

Vagabondo (Variante del Ranger)

Non tutti coloro che si muovono nei territori selvaggi sono esperti praticanti della magia naturale e sono capaci di farne uso tramite questa devozione. Né sono tutti barbari, capaci di farsi prendere da un'ira soprannaturale. Alcuni di essi sono semplici combattenti che sfruttano al meglio le proprie doti naturali per sconfiggere i pericoli della natura. I vagabondi sopperiscono con la loro migliore abilità marziale alla mancanza della padronanza della magia.

Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un vagabondo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito dalla Saggezza (alcuni raminghi che si concentrano sul combattimento con due armi pongono la Forza più alta della Destrezza). Seconda cosa, scegli la formazione da estraneo.

Privilegi di Classe

Come vagabondo, ottieni i seguenti privilegi di classe.

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d10 per livello da vagabondo

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d10 (o 6) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da vagabondo oltre il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Armi semplici, armi marziali

Attrezzi: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Qualifiche: Scegli tre qualifiche tra Addestramento Animali, Atletica, Furtività, Intuizione, Investigazione, Natura, Percezione e Sopravvivenza.

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) armatura di 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
- Arco lungo e una faretra con 20 frecce

Il Vagabondo

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	- Slot Incantesimo -				
			1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Esploratore Naturale, Nemico Favorito	-	-	-	-	-
2°	+2	Stile di Combattimento, Superiorità in Combattimento	2	-	-	-	-
3°	+2	Conclave del Vagabondo, Consapevolezza Primordiale, Intrugli	3	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	3	-	-	-	-
5°	+3	Privilegio del Conclave	4	2	-	-	-
6°	+3	Miglioramenti di Esploratore Naturale, Nemico Favorito Maggiore	4	2	-	-	-
7°	+3	Privilegio del Conclave	4	3	-	-	-
8°	+3	Grampasso, Incremento di Punteggio di Abilità,	4	3	-	-	-
9°	+4	Antiveleno Naturale	4	3	2	-	-
10°	+4	Miglioramento di Esploratore Naturale, Nascondersi in Piena Vista	4	3	2	-	-
11°	+4	Privilegio del Conclave	4	3	3	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	4	3	3	-	-
13°	+5	Richiamare Alleati Naturali	4	3	3	1	-
14°	+5	Miglioramento di Nemico Favorito, Svanire	4	3	3	1	-
15°	+5	Privilegio del Conclave	4	3	3	2	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	4	3	3	2	-
17°	+6	Implacabile	4	3	3	3	1
18°	+6	Sensi Ferini	4	3	3	3	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	4	3	3	3	2
20°	+6	Uccisore di Nemici	4	3	3	3	2

Esploratore Naturale

Sei un maestro nel muoverti in ambienti naturali, e reagisci con azioni rapide e decise alle aggressioni. Ciò ti conferisce i seguenti benefici:

- Ignori i terreni difficili.
- Hai vantaggio ai tiri di iniziativa.
- Durante il tuo primo turno di combattimento, hai vantaggio ai tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora agito.

Inoltre, sei pratico nel muoverti per le terre selvagge. Mentre viaggi per un'ora o più, ottieni i seguenti benefici:

- Il terreno difficile non rallenta il movimento del tuo gruppo.
- Il tuo gruppo non può perdersi, se non grazie alla magia.
- Anche quando sei impegnato in un'altra attività durante il viaggio (come foraggiare, navigare o seguire tracce), sei sempre 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.

Nemico Favorito

A partire dal 1° livello, hai sviluppato una significativa esperienza nello studio, seguire tracce, cacciare e anche parlare con un certo tipo di nemico. Scegli un tipo di nemico favorito: bestie, fatati, mostruosità, non morti o umanoidi. Ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno con gli attacchi armati contro le creature del tipo prescelto. Inoltre hai vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce dei tuoi nemici favoriti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni su di loro. Quando ottieni questo privilegio, apprendi anche una lingua di tua scelta, di solito una che venga parlata dal nemico favorito o da creature a esso associate. Tuttavia, sei libero di scegliere qualsiasi lingua tu preferisca.

Stile di Combattimento

Al 2° livello come tua specializzazione adotti un particolare stile di combattimento. Scegli una delle seguenti opzioni. Non puoi acquisire più di una volta lo stesso Stile di Combattimento, anche se in seguito ottieni una nuova scelta.

Combattere con Due Armi

Quando ti impegni in combattimento con due armi, puoi sommare il tuo modificatore di abilità al danno del secondo attacco.

Difesa

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

Duello

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.

Marinaio

Purchè tu non indossi armature pesanti o usi uno scudo, hai velocità di nuoto e velocità di scalata pari alla tua normale velocità, e ottieni un bonus di +1 alla CA.

Tiro

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con le armi a gittata.

Tiro Ravvicinato

Sei addestrato nell'effettuare attacchi a gittata a distanza ravvicinata. Quando effettui un attacco a gittata mentre ti trovi entro 1,5 metri da una creatura ostile, non subisci svantaggio al tiro di attacco. I tuoi attacchi a gittata ignorano metà copertura e tre quarti di copertura dei bersagli entro 9 metri da te. Inoltre hai un bonus di +1 ai tiri di attacco con gli attacchi a gittata.

Superiorità in Combattimento

Al 2° livello, apprendi manovre che sono alimentate da dadi speciali detti dadi superiorità.

Manovre. Apprendi due manovre a tua scelta, dettagliate sotto "Manovre". Molte manovre potenziano in qualche modo i tuoi attacchi. Puoi usare una sola manovra per attacco.

Apprendi un'ulteriore manovra a tua scelta al 5°, 9°, 13° e 17° livello. Ogni volta che apprendi una nuova manovra, puoi anche rimpiazzare una manovra che già conosci con una diversa.

Dadi Superiorità. Hai quattro dadi superiorità, che sono d8. Spendi un dado superiorità ogni volta che ne fai uso. Recuperi tutti i dadi superiorità spesi al termine di un riposo breve o lungo.

Ottieni un altro dado superiorità al 9° livello e un altro ancora al 17° livello.

Tiri Salvezza. Alcune manovre richiedono che il tuo bersaglio effettui un tiro salvezza per resistere agli effetti della manovra. La CD del tiro salvezza è calcolata come segue:

CD del tiro salvezza della manovra = 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta)

Conclave del Vagabondo

A partire dal 3° livello, scegli di emulare gli ideali e l'addestramento di un conclave di vagabondi: il Conclave della Bestia, il Conclave del Cacciatore, o il Conclave del Segugio, presentati tutti al termine della descrizione della classe. Questa scelta ti conferisce un privilegio al 3° livello, e un altro al 5°, 7°, 11° e 15° livello.

Intrugli

Al 3° livello, puoi creare degli speciali intrugli di erbe che hanno un potere curativo comparabile a quello delle pozioni. Puoi trascorrere 1 ora a raccogliere erbe e preparare l'intruglio di erbe, usando delle fasciature appositamente trattate per creare un numero di intrugli pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Puoi portare con te un numero di intrugli alla volta pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Gli intrugli da te creati non possono essere applicati da nessun altro salvo te. Dopo 24 ore, qualsiasi intruglio da te preparato perde la sua efficacia.

Se trascorri 1 minuto ad applicare uno dei tuoi intrugli ad una creatura umanoide ferita, consumandone l'uso, quella creatura recupera 1d6 punti ferita per ogni due livelli da vagabondo da te posseduti (arrotondare per eccesso).

Consapevolezza Primordiale

A partire dal 3° livello, la tua padronanza del sapere dei vagabondi ti permette di stabilire un potente legame con le bestie e la terra che ti circonda.

Possiedi la capacità innata di comunicare con le bestie, ed esse ti riconoscono come spirito affine. Tramite suoni e gesti, con un'azione puoi comunicare delle semplici idee a una bestia, e interpretarne l'atteggiamento e gli intenti di base. Ne apprendi lo stato emotivo, se sia sotto l'effetto di qualche magia, le sue necessità impellenti (ad esempio, cibo o riparo) e le azioni che puoi intraprendere (se ve ne sono) per persuaderla a non attaccarti.

Non puoi usare questa capacità contro una creatura che hai attaccato negli ultimi 10 minuti.

Inoltre, puoi concentrare i tuoi sensi per determinare se qualcuno dei tuoi nemici preferiti si nasconde nelle vicinanze. Trascorrendo 1 minuto ininterrotto in concentrazione (come se ti stessi concentrando su di un incantesimo), puoi percepire se uno dei tuoi nemici preferiti si trova entro 7,5 km da te. Questo privilegio rivela quale dei tuoi nemici preferiti sia presente, il suo numero, e la direzione generica della creatura e la distanza (in chilometri) da te.

Se a gittata si trova più di un gruppo dei tuoi nemici preferiti, apprendi le precedenti informazioni per tutti i gruppi.

Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di abilità di 2, o incrementare due punteggi di abilità di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di abilità oltre il 20.

Attacco Extra

A partire dal 5° livello, puoi attaccare due volte, invece che una volta, ogni volta che effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno.

Nemico Favorito Maggiore

Al 6° livello, sei pronto a dare la caccia a prede ancora più letali. Scegli un tipo di nemico favorito maggiore: aberrazioni, celestiali, costrutti, draghi, elementali, giganti, o immondi. Ottieni tutti i benefici che otterresti normalmente contro il tuo nemico favorito anche contro questo nemico, compresa la lingua aggiuntiva. Il tuo bonus ai tiri di danno contro tutti i nemici favoriti sale a +4. Inoltre, hai vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e abilità usate dal tuo nemico favorito maggiore.

Grampasso

A partire dall'8° livello, durante il tuo turno puoi usare l'azione Scattare come azione bonus.

Antivelelo Naturale

A partire dal 9° livello, hai vantaggio ai tiri salvezza contro veleni e resistenza al danno da veleno. Inoltre, puoi usare uno dei tuoi intrugli per curare un effetto del veleno sulla creatura al quale lo stai applicando, oltre a ripristinargli i punti ferita.

Nascondersi in Piena Vista

A partire dal 10° livello, puoi restare perfettamente immobile per lunghi periodi di tempo in modo da preparare un'imboscata.

Quando tenti di nasconderti durante il tuo turno, puoi decidere, per quel turno, di non muoverti. Se eviti di muoverti, le creature che cercano di individuarti subiscono una penalità di -10 alle prove di Saggezza (Percezione) fino all'inizio del tuo prossimo turno. Perdi il beneficio se ti muovi o cadi prono, volontariamente o per cause esterne. Viene inoltre immediatamente individuato se qualsiasi effetto o azione fa sì che tu non sia più nascosto. Se durante il tuo prossimo turno sei ancora nascosto, puoi continuare a restare immobile e mantenere questo beneficio finché non vieni individuato.

Richiamare Alleati Naturali

A partire dal 13° livello, quando ti trovi in un'area del tuo terreno favorito, puoi richiamare le creature naturali di quel territorio perché combattano al tuo fianco, sfruttando la tua sintonia con il mondo naturale per convincerle ad aiutarti. Sarà l'Arbitro a scegliere le bestie appropriate al terreno, selezionando quelle che giungeranno in tuo aiuto tra quelle che possano udirti e si trovino entro 1,5 chilometri da te, in uno dei seguenti raggruppamenti:

- Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto bestie di grado di sfida 1/8 o inferiore

Queste bestie ti raggiungeranno, viaggiando dalla loro attuale posizione, e combatteranno al tuo fianco, attaccando qualsiasi creatura a te ostile. Sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni, e tirerai l'iniziativa per le creature richiamate come un unico gruppo, che svolgerà i propri turni. L'Arbitro detiene le statistiche delle creature.

Dopo 1 ora, queste bestie torneranno dove si trovavano prima. Una volta usato questo privilegio, non potrai usarlo di nuovo nella stessa area generica per almeno 24 ore, dato che gli stessi animali non risponderanno ai tuoi ripetuti richiami.

Svanire

A partire dal 14° livello, durante il tuo turno puoi usare l'azione Nascondersi come azione bonus. Inoltre, le tue tracce non possono essere rilevate se non con mezzi magici, a meno che tu non decida di lasciare una pista.

Implacabile

A partire dal 17° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono dadi superiorità, recuperi 1 dado superiorità.

Sensi Ferini

Al 18° livello, 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 tiri di attacco contro di essa.

Sei anche consapevole della posizione di qualsiasi creatura invisibile entro 9 metri da te, purché la creatura non sia nascosta a te, e tu non sia accecato o assordato.

Uccisore di Nemici

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

Conclave del Vagabondo

I conclavi del vagabondo sono:

- Conclave della Bestia
- Conclave del Cacciatore
- Conclave del Segugio delle Profondità

Conclave della Bestia

Molti vagabondi si sentono più a proprio agio nelle terre selvagge che nella civiltà, fino al punto da considerare gli animali loro fratelli. I vagabondi del Conclave della Bestia sviluppano un forte legame con una bestia, per poi rafforzarlo tramite l'uso della magia.

Compagno Animale

Al 3° livello, impari a usare la tua magia per creare un potente legame con una creatura del mondo naturale. Con 8 ore di lavoro e la spesa di 50 mo in erbe rare e cibo di qualità, richiami un animale dalle terre selvagge perché ti serva come fedele compagno. Puoi normalmente scegliere il tuo compagno tra i seguenti animali: un **cinghiale**, una **donnola gigante**, un **gorilla**, un **lupo**, un **mulo**, un **orso nero**, una **pantera** o un **tasso gigante**. Tuttavia, il tuo Arbitro può scegliere l'animale al posto tuo, in base al terreno circostante e il tipo di creature che sarebbero logicamente presenti nella zona.

Al termine delle 8 ore, il tuo compagno animale arriva e ottieni tutti i benefici del privilegio Compagno Animale. Puoi disporre di un solo compagno animale alla volta. Se il tuo compagno animale venisse ucciso, il legame magico che condividete ti permetterà di riportarlo in vita. Con 8 ore di lavoro e la spesa di 50 mo in erbe rare e cibi di qualità, richiami lo spirito del tuo compagno e usi la magia per dargli un nuovo corpo. Puoi riportare in vita a questa maniera un compagno animale anche se non ti resta più alcuna parte del suo corpo. Se usi questa abilità per riportare in vita un precedente compagno animale mentre hai già un compagno animale, il tuo attuale compagno ti lascerà e verrà rimpiazzato dal compagno riportato in vita.

Legame del Compagno

Mentre è legato a te, il tuo compagno animale riceve diversi benefici.

Il compagno animale perde l'azione Attacco Multiplo, se la possiede.

Il compagno obbedisce ai tuoi comandi al meglio delle sue facoltà. Tira per l'iniziativa come ogni altra creatura, ma sta a te determinarne le azioni, decisioni, atteggiamenti, e così via. Se sei reso inabile o non sei presente, il tuo compagno agisce di propria volontà. Quando usi il privilegio Esploratore Naturale, sia te che il tuo compagno potete muovervi furtivamente ad andatura normale.

Il tuo compagno animale possiede abilità e statistiche di gioco determinate in parte dal tuo livello. Il tuo compagno usa il tuo bonus di competenza anziché il proprio. In aggiunta alle aree in cui normalmente fa uso del bonus di competenza, il compagno animale può sommare il suo bonus di competenza anche alla sua CA e ai tiri per i danni.

Il tuo compagno animale ottiene la competenza in due qualifiche di tua scelta. Diventa inoltre competente in tutti i tiri salvezza.

Per ogni livello che ottieni dopo il 3°, il tuo compagno animale ottiene un ulteriore Dado Ferita e aumenta i punti ferita di conseguenza.

Ogni volta che ottieni il privilegio Incremento di Punteggio di Abilità, anche le abilità del tuo compagno migliorano. Il tuo compagno può aumentare un punteggio di abilità a sua scelta di 2, o aumentare due punteggi di abilità a sua scelta di 1. Come di norma, il tuo compagno non può aumentare il suo punteggio di abilità oltre il 20 usando questo privilegio, a meno che la sua descrizione non dica altrimenti.

Il tuo compagno ha il tuo medesimo allineamento, e ha un tratto della personalità e un difetto che puoi tirare o selezionare dalle tabelle seguenti. Il tuo compagno condivide il tuo stesso ideale, e il suo legame è "Il vagabondo che viaggia con me è un amato compagno per cui darei volentieri la vita".

Il tuo compagno animale ottiene i benefici del privilegio Nemico Favorito, e il privilegio Nemico Favorito Maggiore quando ottieni quel privilegio al 6° livello. Usa gli stessi nemici favoriti che hai selezionato per quei privilegi.

d6	Tratto
1	Non mi faccio intimorire dalle avversità.
2	Se minacci i miei amici, minacci me.
3	Sto di guardia, perché gli altri riposino.
4	La gente vede un animale e mi sottovaluta. Sfrutto la cosa a mio vantaggio.
5	Ho l'abitudine di comparire sempre al momento giusto.
6	Metto i bisogni dei miei amici prima dei miei.

d6	Difetto
1	Se c'è del cibo incustodito, me lo pappo io.
2	Ringhio agli estranei, e tutte le persone eccetto il mio vagabondo per me sono degli estranei.
3	Ogni momento è un buon momento per delle coccole.
4	Ho terrore dell'acqua.
5	La mia idea di salute è una leccata in faccia.
6	Salto addosso alle creature per comunicarle quanto le amo.

Attacco Coordinato

A partire dal 5° livello, tu e il tuo compagno animale formate una potente squadra di combattenti. Quando usi l'azione Attaccare durante il tuo turno, se il tuo compagno può vederti, può impiegare la sua reazione per effettuare un attacco da mischia.

Difesa della Bestia

Al 7° livello, finché il tuo compagno può vederti, gode di vantaggio a tutti i tiri salvezza.

Tempesta di Artigli e Zanne

All'11° livello, il tuo compagno può usare la sua azione per effettuare un attacco da mischia contro ciascuna creatura a sua scelta entro 1,5 metri da esso, con un tiro di attacco separato per ogni bersaglio.

Difesa della Bestia Superiore

Al 15° livello, ogni volta che un attaccante che il tuo compagno può vedere lo colpisce con un attacco, esso può usare la propria reazione per dimezzare il danno dell'attacco subito.

Conclave del Cacciatore

Alcuni vagabondi cercano di divenire maestri d'armi per proteggere meglio la civiltà dai terrori delle terre selvagge. I membri del Conclave del Cacciatore imparano delle tecniche di combattimento specializzate da usare contro le minacce più terribili, da predoni ogre a orde di orchi fino a sveltanti giganti draghi terrificanti.

Preda del Cacciatore

Al 3° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Assassino di Giganti. Quando una creatura di taglia Grande o superiore entro 1,5 metri da te, ti colpisce o manca con un attacco, puoi usare la tua reazione per attaccare immediatamente quella creatura dopo il suo attacco, purché tu possa vederla.

Spezza Orde. Una volta, durante ciascun tuo turno in cui effettui un attacco con arma, puoi effettuare un altro attacco con la stessa arma contro una creatura diversa che sia entro 1,5 metri dal bersaglio originale o nella gittata della tua arma.

Uccisore di Colossi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, la creatura subisce 1d8 danni aggiuntivi se non è al massimo dei suoi punti ferita. Puoi infliggere questo danno aggiuntivo, solo una volta per turno.

Attacco Extra

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

Tattiche Difensive

Al 7° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Difesa da Attacco Multiplo. 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 ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Attacco Multiplo

All'11° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Attacco Turbinante. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco da mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da te, effettuando un tiro di attacco separato per ogni bersaglio.

Raffica. Puoi usare la tua azione per effettuare un attacco a gittata contro un qualsiasi numero di creature entro 3 metri da un punto che puoi vedere e sia nella gittata della tua arma. Devi avere munizioni sufficienti per tutti i bersagli, come di norma, ed effettui un tiro di attacco separato per ciascun di loro.

Difesa Superiore del Cacciatore

Al 15° livello, ottieni uno dei seguenti privilegi di tua scelta.

Evasione. Quando sei vittima di un effetto che permette un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, non subisci danni se riesci il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisci.

Opporsi alla Marea. Quando una creatura ostile ti manca con un attacco da mischia, puoi usare la tua reazione per obbligare quella creatura a ripetere lo stesso attacco contro un'altra creatura (che non sia te) di tua scelta.

Schivata Prodigiosa. Quando un attaccante che puoi vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

Conclave del Segugio delle Profondità

La maggior parte delle persone scende negli abissi del Sottosuolo solo per i motivi più disperati, intraprendere missioni specifiche o inseguendo promesse di grandi ricchezze. Troppo spesso, il male si annida sotto terra senza essere notato, i vagabondi del Conclave del Segugio delle Profondità cercano di scoprire e sconfiggere queste minacce prima che possano manifestarsi in superficie.

Scout del Sottosuolo

Al 3° livello, sei divenuto maestro dell'arte dell'imboscata. Durante il tuo primo turno in combattimento, ottieni un bonus di +3 metri alla tua velocità. Se usi l'azione Attaccare durante quel turno, puoi effettuare un attacco aggiuntivo.

Sei inoltre particolarmente pratico nell'evitare le creature che si affidano alla visione al buio. Queste creature non ricevono alcun beneficio quando cercano di individuarti in condizioni di oscurità o luce fioca. In aggiunta, quando l'Arbitro determina se puoi nasconderti da una creatura, quella creatura non riceve beneficio dalla sua visione al buio.

Magia del Segugio delle Profondità

Dal 3° livello, possiedi la visione al buio con gittata 27 metri. Se già possiedi la visione al buio, la tua gittata incrementa di 9 metri.

Ottieni inoltre accesso ad ulteriori incantesimi al 3°, 5°, 9°, 13° e 15° livello.

Incantesimi del Segugio delle Profondità

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>camuffarsi</i>
5°	<i>trucco della corda</i>
9°	<i>glifo di tutela</i>
13°	<i>invisibilità superiore</i>
17°	<i>apparire</i>

Attacco Extra

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

Mente di Ferro

Al 7° livello, ottieni la competenza nei tiri salvezza di Saggezza.

Raffica del Segugio

All'11° livello, una volta durante ciascun tuo turno in cui un tuo attacco manca, puoi effettuare un altro attacco.

Schivata del Segugio

Al 15° livello, se una creatura ti attacca e non ha vantaggio al tiro di attacco, puoi usare la tua reazione per conferirle svantaggio al tiro di attacco contro di te. Devi usare questo privilegio prima o dopo che il tiro di attacco è stato effettuato, ma prima di determinarne il risultato.

Manovre

Le manovre sono presentate in ordine alfabetico.

Attacco Affondato. Quando effettui un attacco con arma da mischia durante il tuo turno, puoi spendere un dado superiorità per aumentare la portata dell'attacco di 1,5 metri. Se colpisci, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

Attacco Disarmante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di disarmare il bersaglio, obbligandolo a far cadere un oggetto a tua scelta tra quelli che sta reggendo in mano. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se il tiro salvezza fallisce, fa cadere l'oggetto che hai scelto. L'oggetto cade ai suoi piedi.

Attacco Finto. Puoi spendere un dado superiorità e usare un'azione bonus durante il tuo turno per fintare, scegliendo una creatura entro 1,5 metri da te come bersaglio. Hai vantaggio al tuo prossimo tiro di attacco contro quella creatura. Se quell'attacco colpisce, somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

Attacco Manovrante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per manovrare uno dei tuoi compagni in una posizione più vantaggiosa. Somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura può usare la propria reazione per muoversi fino a metà della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità dal bersaglio del tuo attacco.

Attacco Minaccioso. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spaventare il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, è spaventato fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Preciso. Quando effettui un tiro di attacco con arma contro una creatura, puoi spendere un dado superiorità per sommarlo al tiro. Puoi usare questa manovra prima o dopo aver effettuato il tiro di attacco, ma prima che qualsiasi effetto dell'attacco venga applicato.

Attacco Pressante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di spingere indietro il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e se il bersaglio è di taglia Grande o più piccola, deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se lo fallisce, spingi il bersaglio fino a 4,5 metri lontano da te.

Attacco Provocatorio. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di provocare il bersaglio perché rivolga i suoi attacchi contro di te. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio ha svantaggio a tutti i tiri di attacco contro bersagli diversi da te fino al termine del tuo prossimo turno.

Attacco Sbilanciante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per tentare di far cadere il bersaglio. Somma il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio se di taglia Grande o più piccola deve effettuare un tiro salvezza di Forza. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio cade prono.

Attacco Spazzante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma da mischia, puoi spendere un dado superiorità per tentare di danneggiare un'altra creatura con lo stesso attacco. Scegli un'altra creatura entro 1,5 metri dal bersaglio originale ed entro la tua portata. Se l'attacco originale avrebbe colpito anche la seconda creatura, essa subisce un danno pari a quello ottenuto sul tuo dado superiorità. Il danno è dello stesso tipo inflitto dall'attacco originale.

Colpo del Comandante. Quando effettui l'azione Attaccare durante il tuo turno, puoi rinunciare ad uno dei tuoi attacchi e usare un'azione bonus per dirigere i colpi dei tuoi compagni. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o udirti e spendi un dado superiorità. Quella creatura può usare immediatamente la sua reazione per effettuare un attacco con arma, sommando il dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Colpo Distrante. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, puoi spendere un dado superiorità per distrarre la creatura, fornendo un'apertura agli alleati. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco. Il prossimo tiro di attacco contro quel bersaglio da parte di un attaccante che non sia te ha vantaggio, qualora l'attacco venga effettuato prima del tuo prossimo turno.

Contrattacco. Quando una creatura ti manca con un'arma da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per effettuare un attacco con arma da mischia contro quella creatura. Se la colpisci, sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'arma.

Gioco di Piedi Evasivo. Quando ti muovi, puoi spendere un dado superiorità, tirando il dado e sommando il numero ottenuto alla tua CA finché hai smesso di muoverti.

Parata. Quando un'altra creatura ti danneggia con un attacco da mischia, puoi usare la tua reazione e spendere un dado superiorità per ridurre il danno del numero tirato sul dado superiorità + il tuo modificatore di Destrezza.

Radunare le Forze. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus e spendere un dado superiorità per aumentare la risolutezza di un tuo compagno. Quando lo fai, scegli una creatura amica che può vederti o sentirti. Quella creatura ottiene punti ferita temporanei pari al risultato del tuo dado superiorità + il tuo modificatore di Carisma.