

# Nuova Classe Variante del Guerriero

## Artista Marziale v2.0

*Autore originale:* Ron Owen

<http://www.enworld.org/forum/rpgdownloads.php?do=download&downloadid=1124>

*Ispirazione:* Combattenti a mani nude ed esperti di combattimento armato con tecniche speciali

**Note di sviluppo:** Rispetto alla versione originale ho cercato di renderlo più compatibile possibile con il guerriero, in modo che i loro archetipi siano facilmente sovrapponibili.

L'unica eccezione è stata per il Maestro d'Arme (in originale Kensai) che effettivamente per il guerriero leggero sostituisce il Maestro della Battaglia del normale guerriero.

Rispetto alla versione originale ho rimesso gli archetipi marziali del Corsaro, del Moschettiere e del Galante. Avevano tutti poco senso come classi, quanto più come formazioni, ed è quello che definirei un cattivo esempio di sviluppo di classe, soprattutto in base ai parametri di questa edizione. Piuttosto alcuni poteri potevano essere presi come varianti degli archetipi già esistenti, ma mi sono parsi decisamente dei clichè banalotti e anche poco "in personaggio".

Ho rimosso totalmente tutta la parte sulle armi da sparo, che lascio al documento delle *Regole Avanzate dell'Arbitro* in merito alla tecnologia in NEXT.

Inoltre rispetto al lavoro dell'autore originale ho modificato alcuni poteri, e che ora troverete nei documenti dedicati al Duellante, Lottatore e Rodomonte che sembravano poco playtestati e ragionati. Per esempio ho ricalibrato tutti gli stili di combattimento dei vari archetipi perché venissero assunti ai livelli a cui si assume un nuovo privilegio dell'archetipo marziale, e non in maniera arbitraria come nel documento originale.

Inoltre ho risistemato la disposizione di alcuni privilegi di classe, che erano troppo a vantaggio di questa variante, rendendolo alla fine un guerriero con qualche piccola modifica (eliminata la competenza in armature medie e pesanti, e sostituita con la difesa senz'armatura e i dadi superiorità).

# Artista Marziale

I guerrieri sono i ben noti combattenti ricoperti di armature di piastre, che si trovano a proprio agio nei grandi campi di battaglia o nelle profondità di qualche sotterraneo. Usano la forza bruta ed è la propria resistenza che gli fa superare le sfide che affrontano.

L'artista marziale, d'altra parte, preferisce affidarsi a rapidità, agilità, precisione, astuzia e audacia. Di solito fanno parte di campagne site in ambienti urbani, dove i cavalieri in armatura pesante sono proibiti dal girare per le strade. Sono molto presenti anche nelle campagne che al genere fantasy accompagnano uno stile rinascimentale, oltre che alle campagne in alto mare, dove il guerriero in armatura pesante diventa un grosso rischio, oppure per riprodurre l'addestramento nelle arti marziali a mani nude di certi tipi di combattenti.

## Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente un artista marziale seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto, seguito dall'Intelligenza.

## Privilegi di Classe

Come guerriero leggero, ottieni i seguenti privilegi di classe.

### Punti Ferita

**Dado Ferita:** 1d10 per livello da artista marziale

**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 artista marziale oltre il 1°

### Competenze

**Armature:** Armature leggere, scudi

**Armi:** Armi semplici, armi marziali

**Attrezzi:** Nessuno

**Tiri Salvezza:** Destrezza, Carisma

**Qualifiche:** Scegli tre qualifiche tra Acrobazia, Atletica, Intimidazione, Intrattenimento, Intuizione, Percezione, Raggio e Storia

## Equipaggiamento

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

- (a) un'armatura di cuoio o (b) scudo
- (a) stocco e pugnale o (b) due spade corte o (c) qualsiasi arma marziale o (d) manopola corazzata
- (a) balestrino e faretra con 20 saette o (b) arco lungo e 20 frecce
- (a) zaino da speleologo o (b) zaino da esploratore

## Il Guerriero Leggero

|         | Bonus di   |  |
|---------|------------|--|
| Livello | Competenza | Privilegi  |
| 1°      | +2         | Difesa Senz'Armatura, Rifiatore, Stile di Combattimento        |
| 2°      | +2         | Slancio d'Azione (un uso)                                      |
| 3°      | +2         | Archetipo Marziale, Superiorità in Combattimento               |
| 4°      | +2         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 5°      | +3         | Attacco Extra  |
| 6°      | +3         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 7°      | +3         | Privilegio di Archetipo Marziale, Superiorità in Combattimento |
| 8°      | +3         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 9°      | +4         | Indomabile (un uso)  |
| 10°     | +4         | Privilegio di Archetipo Marziale, Superiorità in Combattimento |
| 11°     | +4         | Attacco Extra (2)  |
| 12°     | +4         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 13°     | +5         | Indomabile (due usi)   |
| 14°     | +5         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 15°     | +5         | Privilegio di Archetipo Marziale, Superiorità in Combattimento |
| 16°     | +5         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 17°     | +6         | Slancio d'Azione (due usi), Indomabile (tre usi)               |
| 18°     | +6         | Privilegio di Archetipo Marziale                               |
| 19°     | +6         | Incremento di Punteggio di Abilità                             |
| 20°     | +6         | Attacco Extra (3)  |

## Difesa Senza Armatura

A partire dal 1° livello, mentre non indossi nessuna armatura né scudo, la tua Classe Armatura è pari a 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore di Carisma.

## Rifiatare

Hai una fonte limitata di energia a cui puoi attingere per rimetterti dalle ferite. Durante il tuo turno, puoi usare un'azione bonus per recuperare punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello di guerriero.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo.

## Stile di Combattimento

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.

### 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.

### Precisione

Quando impugni un'arma leggera e di precisione in una mano e nessun'arma nella mano secondaria, ottieni un bonus di +2 ai tiri di attacco effettuati con quell'arma.

### Rissa

Ottieni un bonus di +2 ai tiri di danno con gli attacchi disarmati e le armi da pugno.

## Archetipo Marziale

Al 3° livello, puoi scegliere un archetipo da emulare con il tuo stile e le tue tecniche di combattimento.

L'archetipo viene presentato al termine della descrizione della classe. Il tuo archetipo conferisce privilegi al 3° livello e ancora al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

## Superiorità in Combattimento

Al 3° livello, i tuoi studi dell'arte del combattimento ti hanno insegnato una serie di manovre alimentate da dadi speciali detti Dadi Superiorità.

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

Apprendi due ulteriori manovre a tua scelta dalla lista delle manovre del tuo archetipo al 7°, 10° e 15° livello. Ogni volta che apprendi delle nuove manovre, 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 7° livello e un altro ancora al 15° 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 Destrezza o Intelligenza (a tua scelta)

## Slancio d'Azione

A partire dal 2° livello, puoi spingerti oltre i tuoi normali limiti per brevi periodi di tempo. Durante il tuo turno, puoi eseguire un'azione aggiuntiva oltre alla tua normale azione e una possibile azione bonus.

Una volta impiegato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di riutilizzarlo. A partire dal 17° livello, puoi utilizzarlo due volte prima di riposare, ma solo una volta durante lo stesso turno.

## Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora al 6°, 8°, 12°, 14°, 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.

Il numero di attacchi incrementa a tre quando raggiungi l'11° livello in questa classe e a quattro quando raggiungi il 20° livello in questa classe.

## Indomabile

A partire dal 9° livello, puoi ritirare un tiro salvezza che hai fallito. Se lo fai, devi usare il nuovo tiro, e non puoi più usare questo privilegio fino a quando non terminerai un riposo lungo.

Puoi usare questo privilegio due volte ogni riposo lungo a partire dal 13° livello e tre volte ogni riposo lungo a partire dal 17° livello.

## Archetipi Marziali

Guerrieri diversi scelgono approcci diversi alla perfezione delle loro doti guerriere. L'archetipo marziale che scegli di emulare riflette questo approccio.

L'artista marziale può scegliere gli stessi archetipi a disposizione del guerriero ad eccezione del maestro della battaglia, che viene rimpiazzato dal maestro d'arme.

Gli archetipi marziali sono:

- Banderese
- Cacciatore di Mostri
- Campione
- Cavaliere Arcano
- Cavaliere Stregato
- Cavallerizzo
- Combattente di Personalità
- Duellante
- Lottatore
- Maestro d'Arme
- Rodomonte
- Sterminatore dell'Occulto

## 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. Se il vantaggio non viene impiegato nel turno in cui viene ottenuto, va perso.

**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.

**Colpo Penetrante.** Quando colpisci con un attacco da mischia una creatura, puoi spendere un dado superiorità. Sommi il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se il tiro salvezza fallisce, somma un'altra volta il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco.

**Colpo Stordente.** Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia, puoi spendere un dado superiorità. Somma il dado superiorità al tiro di danno dell'attacco, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione. Se fallisce il tiro salvezza, è stordito fino al termine 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.

**Insulto Avvilente.** Quando colpisci una creatura con un attacco da mischia e un insulto avvilente, puoi spendere un dado superiorità per distrarre la creatura, facendole sguarnire le difese. Sommi il tuo dado superiorità al tiro di danno dell'attacco. Il tuo prossimo tiro di attacco effettuato contro quel bersaglio ha vantaggio se l'attacco viene effettuato prima del termine del tuo prossimo turno.

**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.

## Bandereese

I banderesi sono cavalieri che guidano le truppe e ispirano i loro compagni, compiendo grandi imprese in battaglia. La sola presenza di un cavaliere simile in un villaggio, fa sì che briganti e orchi mirino immediatamente a prede più facili. Un cavaliere solitario è un abile combattente, ma un bandereese alla guida di un gruppo di alleati è in grado di trasformare anche i miliziani peggio equipaggiati in una feroce banda armata.

Un bandereese preferisce guidare tramite l'esempio, e non le parole. Mentre il bandereese si getta lancia in resta all'attacco, le sue azioni risvegliano il coraggio e la determinazione dei suoi alleati, attingendo a riserve che essi non avevano mai sospettato di avere.

### Grido di Battaglia

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, apprendi come ispirare i tuoi alleati a combattere ignorando le proprie ferite.

Quando usi il privilegio Rifiutare, puoi scegliere fino a tre creature a te alleate entro 18 metri da te. Ciascuna di essere recupera un numero di punti ferita pari al tuo livello, purché possano udirti o vederti.

### Ambasciatore

I banderesi di alto livello si comportano sempre con estrema cavalleria.

Al 7° livello, ottieni la competenza con la qualifica Persuasione. Se vi sei già competente, ottieni la competenza in una delle seguenti qualifiche a tua scelta: Addestramento Animali, Intimidazione, Intrattenimento o Intuizione.

Il tuo bonus di competenza viene raddoppiato ogni volta che effettui una prova di abilità che faccia uso della Persuasione. Ottieni questo beneficio indipendentemente dalla qualifica in cui scegli di divenire competente con questo privilegio.

### Slancio Ispiratore

Dal 10° livello, quando usi il tuo privilegio Slancio d'Azione, puoi scegliere una creatura alleata entro 18 metri da te. Quella creatura può effettuare un attacco con arma da mischia o a gittata con la sua reazione, purché possa udirti o vederti.

### Baluardo

Dal 15° livello, puoi estendere il beneficio del privilegio Indomabile ad un alleato. Quando decidi di usare Indomabile per ritirare un tiro salvezza di Intelligenza, Saggezza o Carisma e non sei inabile, puoi scegliere un alleato entro 18 metri da te che abbia fallito il suo tiro salvezza contro lo stesso effetto. Se quella creatura può udirti o vederti, può ritirare il tiro salvezza, ma dovrà usare il nuovo risultato.

### Slancio Ispiratore Migliorato

Dal 18° livello, quando usi il tuo privilegio Slancio d'Azione, puoi scegliere due creature alleate entro 18 metri da te anziché una, per sfruttare il privilegio Slancio Ispiratore.

## Cacciatore di Mostri

Come l'archetipo Cacciatore di Mostri, sei esperto nel difenderti dalle minacce soprannaturali. Vieni di solito addestrato da un Cacciatore di Mostri più anziano e più esperto, da cui apprendi diverse difese e attacchi innaturali, tra cui quelli dei non morti, dei mannari e altre creature dell'orrore.

### Competenze Bonus

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni la competenza in due delle seguenti qualifiche a tua scelta: Arcano, Intuizione, Investigazione, Natura, Percezione o Storia. Puoi scegliere una competenza negli attrezzi al posto di una competenza nelle qualifiche.

### Misticismo del Cacciatore

A partire dal 3° livello, il tuo studio del soprannaturale ti fornisce un'abilità limitata nell'uso degli incantesimi. Puoi eseguire *individuare magia* come rituale. Puoi eseguire una volta *protezione dal bene e dal male*, ma non potrai più eseguirlo tramite questo privilegio finché non avrai terminato un riposo lungo. La Saggezza è la tua abilità da incantatore nell'uso di questi incantesimi. Inoltre, ottieni l'abilità di parlare una delle lingue seguenti a tua scelta: Abissale, Celestiale o Infernale.

### Superiorità in Combattimento

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, apprendi una serie di abilità che sono alimentate da dadi speciali detti dadi superiorità.

**Usare i Dadi Superiorità.** Oltre alle manovre che conosci puoi spendere i dadi superiorità per ottenere diversi benefici:

- Quando effettui un attacco d'arma contro una creatura, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato a quello del tiro di attacco. Puoi usare questa abilità prima o dopo aver effettuato il tiro di attacco, ma prima che i suoi effetti vengano applicati.
- Quando danneggi una creatura con un attacco d'arma, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato a quello del tiro per il danno. Puoi usare questa abilità dopo aver tirato per il danno. Se l'attacco provoca al bersaglio di effettuare un tiro salvezza di Costituzione per mantenere la concentrazione, il tiro salvezza verrà effettuato con svantaggio.
- Quando effettui un tiro salvezza di Intelligenza, Saggezza o Carisma, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato a quello del tiro salvezza. Puoi usare questo privilegio solo prima di sapere se il tiro salvezza è riuscito o fallito.
- Quando effettui una prova di Saggezza (Percezione) per individuare una creatura o un oggetto nascosti, o una prova di Saggezza (Intuizione) per determinare se qualcuno ti sta mentendo, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato a quello della prova. Puoi usare questo privilegio dopo aver visto il risultato finale, ma prima di sapere se la prova è riuscita o fallita.

### Uccisore di Mostri

Al 7° livello, ogni volta che spendi i dadi superiorità per sommarli al tiro per il danno, puoi spendere fino a due dadi anziché uno, sommandoli entrambi al tiro per il danno. Entrambi i dadi vengono spesi come di norma. Se il bersaglio del tuo attacco è un'aberrazione, fatato, immondo o un non morto, infliggi il massimo del danno con entrambi i dadi, invece di tirarli.

### Superiorità in Combattimento Migliorata

Al 10° livello, i tuoi dadi superiorità diventano d10. Al 18° livello diventano d12.

### Implacabile

Quando raggiungi il 15° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono dadi superiorità, recuperi 1 dado superiorità.

## Campione

L'archetipo del Campione si concentra sullo sviluppo della pura forza bruta assieme ad una precisione letale. Coloro che perseguono questo modello uniscono un rigoroso addestramento all'eccellenza fisica, per infliggere colpi devastanti.

### Critico Migliorato

A partire dalla scelta di questo archetipo al 3° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro di 19 o 20.

### Atleta Impressionante

A partire dal 7° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per eccesso), a qualsiasi prova di Forza, Destrezza o Costituzione effettuata e che non faccia già uso del tuo bonus di competenza.

Inoltre, quando effettui un salto in lungo con rincorsa, la distanza che puoi coprire aumenta di 30 cm moltiplicati il tuo modificatore di Forza.

### Stile di Combattimento Aggiuntivo

Al 10° livello, puoi scegliere una seconda opzione dal privilegio di classe Stile di Combattimento.

### Critico Superiore

A partire dal 15° livello, la tua arma ottiene un colpo critico su di un tiro di 18-20.

### Sopravvissuto

Al 18° livello, raggiungi la vetta della resistenza in combattimento. All'inizio di ciascun tuo turno, se ti rimane meno della metà dei tuoi punti ferita massimi, recuperi un numero di punti ferita uguale a 5 + il tuo modificatore di Costituzione. Se hai 0 punti ferita non puoi sfruttare i benefici di questo privilegio.

## Cavaliere Arcano

Combini lo studio delle arti marziali a quello della magia, facendo uso di tecniche simili a quelle impiegate dai maghi, concentrandoti nello studio di due scuole di magia: abiurazione ed evocazione, per la difesa e l'offesa. I cavalieri arcani imparano gli incantesimi a memoria e non li studiano da complessi libri di incantesimi.

### Incantesimi da Cavaliere Arcano

| Livello | Trucchetti | Incantesimi | - Slot Incantesimo - |    |    |    |
|---------|------------|-------------|----------------------|----|----|----|
|         | Conosciuti | Conosciuti  | 1°                   | 2° | 3° | 4° |
| 3°      | 2          | 3           | 2                    | -  | -  | -  |
| 4°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 5°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 6°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 7°      | 2          | 5           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 8°      | 2          | 6           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 9°      | 2          | 6           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 10°     | 3          | 7           | 4                    | 3  | -  | -  |
| 11°     | 3          | 8           | 4                    | 3  | -  | -  |
| 12°     | 3          | 8           | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 13°     | 3          | 9           | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 14°     | 3          | 10          | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 15°     | 3          | 10          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 16°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 17°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 18°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 19°     | 3          | 12          | 4                    | 3  | 3  | 1  |
| 20°     | 3          | 13          | 4                    | 3  | 3  | 1  |

### Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, potenzi la tua capacità marziale con l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle Regole Base per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da mago.

**Trucchetti.** Apprendi due trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da mago di tua scelta.

**Slot Incantesimo.** La tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di questi incantesimi, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupera tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

#### Incantesimi Conosciuti di Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da mago di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di abiurazione ed evocazione della lista degli incantesimi da mago. La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra quando apprenderai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di abiurazione o evocazione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo.

Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da mago conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da mago. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di abiurazione o evocazione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

**Abilità da Incantatore.** L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da mago, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e

la memoria. Usi l'Intelligenza ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da mago da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

### Legame con l'Arma

Al 3° livello, apprendi un rituale che crea un legame magico tra di te e un'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora, e questo può avvenire durante un riposo breve. L'arma deve essere nella tua portata per tutto il rituale, alla conclusione del quale dovrai essere in contatto con l'arma e forgiare il legame.

Una volta che hai legato a te un'arma, non puoi essere disarmato da essa a meno che tu non sia inabile. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza, puoi richiamare l'arma con un'azione bonus durante il tuo turno, facendola teletrasportare immediatamente nella tua mano.

Puoi avere fino a due armi legate, ma puoi richiamarne solo una alla volta con un'azione bonus. Se tenti di stringere un legame con una terza arma, devi spezzare quello con una delle altre due.

## Magia da Guerra

A partire dal 7° livello, quando usi la tua azione per eseguire un trucchetto, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

## Colpo Arcano

Al 10° livello, apprendi come far sì che la tua arma abbatta la resistenza di una creatura contro i tuoi incantesimi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, quella creatura ha svantaggio al prossimo tiro salvezza che effettuerà contro un incantesimo eseguito da te, prima della fine del tuo prossimo turno.

## Carica Arcana

Al 15° livello, ottieni l'abilità, quando fai uso del tuo Slancio d'Azione, di teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. Puoi teletrasportarti prima o dopo della tua azione aggiuntiva.

## Magia da Guerra Migliorata

A partire dal 18° livello, quando impieghi la tua azione per eseguire un incantesimo, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

## Cavaliere Stregato

Il guerriero scopre (o finalmente decide di accettare) che nelle sue vene scorre la magia. Anziché studiarla come un mago, la risveglia dal suo sangue e la sua anima allo stesso modo di uno stregone.

### Incantesimi da Cavaliere Stregone

| Livello | Trucchetti | Incantesimi | - Slot Incantesimo - |    |    |    |
|---------|------------|-------------|----------------------|----|----|----|
|         | Conosciuti | Conosciuti  | 1°                   | 2° | 3° | 4° |
| 3°      | 2          | 3           | 2                    | -  | -  | -  |
| 4°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 5°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 6°      | 2          | 4           | 3                    | -  | -  | -  |
| 7°      | 2          | 5           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 8°      | 2          | 6           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 9°      | 2          | 6           | 4                    | 2  | -  | -  |
| 10°     | 3          | 7           | 4                    | 3  | -  | -  |
| 11°     | 3          | 8           | 4                    | 3  | -  | -  |
| 12°     | 3          | 8           | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 13°     | 3          | 9           | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 14°     | 3          | 10          | 4                    | 3  | 2  | -  |
| 15°     | 3          | 10          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 16°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 17°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 18°     | 3          | 11          | 4                    | 3  | 3  | -  |
| 19°     | 3          | 12          | 4                    | 3  | 3  | 1  |
| 20°     | 3          | 13          | 4                    | 3  | 3  | 1  |

### Incantesimi

Quando raggiungi il 3° livello, potenzi la tua capacità marziale con l'abilità di eseguire incantesimi. Vedi capitolo 10 delle Regole Base per le regole generali su come eseguire incantesimi e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da stregone.

**Trucchetti.** Apprendi due trucchetti di tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Al 10° livello apprendi un ulteriore trucchetto da stregone di tua scelta.

**Slot Incantesimo.** La tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra di quanti slot incantesimo tu disponga per eseguire i tuoi incantesimi di livello 1° livello o più alto. Per eseguire uno di 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 Livello 1° e Più Alto.

Conosci tre incantesimi da stregone di 1° livello di tua scelta, due dei quali devono essere scelti tra gli incantesimi di abiurazione ed evocazione della lista degli incantesimi da stregone.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi da Cavaliere Arcano mostra quando apprenderai nuovi incantesimi di livello 1° o più alto. Ciascuno di questi incantesimi deve essere uno della scuola di abiurazione o evocazione di tua scelta, e deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo.

Gli incantesimi che apprendi all'8°, 14° e 20° livello possono essere di qualsiasi scuola di magia.

Ogni qualvolta ottieni un livello in questa classe, puoi rimpiazzare uno degli incantesimi da stregone conosciuti con un altro incantesimo di tua scelta dalla lista degli incantesimi da stregone. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui disponi slot incantesimo, e deve essere un incantesimo di abiurazione o evocazione, a meno che non stia rimpiazzando l'incantesimo ottenuto all'8°, 14° o 20° livello.

**Abilità da Incantatore.** Il Carisma è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da stregone, dato che apprendi i tuoi incantesimi tramite uno studio dedicato e la memoria. Usi il Carisma ogni qualvolta un incantesimo si riferisce alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Carisma quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un incantesimo da stregone da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

**CD del tiro salvezza dell'incantesimo** = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

**Modificatore di attacco dell'incantesimo** = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Carisma

### Legame con l'Arma

Al 3° livello, apprendi un rituale che crea un legame magico tra di te e un'arma. Svolgi il rituale nel corso di 1 ora, e questo può avvenire durante un riposo breve. L'arma deve essere nella tua portata per tutto il rituale, alla conclusione del quale dovrai essere in contatto con l'arma e forgiare il legame.

Una volta che hai legato a te un'arma, non puoi essere disarmato da essa a meno che tu non sia inabile. Se ti trovi sullo stesso piano di esistenza, puoi richiamare l'arma con un'azione bonus durante il tuo turno, facendola teletrasportare immediatamente nella tua mano.

Puoi avere fino a due armi legate, ma puoi richiamarne solo una alla volta con un'azione bonus. Se tenti di stringere un legame con una terza arma, devi spezzare quello con una delle altre due.

### **Magia da Guerra**

A partire dal 7° livello, quando usi la tua azione per eseguire un trucchetto, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

### **Colpo Arcano**

Al 10° livello, apprendi come far sì che la tua arma abbatta la resistenza di una creatura contro i tuoi incantesimi. Quando colpisci una creatura con un attacco con arma, quella creatura ha svantaggio al prossimo tiro salvezza che effettuerà contro un incantesimo eseguito da te, prima della fine del tuo prossimo turno.

### **Carica Arcana**

Al 15° livello, ottieni l'abilità, quando fai uso del tuo Slancio d'Azione, di teletrasportarti fino a 9 metri di distanza in uno spazio non occupato che puoi vedere. Puoi teletrasportarti prima o dopo della tua azione aggiuntiva.

### **Magia da Guerra Migliorata**

A partire dal 18° livello, quando impieghi la tua azione per eseguire un incantesimo, puoi effettuare un attacco con arma come azione bonus.

## Cavallerizzo

L'archetipo del cavallerizzo è un combattente che eccelle nel combattimento in sella. Abituamente di nobili origini e cresciuto alla corte, un cavallerizzo è allo stesso modo a suo agio alla guida di una carica di cavalleria che impegnato in una discussione ad una cena di stato.

### Competenze Bonus

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni la competenza in due delle seguenti qualifiche a tua scelta: Addestramento Animali, Intrattenimento, Intuizione, o Persuasione. Puoi scegliere una competenza negli attrezzi al posto di una competenza nelle qualifiche.

### Nato in Sella

Da quando scegli questo archetipo al 3° livello, hai vantaggio ai tiri salvezza effettuati per evitare di cadere di sella. Se cadi dalla tua cavalcatura e sei ancora in grado di effettuare azioni, atterri in piedi. Salire o smontare di sella ti costa solo 1,5 metri di movimento, anziché metà della tua velocità.

### Superiorità in Combattimento

Quando scegli questo archetipo al 3° livello, apprendi una serie di abilità che sono alimentate dai dadi superiorità.

**Usare i Dadi Superiorità.** Puoi spendere i dadi superiorità per ottenere diversi benefici:

- Quando effettui una prova per influenzare o controllare una creatura che stai cavalcando, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato a quello della prova. Applichi questo bonus dopo aver effettuato la prova ma prima di apprendere se sia riuscita o meno.
- Quando effettui un attacco d'arma contro una creatura mentre sei in sella, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato al risultato del tiro di attacco. Applichi questo bonus dopo aver effettuato la prova ma prima di apprendere se sia riuscita o meno.
- Quando effettui un attacco con una lancia da cavaliere mentre sei in sella, puoi spendere un dado superiorità, tirandolo e sommandone il risultato al risultato del tiro di danno. Inoltre, il bersaglio dell'attacco deve effettuare un tiro salvezza di Forza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza) o cadere prono.
- Se te o la tua cavalcatura venite colpiti da un attacco mentre sei in sella, puoi spendere un dado superiorità con una reazione, tirandolo e sommandone il risultato alla tua CA o a quella della tua cavalcatura. Se l'attacco colpisce lo stesso, tu o la tua cavalcatura subite solo la metà dei danni.

### Carica Feroce

Al 7° livello, ottieni degli ulteriori benefici quando usi i dadi superiorità per aumentare il danno degli attacchi con la lancia da cavaliere. Puoi spendere fino a due dadi superiorità sull'attacco, tirandoli e sommandone il risultato al tiro di danno. Se spendi due dadi, il bersaglio ha svantaggio al tiro salvezza di Forza per evitare di cadere prono.

### Superiorità in Combattimento Migliorata

Al 10° livello, i tuoi dadi superiorità diventano d10. Al 18° livello diventano d12.

### Implacabile

Quando raggiungi il 15° livello, quando tiri l'iniziativa e non ti rimangono dadi superiorità, recuperi 1 dado superiorità.

## Combattente di Personalità

Come combattente intelligente sei perspicace e colto. Dovunque tu vada, la gente ricorda le tue grandi conoscenze e le tue valutazioni precise. I tuoi amici sono in grado di trarre il meglio dalle tue indicazioni. I nemici che incontri sottostimano le tue abilità e i morti che hai abbattuto saranno da monito del fatto che a volte ne uccide più la penna che la spada. Sei un combattente, ma l'intelletto è la tua difesa e la tua arma, proprio come la spada.

Come combattente saggio sei attento e intuitivo. Dovunque tu vada, la gente ricorda le tue incredibili intuizioni e il tuo ineffabile colpo d'occhio. I tuoi amici si affidano alla tua saggezza per trovare i punti deboli negli avversari. I nemici che incontri sottostimano le tue abilità e i morti che hai abbattuto saranno da monito del fatto che la tua dedizione incrollabile è una difesa invalicabile. Sei un combattente, ma la volontà è la tua difesa e la tua arma, proprio come la spada.

Come combattente carismatico sei affascinante e ami apparirlo. Dovunque tu vada, la gente ti guarda incantata e ricorda perfettamente il tuo immane carisma. I tuoi amici sono ispirati dalle tue attenzioni. I nemici che incontri sottostimano le tue abilità ma i morti che hai abbattuto saranno da monito del fatto che anche una rosa ha le sue spine. Sei un combattente, ma il tuo fascino è la tua difesa e la tua arma, proprio come la spada.

### Abilità dell'Archetipo Marziale

Al 3° livello, devi scegliere che percorso seguire se Combattente Intelligente (Intelligenza), Combattente Saggio (Saggezza) o Combattente Carismatico (Carisma).

La scelta determinerà l'abilità dell'archetipo marziale che verrà usata per calcolare i modificatori di questo archetipo marziale.

### Difesa Senz'Armatura

Al 3° livello, mentre non indossi armature, la tua CA diventa 10 + il tuo modificatore di Destrezza + il tuo modificatore dell'archetipo marziale. Puoi comunque impugnare uno scudo e riceverne il beneficio.

Forse il tuo grande acume ti permette di leggere i movimenti dei tuoi avversari alla perfezione, il tuo intuito ti permette di capire cosa faranno poi oppure il tuo aspetto è talmente affascinante da distrarre i tuoi nemici.

### Personalità Inspiratrice

Al 3° livello, quando usi l'azione Aiutare su di una creatura amichevole, la creatura ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al doppio del tuo modificatore di abilità dell'archetipo marziale.

Una creatura non potrà più ottenere punti ferita temporanei da questo privilegio fino a quando avrà finito un riposo breve o lungo.

Forse la tua perspicacia ti permette di trovare le parole giuste per colpire nel segno e motivare i tuoi compagni, oppure è la tua fede incrollabile ad essergli da esempio e spingerli a travalicare i propri limiti, o magari è la tua aura carismatica che li convince di poter superare ogni ostacolo.

### Abilità Affinata

Dal 7° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza (arrotondato per eccesso) a qualsiasi prova dell'abilità dell'archetipo marziale effettuata e che già non faccia uso del bonus di competenza.

### Combattimento Reattivo

Dal 10° livello, puoi usare un'azione bonus per usare le azioni Aiutare o Schivare.

È la tua rapida valutazione delle situazioni che ti permette di cogliere rapidamente gli argomenti su cui far leva, oppure è la tua mente agile che permette al tuo corpo di essere altrettanto reattivo.

Magari è il tuo fenomenale istinto a metterti in contatto con il prossimo e aiutarlo, oppure è sono le tue percezioni affinate che ti fanno reagire ai pericoli con rapidità inusitata.

Forse è il tuo atteggiamento sicuro e ispiratore a far sì che gli altri ti seguano immediatamente, oppure è sono i tuoi movimenti eleganti e imprevedibili che rendono difficile prenderti a bersaglio con un attacco.

### Combatterò Per Te

Al 15° livello se una creatura possiede ancora dei punti ferita temporanei grazie al tuo privilegio Personalità Inspiratrice, essa avrà vantaggio ai tiri di attacco.

### Magia della Mente

Al 18° livello, la tua abilità diventa soprannaturale, e puoi usare il privilegio collegato alla tua abilità dell'archetipo marziale una volta per ogni riposo breve.

**Combattente Intelligente.** Puoi usare un'azione per eseguire l'incantesimo *anatema* come incantesimo di 1° livello, utilizzando l'Intelligenza come tua abilità da incantatore. Se una creatura riesce il tiro salvezza contro questa magia, ne resta immune per le successive 24 ore.

**Combattente Saggio.** Puoi usare un'azione per eseguire l'incantesimo *marchio del cacciatore* come incantesimo di 1° livello, utilizzando la Saggezza come tua abilità da incantatore. Se una creatura riesce il tiro salvezza contro questa magia, ne resta immune per le successive 24 ore.

**Combattente Carismatico.** Puoi usare un'azione per eseguire l'incantesimo *affascinare persona* come incantesimo di 1° livello, utilizzando il Carisma come tua abilità da incantatore. Se una creatura riesce il tiro salvezza contro questa magia, ne resta immune per le successive 24 ore.

## Duellante

I duellanti rappresentano il pinnacolo dell'arte della spada. Si muovono con grazia ed eleganza senza pari, parando i colpi e contrastando gli attacchi con rapidi affondi delle loro lame. Possono anche indossare armature ma in generale preferiscono evitare queste protezioni ingombranti giacché la loro grazia gli permette di evitare facilmente i colpi dei nemici. Mentre gli altri arrancano su terreni insidiosi, il duellante balza agilmente in mischia, saltando e gettandosi nella ressa. Amano la mischia, dove la loro abilità con la lama gli permettono di effettuare attacchi improvvisi contro gli avversari più goffi e di abbattere i nemici con colpi di spada ben assestati. Molti duellanti viaggiano di luogo in luogo alla ricerca di fama e fortuna, e nuovi avversari contro cui testare le loro abilità. Molti vivono sulla strada, combattendo in cambio di denaro, o difendendo una causa, mentre altri combattono come semplici mercenari o addirittura ingaggiano duelli per umiliare o uccidere i loro nemici in sfide alla morte "legali". Alcuni duellanti che amano l'idea di collaborare con altre persone invece che viaggiare da soli, sono attirati dalla vita dell'avventuriero come fonte continua di divertimento e l'opportunità di tenere affinate le loro abilità, per non parlare della ricchezza e notorietà che essa procura.

### Astuto Duellante

A partire dalla scelta di questo archetipo al 3° livello, la tua agilità e i tuoi riflessi pronti ti permettono di muoverti e agire rapidamente. Puoi effettuare un'azione bonus durante ciascun tuo turno di combattimento, per usare l'azione Disingaggiarsi, Scattare o Schivare.

### Colpo Preciso

A partire dal 7° livello, i tuoi attacchi con armi ottengono un colpo critico con un risultato naturale di 19-20 al tiro di attacco. Al 15° livello otterrai un colpo critico con un risultato naturale di 18-20 al tiro di attacco.

### Deridere

Al 10° livello, puoi usare la tua azione per sfidare una creatura che si trovi entro 9 metri da te. La creatura deve essere in grado di vederti e udirti e deve parlare una lingua, sebbene non debba essere una che tu conosca. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il tuo modificatore di competenza + il tuo modificatore di Intelligenza. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura subisce svantaggio ai tiri di attacco contro creature diverse da te per 1 minuto, fino a che non userai di nuovo questo privilegio, o finché la creatura non ti vedrà cadere svenuto. Le creature che non possono essere affascinate sono immuni a questo effetto.

### Elusivo

Al 18° livello, sei così elusivo che è difficile che gli avversari riescano a prenderti in fallo. Nessun tiro di attacco gode di vantaggio contro di te, a meno che tu non sia inabile.

## Lottatore

Sei un combattente che ama la lotta ravvicinata, sporca e cattiva, faccia a faccia. Sei un maestro del combattimento disarmato, pronto a lottare in ogni momento, magari un picchiatore di strada. Differisci totalmente dal monaco e il suo misticismo e i suoi codici. La tua maestria in combattimento non è il frutto di attenta disciplina e intenso addestramento, ma perché solo il più forte sopravvive.

### Pugile

A partire dalla scelta di questo archetipo al 3° livello, la tua esperienza nelle risse ti dona la maestria negli stili di combattimento che usano colpi disarmati e armi da pugno.

Quando sei disarmato o usi armi da pugno e non stai portando uno scudo ottieni i seguenti benefici.

- Puoi usare la Destrezza invece della Forza per i tiri di attacco e danno dei tuoi colpi disarmati o con armi da pugno.
- Tiri 1d4 invece del normale danno dei tuoi colpi disarmati o armi da pugno. Il dado diventa 1d6 al 7° livello, 1d8 al 15° livello e 1d10 al 18° livello.
- Quando usi l'azione Attaccare con un colpo disarmato o un'arma da monaco, puoi effettuare un colpo disarmato come azione bonus. Ad esempio, se effettui l'azione Attaccare e attacchi con un tirapugni, puoi effettuare anche un colpo disarmato come azione bonus, purché tu non abbia già effettuato un'azione bonus durante quel turno.

### Pugno Diretto

A partire dal 7° livello, apprendi come piazzare i tuoi colpi disarmati perché abbiano la massima efficacia. Ottieni un colpo critico con un risultato naturale di 19-20 al tuo tiro di attacco.

### Combattimento Sporco

Al 10° livello, puoi usare il tuo imprevedibile stile di combattimento per effettuare un perfido attacco contro il tuo avversario. Ogni volta che colpisci una creatura con un colpo disarmato o un'arma da pugno, puoi imporre uno dei seguenti effetti al bersaglio:

- Deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza o cadere prono.
- Deve effettuare un tiro salvezza di Forza o venire spinto di 4,5 metri lontano da te.
- Deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione o restare stordito fino al termine del tuo prossimo turno. La CD del tiro salvezza è 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta).

### Pugno Incrociato

A partire dal 15° livello, quando subisci danni da una creatura che si trova entro 1,5 metri da te, puoi usare la tua reazione per effettuare un colpo disarmato o con arma da pugno contro quella creatura.

### Opportunista

Al 18° livello, puoi sfruttare la momentanea distrazione di una creatura quando viene colpita da un attacco. Ogniqualvolta una creatura entro 1,5 metri da te viene colpita da un attacco effettuato da un individuo diverso da te, puoi usare la tua reazione per effettuare un colpo disarmato o con arma da pugno contro quella creatura.

## Nuovo Equipaggiamento

### Armi da Pugno

| Nome                            | Costo | Danno                    | Peso    | Proprietà           |
|---------------------------------|-------|--------------------------|---------|---------------------|
| <i>Armi Semplici da Mischia</i> |       |                          |         |                     |
| Artigli da ninja                | 5 mo  | 1d4 taglienti            | 1 kg    | Leggera, precisione |
| Cesti                           | 4 mo  | 1d6 taglienti            | 0,5 kg  | Leggera, precisione |
| Katar                           | 2 mo  | 1d6 perforanti/taglienti | 0,5 kg  | Leggera, precisione |
| Manopola con Spuntone           | 5 mo  | 1d4 perforanti           | 0,5 kg  | Leggera, precisione |
| Manopola Corazzata              | 2 mo  | 1d6 contundenti          | 0,5 kg  | Leggera, precisione |
| Scudo Rotella                   | 5 mo  | 1d4 contundenti          | 1 kg    | Leggera, precisione |
| Tirapugni                       | 5 ma  | 1d4 contundenti          | 0,25 kg | Leggera, precisione |

## Maestro d'Arme

Il maestro d'arme o kensai è un guerriero dedito ad un singolo scopo nel corso della sua esistenza: divenire il maestro assoluto di un singolo tipo d'arma, con la quale condividono un profondo legame. La devozione che infondono nello studio di quest'arma è tale che spesso dimenticano la pratica con altri tipi di arma, incanalando la propria energia interiore in una danza frastornante e letale al di là delle facoltà anche dei più grandi guerrieri. Sebbene possano usare anche altre armi, non avranno una competenza maggiore con esse rispetto ad altri guerrieri.

### Maestria nell'Arma

A partire dal 3° livello, scegli una specifica arma da mischia in cui sei competente. Quest'arma diventa la tua Arma da Maestro. Quando usi la tua Arma da Maestro ottieni un bonus di +2 al tiro dei danni effettuati con essa.

### Manovre di Combattimento

Al 3°, 7°, 10°, 15° e 18° livello apprendi una nuova manovra, in aggiunta a quelle fornite dal privilegio Superiorità in Combattimento.

Ogni volta che apprendi delle nuove manovre, puoi anche rimpiazzare una manovra che già conosci con una diversa.

### Colpo Critico

A partire dal 7° livello, i tuoi attacchi con l'Arma da Maestro ottengono un colpo critico con un risultato naturale di 19-20 al tiro di attacco.

### Superiorità in Combattimento Migliorata

Al 10° livello, i tuoi dadi superiorità con l'Arma da Maestro diventano d10. Al 18° livello diventano d12.

### Colpo Critico Migliorato

Al 15° livello otterrai un colpo critico con un risultato naturale di 18-20 al tiro di attacco.

## Pistolero

La maggior parte dei combattenti e degli specialisti del combattimento trascorrono anni a perfezionare le classiche arti della spada, del tiro con l'arco e le tattiche con le armi inastate. Che siano per duellanti o fanti, le armi marziali furono apparentemente perfezionate molto tempo addietro, e ora la vera sfida è divenirne un maestro.

Tuttavia, alcune menti non riuscirono a fermarsi all'innovazione presentata dalla balestra. Gli esperimenti condotti con componenti alchemici e rari metalli hanno rivelato i segreti della forza esplosiva controllata. I pochi che riescono a superare questa prova dell'ingegno potrebbero diventare i primi a creare, e impugnare con abilità, le prime armi da sparo.

Questo archetipo si incentra sull'abilità di progettare, costruire e utilizzare potenti ma pericolose armi a gittata. Per via di una creatività innovativa e una mira senza pari, diventi una forza di morte a distanza sul campo di battaglia. Tuttavia, non essendo una scienza perfetta, le armi da sparo recano un'intrinseca instabilità che occasionalmente ti lascia privo di un metodo efficace d'attacco. È questo il pericolo dell'uso di nuove tecnologie sperimentali in un mondo in cui le energie arcane che governano gli elementi sono onnipresenti.

Qualora questo archetipo di polvere da sparo, fuoco e metallo dovesse attrarti, mantieni la calma, segui le tue convinzioni di guerriero, e lascia che l'abilità si mescoli alla fortuna per mandare a segno ogni tuo proiettile.

## Armaiolo

Alla scelta di questo archetipo al 3° livello, ottieni la competenza con gli attrezzi da stagnino. Li puoi usare per costruire munizioni, riparare armi da sparo danneggiate, o addirittura per progettarne e crearne di nuove (a discrezione dell'Arbitro). Alcuni armi da sparo particolarmente intricate e sperimentali sono disponibili solo se costruite appositamente.

## Competenza nelle Armi da Sparo

A partire da quando scegli questo archetipo al 3° livello, ottieni la competenza con le armi da sparo, che ti permette di sommare il tuo bonus di competenza ai tiri di attacco effettuati con le armi da sparo.

## Grinta

Inoltre, a partire dal 3° livello, ottieni un numero di punti grinta pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Puoi spendere i punti grinta per svolgere diversi attacchi di "colpo" con le armi da sparo. Un attacco può ricevere un singolo privilegio colpo. Puoi recuperare i punti grinta spesi nei modi seguenti:

**Colpo critico con un'arma da sparo.** Ogni volta che ottieni un colpo critico con un attacco con arma da sparo nel mezzo di un combattimento, recuperi 1 punto grinta speso. I colpi critici ottenuti al di fuori dei tiri di dado (per via delle condizioni del nemico) non generano punti grinta.

**Colpo mortale con un'arma da sparo.** Ogni volta che riduci una creatura pericolosa a 0 punti ferita con un attacco con arma da fuoco, e la uccidi, recuperi 1 punto grinta speso.

**Riposo.** Recuperi tutti i punti grinta spesi al termine di un riposo breve o lungo.

## Colpo Preciso

A partire dal 3° livello, puoi spendere 1 punto grinta per ottenere vantaggio al prossimo tiro di attacco effettuato con un'arma da sparo fino all'inizio del tuo prossimo turno.

## Colpo Violento

A partire dal 7° livello, hai ormai scoperto modi per spingere la tua arma da sparo oltre il potenziale per cui è stata progettata col rischio però di danneggiarla. Puoi spendere 1 o più punti grinta prima di effettuare un tiro di attacco con un'arma da sparo. Per ogni punto grinta speso, l'attacco ottiene +2 al punteggio di malfunzionamento dell'arma da sparo.

Se l'attacco colpisce, quando determini il danno provocato dall'attacco puoi tirare un dado di danno dell'arma aggiuntivo per ogni punto grinta speso.

## Colpo Difficile

Al 10° livello, hai perfezionato la tua mira al punto di effettuare colpi mirati in grado di incapacitare i tuoi avversari. Puoi spendere 1 punto grinta prima di effettuare il tiro di attacco per mirare una specifica locazione del corpo del bersaglio. Se non sei in grado di vedere la parte del corpo specificata, o se il bersaglio è privo della parte in questione, subisce solo i normali danni senza effetti aggiuntivi.

**CD del colpo difficile** = 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Destrezza

**Testa.** Se colpisci, il bersaglio subisce i danni normali e deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o subire svantaggio ai tiri di attacco fino al termine del proprio prossimo turno.

**Braccia.** Se colpisci, il bersaglio subisce i danni normali e deve riuscire un tiro salvezza di Forza o far cadere a terra un oggetto che impugna di tua scelta.

**Torso.** Se colpisci, il bersaglio subisce i danni normali e viene spinto di 3 metri lontano da te.

**Gambe/Alì.** Se colpisci, il bersaglio subisce i danni normali e deve riuscire un tiro salvezza di Forza o cadere prono.

## Colpo Perforante

A partire dal 15° livello, hai talmente raffinato l'arte dello sparo che certi tuoi colpi riescono a trapassare gli avversari e proseguire per danneggiare altre creature. Puoi spendere 1 punto grinta prima di effettuare un tiro di attacco con un'arma da sparo che infligge danni perforanti. Se l'attacco colpisce, puoi effettuare un tiro di attacco contro ogni creatura in una linea direttamente alle spalle del bersaglio entro il tuo primo incremento di gittata. Puoi avere un malfunzionamento solo sul primo attacco.

## Ricarica Fulminea

A partire dal 15° livello, puoi ricaricare qualsiasi arma da sparo con un'azione bonus.

## Intento Malevolo

Al 18° livello, i tuoi attacchi con le armi da sparo ottengono un colpo critico su di un risultato naturale di 19 o 20.

## Critico da Emorragia

Dopo aver raggiunto il 18° livello, ogni volta che ottieni un colpo critico con un attacco con un'arma da sparo, il bersaglio soffre di nuovo metà del danno dall'attacco al termine del suo prossimo turno.

## Armi da Sparo

Le armi da sparo sono una tecnologia nuova e instabile, e come tale hanno delle proprietà delle armi specifiche. Alcune proprietà sono seguite da un numero, che rappresenta un elemento della proprietà (descritto in seguito). Queste proprietà rimpiazzano quelle opzionali presentate nel capitolo Tecnologia delle *Regole Avanzate dell'Arbitro*.

### Munizioni

Tutte le armi da sparo necessitano di munizioni per effettuare un attacco, e a causa della loro rarità, le munizioni potrebbero essere quasi impossibili da trovare o comperare. Tuttavia, se si riescono a procurare i materiali, ti puoi costruire le munizioni da solo usando gli attrezzi da stagnino (costo e tempo a discrezione dell'Arbitro). Ogni arma da sparo usa il proprio specifico tipo di munizioni.

### Proprietà delle Armi da Sparo

**Esplosivo.** Se colpisci, tutto ciò che si trova entro 1,5 metri dal bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Destrezza) o subire 4 (1d8) danni da fuoco. Se l'arma manca, la munizione non detona, o rimbalza per esplodere in un'area dove non reca danni.

**Malfunzionamento.** Ogni volta che effettui un tiro di attacco con un'arma da sparo, e il risultato dei dadi è pari o inferiore al punteggio di malfunzionamento dell'arma, questa ha un problema. L'attacco va a vuoto, e l'arma non può più essere impiegata fino a che non spendi un'azione per tentare di ripararla. Per riparare l'arma da sparo, devi riuscire una prova usando gli attrezzi da stagnino (CD pari a 8 + il punteggio di malfunzionamento dell'arma). Se la prova fallisce, l'arma è rotta e deve essere riparata fuori dal combattimento alla metà del costo dell'arma da sparo.

**Ricarica.** L'arma può essere sparata un numero di volte pari al suo punteggio di Ricarica prima di dover spendere 1 attacco o 1 azione per ricaricarla. Per ricaricare un'arma da sparo devi avere una mano libera.

**Spargimento.** Effettua un attacco contro ciascuna creatura in un cono di 9 metri. Questi attacchi sono simultanei. Se la creatura colpita ti è adiacente, qualora venga colpita subisce il doppio dei danni. Questo attacco non può essere modificato da alcun privilegio colpo.

### Armi da Sparo

| Nome                  | Costo     | Danno           | Peso   | Gittata  | Proprietà                                   |
|-----------------------|-----------|-----------------|--------|----------|---|
| Pistola               | 250 mo    | 1d10 perforanti | 1,5 kg | (30/120) | Malfunzionamento 1, ricarica 4              |
| Moschetto             | 500 mo    | 1d12 perforanti | 5 kg   | (60/240) | Due mani, malfunzionamento 2, ricarica 1    |
| Pepaiola              | 450 mo    | 1d10 perforanti | 2,5 kg | (45/180) | Malfunzionamento 2, ricarica 6              |
| Fucile a corto raggio | 500 mo    | 1d8 perforanti  | 5 kg   | (4,5/9)  | Malfunzionamento 3, ricarica 2, spargimento |
| Brutte Nuove          | Costruita | 2d12 perforanti | 7,5 kg | (90/360) | Due mani, malfunzionamento 3, ricarica 1    |
| Mortaio a mano        | Costruita | 2d8 fuoco       | 5 kg   | (9/18)   | Esplosivo, malfunzionamento 3, ricarica 1   |

## Rodomonte

Dove molti coraggiosi combattenti preferiscono avvolgersi nella protezione di pesanti armature e brandire grandi e potenti armi, il rodomonte si affida alla velocità, l'agilità e la grazia naturale. I rodomonti scattano dentro e fuori la mischia, sfiancando gli avversari con finte e affondi, annullandone i potenti attacchi con giochi di polso e lame scattanti. Le loro agili parate e contrattacchi fatali sono puro massacro elevato a forma d'arte. Alcuni possono essere arroganti e sprezzanti, ma in realtà sono tutte persone profondamente dedicate alla propria arte. I membri delle razze più piccole sono particolarmente ispirati a dimostrare che la giusta miscela di disciplina e audacia sia il perfetto contraltare a forza e dimensioni, e amano abbattere bulli e bruti.

### Chiacchiericcio Insultante

A partire dal 3° livello, puoi usare la tua astuzia e abilità per pronunciare un flusso continuo di battute irritanti atte a distrarre, confondere o svilire la sicurezza e competenza altrui. Quando una creatura visibile entro 18 metri da te può udirti ed effettua un tiro di attacco o prova di abilità, puoi usare la tua reazione per costringerla ad effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 8 + il tuo modificatore di Intelligenza + il tuo bonus di competenza, o costringerla a subire svantaggio al tiro di attacco o la prova di abilità. Puoi scegliere di usare questa abilità dopo che la creatura ha effettuato il tiro, ma prima che l'Arbitro determini il successo dell'azione. Puoi usare questa abilità un numero di volte pari al tuo modificatore di Intelligenza (minimo 1 volta). Recuperi gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

### Schivata Prodigiosa

A partire dal 7° livello, quando un attaccante che sei in grado di vedere ti colpisce con un attacco, puoi usare la tua reazione per dimezzare il danno dell'attacco effettuato contro di te.

### Con Stile e Audacia

A partire dal 10° livello, ottieni vantaggio su qualsiasi prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) che effettui.

### Imprese da Rodomonte

Dal 15° livello, sei in grado di trarre beneficio dalle più piccole movenze e aperture offerte dai tuoi avversari. Durante ciascun tuo turno puoi eseguire l'azione Disingaggiarsi, Scattare o Schivare come azione bonus.

### Una Vita Affascinante

Al 18° livello hai una predisposizione incredibile per riuscire quando è necessario. Se il tuo attacco manca un bersaglio a portata o a gittata della tua arma, puoi trasformare il colpo che manca in un colpo andato a segno. In alternativa, se fallisci una prova di abilità, puoi considerare il risultato del d20 come se fosse 20. Una volta usato questo privilegio, non lo potrai più usare fino a quando avrai terminato un riposo breve o lungo.

## Sterminatore dell'Occulto

Lo sterminatore dell'occulto (anche detto cacciatore di streghe) è un individuo che lotta incessantemente contro gli utenti di magia che hanno lasciato consumare il loro cuore e la loro anima dalle forze del buio. Lo sterminatore dell'occulto non ha timore di esplorare i cunicoli di antiche rovine o aggirarsi per dimore infestate, se ciò vuol dire consegnare alla giustizia un mago rinnegato o un chierico malvagio.

Sebbene alcuni sterminatori dell'occulto seguano il credo di un dio della luce o della guarigione, e spesso si uniscano a paladini o chierici dello stesso ordine, altri sono spinti solo dalla vendetta, la propria esistenza (o quella delle persone da loro amate) distrutta da orribili e oscure magie.

Uno sterminatore dell'occulto è ben consapevole di essere spesso l'unica difesa contro queste forze corrotte ed è disposto a pagare un terribile prezzo per sostenere questa lotta. Tutti gli sterminatori dell'occulto sono dipendenti da una pozione detta Arcania, che conferisce loro molti dei poteri e delle abilità di cui dispongono per combattere gli utenti di magia.

### Mescere Arcania

Al 3° livello, lo sterminatore dell'occulto impara i segreti delle mescite di una strana bevanda che gli conferisce poteri per contrastare le forze arcane. Le erbe e le spezie necessarie sono di solito facilmente reperibili in natura e il sangue dello sterminatore dell'occulto è a sempre a portata di mano. Lo sterminatore dell'occulto deve trascorrere un riposo breve – durante il quale non può trarre altri benefici dal riposo breve - a cercare gli ingredienti all'aperto. L'Arcania deve cuocere per un'ora su di un fuoco intenso. Una volta pronta l'effetto dell'Arcania dura per 24 ore.

Al 10° livello, lo sterminatore dell'occulto è in grado di preparare una forma più potente dell'Arcania, che dura 48 ore prima di perdere efficacia.

Qualora lo sterminatore dell'occulto dovesse restare senza Arcania nel corpo per un periodo pari a quello di efficacia della pozione, svilupperebbe un Difetto temporaneo: "Sintomi dell'astinenza dell'Arcania", che svanirebbe nel momento in cui il personaggio tornasse ad assumere la pozione.

### Legame con l'Arma

Al 3° livello, sei in grado di stabilire un legame con un'arma da mischia di tua scelta. Il rituale richiede 8 ore (la durata di un riposo lungo) e l'arma risulta intrisa di strane proprietà mentre incidi rune sulla lama e l'impugnatura.

Una volta che il rituale è completo, lo sterminatore dell'occulto è in grado di usare quest'arma contro i nemici magici. Gli incantatori (arcani, divini o innati) subiscono ulteriori 1d6 danni se vengono colpiti dall'arma.

Se l'arma viene persa o distrutta, lo sterminatore dell'occulto non può legarsi ad un'altra arma prima che sia trascorsa una settimana. Al termine di questa durata potrà iniziare il rituale per legarsi ad un'altra arma.

### Conosci il Tuo Nemico

Al 3° livello, lo sterminatore dell'occulto ottiene la dote Ammazza Magi.

### Individuare Magia

Al 7° livello, lo sterminatore dell'occulto è in grado di individuare le aure magiche delle persone e degli oggetti come se usasse l'incantesimo *individuare magia*. Lo sterminatore dell'occulto può usare questa abilità un numero di volte pari a 1 + il suo modificatore di Intelligenza. Recupera tutti gli usi spesi al termine di un riposo lungo.

### Riflettere Incantesimo

A partire dal 7° livello, lo sterminatore dell'occulto è in grado di usare l'Arcania che scorre nelle sue vene per far sì che gli incantesimi che hanno lui per bersaglio rimbalzino contro chi li ha eseguiti. Non può interferire sugli incantesimi a contatto o con un'area d'effetto. Se ottiene 20 sul tiro salvezza e l'incantesimo è di 7° livello o più basso, l'incantesimo non ha effetto sullo sterminatore dell'occulto e invece prende a bersaglio l'incantatore, utilizzando il livello dello slot, la CD del tiro salvezza dell'incantesimo, il bonus di attacco e l'abilità da incantatore dell'incantatore originale.

Lo sterminatore dell'occulto può usare questa abilità una volta al 7° livello, due volte al 10° livello, e tre volte al 18° livello. Recupera gli usi spesi dopo un riposo lungo.

Lo sterminatore dell'occulto deve avere in mano la propria arma legata e avere assunto una dose di Arcania perché l'abilità funzioni.

### Cappa Anti Individuazione

Al 10° livello, lo sterminatore dell'occulto è in grado di proteggersi dall'individuazione magica come per l'incantesimo *anti individuazione*, con effetto solo sullo sterminatore dell'occulto e il suo equipaggiamento. Una volta usata l'abilità, potrà essere impiegata di nuovo solo al termine di un riposo lungo.

Lo sterminatore dell'occulto deve aver assunto una dose di Arcania perché l'abilità funzioni.

### Legame con l'Arma Migliorato

Al 15° livello il legame tra lo sterminatore dell'occulto e la sua arma si rafforza. Se lo sterminatore dell'occulto riesce a colpire un incantatore con un attacco dell'arma, il bersaglio subisce 2d6 danni aggiuntivi.

### Svuotare Pensieri

Al 18° livello, lo sterminatore dell'occulto può esaurire l'Arcania, ottenendo immunità dagli incantesimi che rendono il personaggio affascinato, allucinazioni, compulsioni, trame ed effetti sul morale. Lo sterminatore dell'occulto può impiegare una reazione per usare questa abilità. Una volta che ha espulso l'Arcania dal suo corpo, non potrà più usare le abilità che richiedono una dose di Arcania per funzionare, finché non avrà assunto un'altra fiala. Resta immune a questi effetti per 1 ora + il modificatore di Saggezza. Lo sterminatore dell'occulto deve aver assunto una dose di Arcania perché l'abilità funzioni.

### Ammazza Magi Migliorato

Al 18° livello, lo sterminatore dell'occulto ottiene vantaggio contro gli incantesimi eseguiti contro di lui da creature entro 4,5 metri anziché 1,5 metri.