminescenza
- Livello 5: Ragnatela
- Livello 9: Forma gassosa
- Livello 13: Occhio arcano
- Livello 17: Piaga di insetti

CONCENTRARE LO SCIAME

Al livello 7, puoi concentrare parte del tuo sciame in una massa condensata in grado di sollevarti. Come Azione bonus, ottieni una velocità di volare di 3m che ti permette di fluttuare. Questo effetto dura per 1 minuto o finché sei incapacitato. Puoi usare questo privilegio per un numero di volte pari al tuo BC, e riguadagni gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

SCIAME POTENZIATO

Al livello 11, il tuo privilegio Sciame degli Spiriti della Natura ottiene i seguenti miglioramenti:

- Il bersaglio dell'attacco subisce 1d8 danni perforanti anziché 1d6
- Quando il bersaglio viene spostato dallo sciame, puoi far sì che cada anche prono
- Quando vieni spostato dallo sciame, ottieni mezza copertura fino all'inizio del tuo prossimo turno

DISPERDERE LO SCIAME

Al livello 15, puoi scomporti nel tuo sciame per evitare i pericoli. Quando subisci danni, puoi usare la tua Reazione per ottenere resistenza a quel danno. Svanisci nel tuo sciame e ti teletrasporti in uno spazio non occupato entro 9m dove ricompari con il tuo sciame. Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo BC, e riguadagni tutti gli usi spesi con un riposo lungo.



SIGNORE DELLE BESTIE



Scorre in te una forte connessione con il mondo selvaggio, che manifesti con il tuo legame con un compagno animale. La tua bestia non è un animale comune, ma una creatura di origine mistica.

COMPAGNO ANIMALE

Al livello 3, grazie al tuo legame con la natura evochi magicamente una bestia come tuo compagno animale.

La bestia è amichevole nei confronti tuoi e dei tuoi compagni e obbedisce ai tuoi comandi.

Può muoversi e usare la sua Reazione autonomamente, ma l'unica Azione che può fare nel suo turno è quella di schivare, a meno che tu non usi la tua Azione bonus per comandargli di fare un'altra azione.

Quando fai un'azione di Attacco, puoi sacrificare uno dei tuoi attacchi per comandare alla bestia di fare un'azione di Attacco. Se sei incapacitato, la bestia può fare qualunque Azione.

Se la bestia è morta da non più di 1 ora, puoi usare la tua Azione e spendere uno slot magico per toccarla e farla resuscitare dopo 1 minuto con tutti i PF.

Quando termini un riposo lungo, puoi evocare un diverso compagno animale. La bestia compare in uno spazio non occupato entro 1,5m da te e ne decidi la forma. Un compagno animale svanisce se viene rimpiazzato con un altro oppure se muori.

Il tuo compagno animale condivide il tuo stesso BC.

Il vostro Legame Primordiale, permette di aggiungere il BC a qualunque TS o prova di caratteristica della bestia.

Le sue caratteristiche cambiano in base al fatto che si tratti di una bestia di terra, di mare, o di cielo:

BESTIA DI TERRA

Taglia = Media

For 14(+2), Des14(+2), Cos15(+2), Int8(-1), Sag14(+2), Car11(+0)

CA = 13 + BC (armature naturale)

PF = 5 + 5 volte il tuo livello da Ranger

DV = tanti d8 quanti il tuo livello da Ranger

Velocità = 12m; velocità di scalare = 12m

Sensi = scurovisione 18m

Lingue = comprende le lingue che parli



Carica = Se la bestia si muove di almeno 6m in direzione diretta verso un bersaglio e lo attacca nello stesso turno, il bersaglio subisce 1d6 danni extra taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un TS Forza o cadere prono (CD pari a quella dei tuoi TS incantesimi).

Attacco in mischia = TC: d20 + il tuo bonus di attacco incantesimi. Gittata: un bersaglio a 1,5m. Danni: 1d8 + 2 + BC danni taglienti.

BESTIA DI MARE

Taglia = Media

For 14(+2), Des14(+2), Cos15(+2), Int8(-1), Sag14(+2), Car11(+0)

CA = 13 + BC (armature naturale)

PF = 5 + 5 volte il tuo livello da Ranger

DV = tanti d8 quanti il tuo livello da Ranger

Velocità = 1,5m; velocità di nuotare = 18m

Sensi = scurovisione 18m

Lingue = comprende le lingue che parli



Anfibio = La bestia può respirare sia in aria, sia in acqua

Attacco in mischia = TC: d20 + il tuo bonus incantesimi. Gittata: un bersaglio entro 1,5m. Danni: 1d6 + 2 + BC danni perforanti o contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD per liberarsi pari alla tua CD per TS incantesimi). Finché il bersaglio è afferrato, la bestia non può usare quest'attacco su un altro bersaglio.

BESTIA DI CIELO

Taglia = Piccola

For 6(-2), Des 16(+3), Cos 13(+1), Int 8(-1), Sag 14(+2), Car 11(+0)

CA = 13 + BC (armatura naturale)

PF = 4 + 4 volte il tuo livello da Ranger

DV = tanti d6 quanti il tuo livello da Ranger

Velocità = 3m; velocità di volare = 18m

Sensi = scurovisione 18m

Lingue = comprende le lingue che parli



Volo ravvicinato = La bestia non provoca attacchi di opportunità quando vola via da un nemico.

Attacco in mischia = TC: d20 + il tuo bonus incantesimi. Gittata: un bersaglio entro 1,5m. Danni: 1d4 + 3 + BC danni perforanti.

ALLENAMENTO ECCEZIONALE

Al livello 7, il tuo compagno animale può fare un'Azione di Scatto, Disimpegno, o Aiuto senza che tu debba usare la tua Azione bonus. Inoltre, gli attacchi della bestia contano come attacchi magici.

FURIA BESTIALE

Al livello 11, quando comandi al tuo compagno animale di fare un'Azione di attacco, può fare due attacchi durante il turno.

CONDIVIDERE INCANTESIMI

Al livello 15, quando lanci un incantesimo che bersaglia te stesso, puoi inoltre bersagliare il tuo compagno animale se si trova entro 9m da te.



UCCISORE DI MOSTRI



Ti sottoponi a duri allenamenti per padroneggiare tecniche di combattimento sovranaturali utili ad affrontare temibili creature dai poteri mistici. Che si tratti di draghi, vampiri, o streghe fatate, riesci a neutralizzarli con le tue tecniche di difesa e a sterminarli con potenti mosse offensive.

SENSI DA CACCIATORE

Al livello 3, apprendi magicamente come affrontare creature dalle origini più disparate.

Puoi spendere un'Azione per scrutare una creatura che puoi vedere entro 18m. Apprendi immediatamente se è immune, resistente o vulnerabile a qualunque tipo di danno.

Se la creatura è protetta dagli incantesimi di divinazione, percepisci che non ha immunità, resistenza o vulnerabilità ad alcun tipo di danno.

Puoi usare questo privilegio un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1).

Riguadagni tutti gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

INCANTESIMI DELL'UCCISORE DI MOSTRI

Al livello 3, impari diversi incantesimi man mano che sali di livello in questa classe. Gli incantesimi contano come incantesimi da ranger, ma non contano per il limite di incantesimi che puoi avere.

- Livello 3: Protezione dal Bene e dal Male
- Livello 5: Zona di Verità
- Livello 9: Cerchio Magico
- Livello 13: Esilio
- Livello 17: Blocca Mostri

PREDA DELL'UCCISORE

Al livello 3, sai incanalare la tua furia contro un nemico, aumentando i danni che gli infierisci. Come Azione bonus, puoi designare una creatura che puoi vedere entro 18m come prossima preda. La prima volta di ogni turno che colpisci quella creatura con un attacco con arma, subisce 1d6 danni extra da quell'arma.

Questo effetto dura fino al termine del tuo prossimo riposo breve o lungo, o se bersagli un'altra creatura.

DIFESA SOVRANNATURALE

Al livello 7, diventi più resiliente agli assalti della tua preda alla tua mente e al tuo corpo. Ogni volta che il bersaglio del tuo privilegio Preda dell'Uccisore ti fa fare un TS e ogni volta che fai una prova di caratteristica per cercare di sfuggire dalla sua presa, aggiungi 1d6 al tiro.

NEMESI DEGLI INCANTATORI

Al livello 11, apprendi come sovvertire gli incantesimi degli altri. Quando vedi una creatura lanciare un incantesimo o teletrasportarsi entro 18m da te, puoi usare la tua Reazione per provare a farli fallire magicamente. La creatura deve superare un TS Saggezza contro la CD dei tuoi incantesimi, altrimenti fallisce il tentativo sprecandolo. Una volta che usi questo privilegio, non puoi più usarlo fino al prossimo riposo breve o lungo.

CONTRATTACCO DELL'UCCISORE

Al livello 15, impari a sabotare le mosse della tua preda con dei contrattacchi. Se il bersaglio della tua abilità Preda dell'Uccisore ti fa fare un TS, puoi usare la tua Reazione per fargli un attacco con arma. L'attacco viene svolto subito prima del TS. Se l'attacco colpisce, in aggiunta ai normali effetti dell'attacco, il TS viene automaticamente superato.



VAGABONDO FATATO



Sei stato investito da un magico potere fatato. Quali che siano le circostanze, ora rappresenti tanto il mondo dei mortali quanto quello della Selva Fatata. Con le tue risate sapresti scaldare i cuori degli oppressi, così come con i tuoi attacchi sapresti fendere quelli di coloro che si oppongono a te.

COLPI DI TERRORE

Al livello 3, puoi potenziare gli attacchi che effettui con un'arma impregnandola della magia proveniente dalle cupe concavità della Selva Fatata. Quando colpisci una creatura con un'arma, infliggi 1d4 danni psichici extra al bersaglio, che subisce questi danni extra una volta per turno.

Al livello 11, il danno extra aumenta a 1d6.

INCANTESIMI DEL VAGABONDO FATATO

Al livello 3, impari diversi incantesimi man mano che sali di livello in questa classe. Gli incantesimi contano come incantesimi da ranger, ma non contano per il limite di incantesimi che puoi avere.

- Livello 3: Charme su Persone
- Livello 5: Passo Velato
- Livello 9: Dissolvi Magia
- Livello 13: Porta Dimensionale
- Livello 17: Fuorviare

FASCINO ULTRATERRENO

Al livello 3, i tuoi attributi fatati ti donano un fascino sovranaturale. Di conseguenza, ogni volta che fai una prova a Carisma, ottieni un bonus alla prova pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo +1).

In aggiunta, diventi competente in una delle seguenti abilità: Intrattenere, Persuadere, Raggiare.

INVERTIRE L'ASCENDENTE

Al livello 7, la magia della Selva Fatata protegge la tua mente dall'ascendente che gli altri potrebbero avere su di te. Ottieni vantaggio ai TS contro l'ammaliamento o l'essere spaventati. Inoltre, ogni volta che tu o una creatura che puoi vedere entro 36m supera un TS contro l'ammaliamento o la paura, puoi usare la tua Reazione per forzare una creatura diversa che puoi vedere entro 36m da te per fare un TS Saggezza contro la tua CD da incantesimi. Se il TS fallisce, la creatura è ammaliata o spaventata da te (tua scelta) per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto su sé stesso superando il TS.

RINFORZI FATATI

Al livello 11, le corti reali della Selva Fatata ti hanno benedetto con l'assistenza di esseri fatati: conosci l'incantesimo Convoca Fatato ("*Summon Fey*"). Non conta per il numero di incantesimi da ranger che conosci, e puoi lanciarlo senza componenti materiali. Puoi inoltre lanciarlo una volta senza usare uno slot incantesimo, e ripristini la possibilità di farlo quando termini un riposo lungo. Quando cominci a lanciare questo incantesimo, puoi modificarlo in modo tale che non richieda concentrazione. Se lo fai, la durata dell'incantesimo dura 1 minuto per quel lancio.

CAMMINATORE VELATO

Al livello 15, puoi sgattaiolare dentro e fuori la Selva Fatata per spostarti in un batter d'occhio: puoi lanciare Passo Velato senza spendere slot incantesimo per un numero di volte pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo di 1), e ripristini gli usi spesi quando finisci un riposo lungo.

In aggiunta, quando lanci Passo Velato, puoi portare con te una creatura consenziente che puoi vedere entro 1,5m da te. Quella creatura si materializza in uno spazio libero di tua scelta entro 1,5m dal tuo punto di destinazione.

VIANDANTE DELL'ORIZZONTE



Non ti limiti a proteggere la civiltà dai pericoli che provengono dal di fuori dei normali confini. A volte, sorvegliare il mondo dalle minacce esterne significa doverlo difendere da creature che arrivano direttamente da altre dimensioni.

INDIVIDUA PORTALE

Al livello 3, percepisci magicamente la presenza di portali planari. Con un'Azione, individui la direzione e la distanza del portale più vicino entro 1,5km. Una volta che usi quest'abilità, non puoi usarla fino al prossimo riposo breve o lungo.

INCANTESIMI DEL VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

Al livello 3, impari diversi incantesimi man mano che sali di livello in questa classe. Gli incantesimi contano come incantesimi da ranger, ma non contano per il limite di incantesimi che puoi avere.

- Livello 3: Protezione dal Bene e dal Male
- Livello 5: Passo Velato
- Livello 9: Velocità
- Livello 13: Esilio
- Livello 17: Cerchio di Teletrasporto

GUERRIERO PLANARE

Al livello 3, impari ad assorbire l'energia del multiverso per potenziare i tuoi attacchi. Come Azione bonus, scegli una creatura che puoi vedere entro 9m da te. La prossima volta che colpisci quella creatura in questo turno con un attacco con arma, tutti i danni inflitti dall'attacco diventano danni da forza, e la creatura subisce 1d8 danni extra da forza.

Al livello 11, i danni extra diventano 2d8.

PASSO ETEREO

Al livello 7, impari a camminare attraverso il Piano Etereo.

Come Azione bonus, puoi lanciare l'incantesimo Forma Eteera senza spendere slot incantesimo, ma l'effetto finisce al termine del tuo turno.

Non puoi riusare quest'abilità fino al termine del prossimo riposo breve o lungo.

COLPIRE DISTANTE

Al livello 11, apprendi l'abilità di passare attraverso i piani in un batter d'occhio.

Quando usi l'azione di Attacco, puoi teletrasportarti fino a 3m prima di ciascun attacco in uno spazio libero che puoi vedere. Se attacchi almeno due creature diverse con la stessa azione, puoi fare un attacco aggiuntivo contro una terza creatura.

DIFESA SPETTRALE

Al livello 15, la tua abilità di muoversi tra i piani ti permette di attraversare i confini planari per diminuire il danno che ti viene inferto in battaglia. Quando subisci danno da un attacco, puoi usare la tua Reazione per ottenere resistenza a tutti i danni dell'attacco in questo turno.

