

# Nuova Classe: Strigo

*Autore originale:* Matthew Mercer e Mike Mearls <http://geekandsundry.com/matt-mercero-presents-the-blood-hunter-class-for-dd/>

*Ispirazione:* Questa è la classe sviluppata appositamente per Vin Diesel, al fine di lanciare il suo film The Last Witch Hunter, uscito il 29 Ottobre 2015 nelle sale cinematografiche. Anche se bisogna dire che ha parecchio a che vedere con il Witcher (appunto Strigo) dell'omonima serie di romanzi, film, serie tv e soprattutto videogiochi e giochi da tavolo. Probabilmente Geralt di Riva è la fonte da cui il film di Vin Diesel è tratto.

*Note:* Questa versione è la revisione del Witch Hunter, intitolata Blood Hunter 1.3 e uscita a Gennaio 2016. Terremo conto di ulteriori revisioni.

# Strigo

In un mondo tormentato da ogni sorta di bestia, diavolo e abominio, la maggior parte delle persone vive nella superstizione e nel continuo terrore del buio e dell'ignoto. Alcuni di questi individui, cresciuti in mezzo a tali atroci esperienze, decidono invece di ergersi a baluardo della civiltà e combattere contro questa ondata di tenebre. Questi individui vengono detti 'eroi'.

Alcuni di essi, tuttavia, sono talmente fanatici nella distruzione degli orrori che infestano le campagne da abbracciare conoscenze oscure e proibite. Essi cercano con tale ossessione magie dimenticate e pericolosi esperimenti alchemici da diventare così perfetti cacciatori, al punto da spesso mettere in discussione la loro umanità. Questi individui sono gli 'strigo', i cacciatori di mostri.

## Divenire il Nemico per Comprendere il Nemico

Gli strigo hanno scelto di fondere la pratica nell'uso di armi letali con elementi di una stregoneria perversa e la magia del sangue per creare delle tecniche di combattimento estremamente efficaci. La loro profonda conoscenza e comprensione delle creature innaturali li avvantaggia nel seguire, cacciare e distruggere anche il più resistente degli orribili immondi. Alcuni producono velenose pozioni alchemiche, prodotte dagli organi delle creature abbattute, mutando così il proprio corpo per essere in maggiore sintonia con i sensi della loro preda, e arrivare a volte ad assumerne addirittura i tratti fondamentali, per potervi combattere alla pari. Altri vanno oltre, cercando e stringendo patti con entità oscure, nella speranza di usare i loro cupi doni contro un male superiore. Molti strigo sono troppo presi dai loro obiettivi, e cedono alla propria superbia, divenendo i mostri a cui hanno deciso di dare la caccia. È questo il più grande timore di tutti gli strigo, e della società che per questo li teme.

## Quasi Sempre Temuti Quanto le Loro Prede

La natura delle loro abilità e del loro addestramento ha dato vita a numerose dicerie sul loro conto, alcune delle quali non divergono troppo dalla realtà. La gente comune li considera maledetti, e li tiene lontani dalle loro dimore. I nobili li trovano occasionalmente utili, ma di solito sono un disagio mal sopportato. I magi li trovano utili alleati se tenuti a debita distanza, mentre i chierici e i paladini li tengono d'occhio con sguardo vigile. Essere uno strigo vuol dire accettare una vita di solitudine fino a quando non si avrà dimostrato la propria fiducia e valore.

## Creare uno Strigo

Mentre crei il tuo strigo, tieni a mente il modo in cui il tuo personaggio si relaziona al resto della società e al motivo per cui ha intrapreso la vita del cacciatore di mostri. Desidera proteggere la società e per questo ha pagato un prezzo tanto grande? Ha una famiglia che vuole proteggere ad ogni costo? Ha commesso un errore che gli è costato molto, e ora vuole fare ammenda per i suoi misfatti? Oppure è votato alla vendetta per un torto o una perdita subiti che lo hanno condotto sul sentiero del guerriero delle tenebre?

Sebbene uno strigo cominci il suo viaggio in solitudine, riconosce la forza del numero e il beneficio di avere accanto compagni fidati. Molti strigo serrano alleanze sia per riuscire al meglio nella propria caccia, e perché i loro amici lo tengano d'occhio e gli impediscano di perdere di vista la propria umanità. Uno strigo privo di determinazione è perso, e spesso solo un buon amico è ciò che gli impedisce di deviare dalla retta via.

## Creazione Rapida

Puoi costruire rapidamente uno strigo seguendo questi suggerimenti. Prima cosa, metti la Forza o la Destrezza come tuo punteggio di abilità più alto, a seconda se ti vuoi concentrare sulle armi da mischia o gittata (o le armi di precisione). La tua seconda abilità più alta deve essere la Saggezza se conti di concentrarti sulla potenza delle maledizioni del sangue e il potere mistico. Scegli invece la Costituzione se prediligi il Rito Cremisi o vuoi sfruttare al meglio i tuoi Dadi Ferita inutilizzati dopo un riposo.

## Privilegi di Classe

Lo strigo ha i seguenti privilegi di classe

### Punti Ferita

**Dado Ferita:** 1d10 per livello da strigo

**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 strigo oltre il 1°

### Competenze

**Armature:** Armature leggere, armature medie

**Armi:** Armi semplici, armi marziali

**Attrezzi:** Scorte da alchimista

**Tiri Salvezza:** Forza, Saggezza

**Qualifiche:** Scegli due qualifiche tra Acrobazia, Arcano, Atletica, Intuizione, Investigazione e Sopravvivenza.

### Equipaggiamento

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

- (a) un'arma marziale o (b) due armi semplici
- (a) una balestra leggera o (b) un balestrino
- (a) armatura di cuoio borchiato o (b) armatura di scaglie
- uno zaino da esploratore

## Lo Strigo

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Dado di Danno del Rito Cremisi	Maledizioni di Sangue Conosciute
1°	+2	Anatema del Cacciatore, Rito Cremisi	1d4	-
2°	+2	Stile di Combattimento	1d4	-
3°	+2	Ordine dello Strigo	1d4	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	1d4	-
5°	+3	Attacco Extra	1d6	-
6°	+3	Rito Cremisi (Rito Primordiale), Sangue Maledetto (2/riposo)	1d6	2
7°	+3	Privilegio dell'Ordine dello Strigo	1d6	2
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità	1d6	2
9°	+4	Rito Cremisi (Rito Primordiale), Trista Psicometria	1d8	2
10°	+4	Privilegio dell'Ordine dello Strigo	1d8	3
11°	+4	Anatema del Cacciatore Miglioratore, Sangue Maledetto (3/riposo), Velocità Oscura	1d8	3
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	1d8	3
13°	+5	-	1d10	3
14°	+5	Anima Indurita, Rito Cremisi (Rito Esoterico)	1d10	4
15°	+5	Privilegio dell'Ordine dello Strigo	1d10	4
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	1d10	4
17°	+6	Forma Persistente, Sangue Maledetto (4/riposo)	1d12	4
18°	+6	Privilegio dell'Ordine dello Strigo	1d12	5
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	1d12	5
20°	+6	Maestria del Sangue	1d12	5

### Anatema del Cacciatore

Al 1° livello, sei sopravvissuto all'assunzione dell'Anatema del Cacciatore, un miscuglio alchemico velenoso che vincola per sempre la tua anima alle tenebre, intensificando i tuoi sensi per combatterle.

Hai vantaggio alle prove di Saggezza (Sopravvivenza) per seguire le tracce di fatati, immondi e non morti, oltre che alle prove di Intelligenza per ricordare informazioni che li riguardano. Se stai attivamente seguendo le tracce di una di queste creature, non puoi venir sorpreso da esse. Puoi seguire le tracce solo di un tipo di creature alla volta.

### Rito Cremisi

Al 1° livello, apprendi come invocare, al prezzo della tua vitalità, un rito di magia del sangue tramite la tua arma. Scegli un rito dalla lista dei Riti Primordiali. Una volta effettuata, la scelta non può essere modificata. Con un'azione bonus, puoi infondere una singola arma dell'energia elementale di un rito conosciuto per un massimo di 8 ore. Mentre il rito è attivo, gli attacchi da parte dell'arma infliggono 1d4 danni aggiuntivi del tipo elementale scelto. I danni provocati dal dado del rito vengono considerati magici. Il dado di danno cambia con l'aumentare dei livelli da strigo del personaggio, come indicato nella colonna Dado di Danno del Rito Cremisi della tabella Lo Strigo. Se dovessi rilasciare la presa sull'arma, il rito svanirebbe immediatamente. Un rito attivo su di un'arma lanciata svanisce subito dopo che l'attacco viene completato.

Quando un Rito Cremisi viene attivato, riduce i tuoi punti ferita massimi di un numero pari al tuo livello di personaggio. I punti ferita massimi persi a questo modo vengono recuperati nel momento in cui il rito svanisce e non possono essere ripristinati in alcun altro modo. Quando un rito svanisce, non recuperi alcun punto ferita perso a parte il ripristino dei punti ferita massimi. Il Rito Cremisi può essere impiegato su più armi, comportando la perdita di ulteriori punti ferita massimi. La maggior parte delle armi può essere soggetta ad un solo rito alla volta. Le armi inastate e i bastoni da

combattimento possono beneficiare di un rito separato su ciascuna estremità dell'arma.

Ottieni l'accesso ad un ulteriore Rito Primordiale al 6° livello e al 9° livello. Al 14° livello puoi scegliere di imparare un Rito Esoterico dalla lista seguente.

### Riti Primordiali

Scegli tra i seguenti:

**Rito della Fiamma.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è fuoco.

**Rito del Gelo.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è freddo.

**Rito della Tempesta.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è fulmine.

### Riti Esoterici

Scegli tra i seguenti:

**Rito della Morte.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è necrotico.

**Rito dell'Oracolo.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è psichico.

**Rito del Ruggito.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è tuono.

### Stile di Combattimento

Dal 2° livello, 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 Armi Grosse

Quando tiri 1 o 2 per il dado di danno di un attacco effettuato con un'arma da mischia che stai impugnando con due mani, puoi ritirare il dado e devi usare il nuovo risultato, anche se questo tiro fosse nuovamente 1 o 2. L'arma deve avere la proprietà due mani o versatile per farti ottenere questo beneficio.

## Combattere con Due Armi

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

## Combattere nei Tunnel

Eccelli nel difendere stretti corridoi, passaggi o altri spazi ristretti. Con un'azione bonus, puoi entrare in una posa difensiva che dura fino all'inizio del tuo prossimo turno. Mentre mantieni questa posa difensiva, puoi effettuare attacchi di opportunità senza impiegare la tua reazione, e puoi usare la tua reazione per effettuare un attacco da mischia contro una creatura che si muova più di 1,5 metri mentre si trova nella tua portata.

## 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.

## 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.

## Ordine dello Strigo

Al 3° livello, ti dedichi ad un ordine di strigoi. Scegli tra l'Ordine del Mutante, l'Ordine dell'Ammazzafantasma o l'Ordine dell'Anima Profana, descritti al termine della descrizione della classe. L'ordine da te scelto ti conferisce un privilegio al 3° livello, e un altro al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

## 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.

## Sangue Maledetto

A partire dal 6° livello, ottieni le conoscenze necessarie a disperdere, incanalare e sacrificare una parte della tua essenza vitale per maledire e manipolare i tuoi nemici. Ottieni due maledizioni del sangue a tua scelta, descritte nella sezione "Maledizioni del Sangue". Ottieni un'altra maledizione del sangue a tua scelta al 10°, 14° e 18° livello.

Quando usi il tuo Sangue Maledetto, scegli quale maledizione invocare. Mentre invochi una maledizione del sangue, ma prima che questa abbia effetto sul bersaglio, puoi decidere di *amplificare* la maledizione subendo danni pari al tuo Dado di Danno del Rito Cremisi. Una maledizione amplificata ottiene un effetto aggiuntivo, come delineato nella sua descrizione. Le creature prive di sangue sono immuni alle maledizioni del sangue (a discrezione dell'Arbitro).

Dopo aver usato questo privilegio per invocare due maledizioni del sangue, devi terminare un riposo breve o lungo per poter usare Sangue Maledetto per invocare di nuovo due maledizioni del sangue.

A partire dal 11° livello, puoi usare Sangue Maledetto per invocare tre maledizioni del sangue tra un riposo e l'altro, e a partire dal 17° livello, puoi usare Sangue Maledetto per invocare quattro maledizioni del sangue tra un riposo e l'altro. Recupera gli usi consumati al termine di un riposo breve o lungo.

## Trista Psicometria

Quando raggiungi il 9° livello, puoi impiegare 10 minuti per meditare su di un oggetto e discernere vaghi dettagli in merito a qualsiasi essenza o evento passato che lo pervada. Effettua una prova di Saggezza. In base al risultato, l'Arbitro può rivelarti informazioni ignote su eventi sinistri che possono aver riguardato l'oggetto in passato, o indizi su di un suo impiego criminale. Questo privilegio non ha effetto su oggetti che non siano stati partecipi di azioni malvagie.

## Anatema del Cacciatore Migliorato

Raggiunto l'11° livello, ottieni vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Intimidazione), ponendoti così in situazione vantaggiosa quando metti alla prova la compostezza e la volontà altrui.

## Velocità Oscura

A partire dal 11° livello, richiami le ombre che ti circondano per conferirti una velocità innaturale sul campo di battaglia. Mentre ti trovi a luce fioca o nell'oscurità, la tua velocità aumenta di 3 metri e gli attacchi di opportunità effettuati contro di te subiscono svantaggio.

## Anima Indurita

Al raggiungimento del 14° livello, non puoi più divenire spaventato, e hai vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti magici di ammaliamento.

## Forma Persistente

Al raggiungimento del 17° livello, mentre sei svenuto, una volta per turno puoi spendere due Dadi Ferita per ritirare un tiro salvezza dalla morte.

## Maestria del Sangue

Al raggiungimento del 20° livello, sei talmente in sintonia con le tue armi che hai perfezionato il Rito Cremisi, il quale non chiede più un sacrificio personale. Quando invochi un Rito Cremisi, non riduci più i tuoi punti ferita massimi. Inoltre, quando sei sotto la metà dei tuoi punti ferita massimi, tutti i dadi di danno dei Riti Cremisi infliggono il massimo invece che venire tirati.

## Ordini degli Strigoi

Una manciata di misteriosi ordini di strigoi ne custodisce le criptiche tecniche e i rituali blasfemi. Bisogna aderire ad uno di questi ordini anche solo per ottenere accesso al rito dell'Anatema del Cacciatore, che è solo l'inizio del viaggio. Solo una volta che avrai dimostrato le tue abilità, i segreti dell'ordine ti saranno svelati. Alcuni attendono addirittura fino al 3° livello per essere sicuri di voler continuare questo percorso. Eppure è all'interno di queste piccole ed enigmatiche sette che si apprende il vero potere dello strigo.

Gli ordini degli strigoi sono:

- Ordine dell'Ammazzafantasmi
- Ordine dell'Anima Profana
- Ordine del Mutante

# Maledizioni del Sangue

Le maledizioni del sangue sono presentate in ordine alfabetico.

**Maledizione dell'Accecamento.** Con un'azione bonus, puoi annebbiare la vista di una creatura entro 9 metri, imponendole una penalità al prossimo tiro di attacco pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo -1).

Questa maledizione dura fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per far sì che la penalità si applichi a tutti i tiri di attacco del bersaglio fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Maledizione del Comun Dolore.** Con un'azione bonus, può legarti ad una creatura entro 9 metri, obbligandola a condividere lo stesso dolore che ti infliggerà. Ogni volta che subisci danni dalla creatura maledetta, questa maledizione danneggia la creatura maledetta per un ammontare pari alla metà dei danni da te subiti. La maledizione dura per un numero di round pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1).

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per aumentare il danno inflitto da questa maledizione di un ammontare pari al danno da te subito.

**Maledizione dell'Incantesimo Infranto.** Quando una creatura entro 9 metri esegue un incantesimo che richieda un tiro di attacco con incantesimo e ti prende a bersaglio, puoi usare la tua reazione per spezzare l'incantesimo in aria, imponendo svantaggio al tiro di attacco.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere due Dadi Ferita per effettuare una prova di Saggezza. La CD è pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se la prova riesce, l'incantesimo della creatura viene dissolto. Se fallisce, il tiro di attacco con incantesimo viene comunque effettuato con svantaggio.

**Maledizione del Marchiato.** Con un'azione bonus, puoi puntare un nemico entro 9 metri. Fino al termine del tuo turno, tutti i danni di Rito Cremisi che infliggi al bersaglio vengono raddoppiati.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per far sì che il bersaglio puntato perda la sua resistenza al tipo di danno del rito fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Maledizione del Pupazzo Caduto.** Il momento in cui una creatura cade svenuta o muore entro 9 metri da te, puoi usare la tua reazione per concedere a quella creatura un'ultima azione. Ella può effettuare un singolo attacco con arma contro un bersaglio a tua scelta e che si trovi entro la gittata del suo attacco. Dopo aver attaccato, la creatura torna svenuta o morta.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per conferire un bonus al tiro di attacco e danno dell'attacco della creatura maledetta pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1).

**Maledizione del Rito di Difesa.** Quando un nemico esegue un incantesimo, puoi usare la tua reazione per deviare l'incantesimo grazie al tuo Rito Cremisi. Ottieni un bonus al tiro salvezza iniziale contro l'incantesimo pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Questa maledizione deve essere invocata prima di effettuare il tiro salvezza.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per permettere a tutti i tuoi alleati entro 3 metri di ottenere il medesimo bonus al tiro salvezza contro l'incantesimo che lo ha provocato.

**Maledizione della Trasfusione.** Con un'azione bonus, puoi maledire la tua vitalità, attingendovi e trasferendola ad un alleato che ne ha bisogno. Subisci 2d6 danni necrotici che non possono essere ignorati in alcuna maniera, e una creatura vivente a tua scelta entro 9 metri recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. Il danno aumenta col tuo progredire di livello: 3d6 all'11° livello e 4d6 al 17° livello.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per sommare il doppio del tuo modificatore di Saggezza (minimo 2) all'ammontare di punti ferita recuperati.

**Maledizione del Vincolo.** Con un'azione bonus, puoi tentare di vincolare un nemico di non più di una taglia più grosso di te che si trovi entro 9 metri. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza (CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Saggezza) o vedere la sua velocità ridotta a 0 fino all'inizio del tuo prossimo turno.

**Amplificare.** Quando invochi questa maledizione, puoi spendere un Dado Ferita per mantenere la maledizione. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio può effettuare un altro tiro salvezza di Forza. Se lo riesce, la maledizione termina. Puoi interrompere la maledizione in qualsiasi momento senza dover impiegare un'azione.

## Ordine degli Ammazzafantasmi

L'Ordine degli Ammazzafantasmi è il più antico e più "puro" degli ordini, radicato nella arti divine e creato specificamente per liberare il mondo del flagello della non morte. Gli ammazzafantasmi ricercano e studiano il momento della morte, ossessionati dal mistero della transizione. Alcuni studiano i malati terminali per essere diretti testimoni del trapasso, mentre altri si spingono fino al vivere esperienze simil morte, riuscendo così a sintonizzare i loro sensi con i reami eteri dell'aldilà.

### Rito di Purificazione

Quando ti unisci a quest'ordine al 3° livello, apprendi il rito esoterico Rito dell'Alba (descritto di seguito).

**Rito dell'Alba.** Il tipo di danno del tuo Rito di Sangue è radiante.

Se colpisci una creatura non morta con il Rito dell'Alba, essa subisce danni radianti aggiuntivi pari al tuo modificatore di Saggezza.

Dopo aver raggiunto il 10° livello, qualsiasi creatura tu colpisca con il Rito dell'Alba subisce danni radianti aggiuntivi.

### Vene Santificate

Al 7° livello, le tue maledizioni del sangue si adattano alla struttura della creatura su cui agiscono. Le tue maledizioni del sangue possono adesso agire su qualsiasi creatura quale che ne sia la taglia o anche su creature prive di sangue.

### Slancio Soprannaturale

Al 10° livello, all'inizio del tuo turno puoi permettere al tuo corpo di assumere una forma spettrale che si muove velocemente. L'uso di questo privilegio non comporta l'impiego di alcuna azione. L'effetto dura un numero di round pari al tuo modificatore di Saggezza (minimo 1). Finché lo slancio perdura, puoi effettuare un singolo attacco d'arma con un'azione bonus durante ciascun tuo turno.

Inoltre, diventi spettrale per tutta la durata, potendo così muoverti attraverso creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisci 1d10 danni da forza se termini il tuo turno all'interno di un oggetto. Se questo slancio termina mentre sei all'interno di un oggetto, vieni spostato immediatamente verso lo spazio non occupato più vicino e che puoi occupare e subisci 2 danni da forza per ogni 30 centimetri di cui sei stato spostato. Una volta usato questo privilegio, devi terminare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo.

### Vista Sepolcrale

Al 15° livello, la tua vista è ormai così in sintonia con la cortina eterea che separa i mondi che neppure l'invisibile può sfuggire al tuo occhio. Puoi vedere nell'oscurità, oltre che le creature e gli oggetti invisibili, entro 18 metri.

### Spirito Vendicativo

Al 18° livello, apprendi come proiettare il tuo spirito perché continui a combattere anche mentre ti trovi alla soglia della morte. Ogni volta che i tuoi punti ferita scendono a 0, puoi decidere di far emergere la tua anima dal corpo perché continui a combattere. Il tuo corpo resta svenuto e soggetto come al solito al tiro salvezza dalla morte. All'inizio del tuo prossimo turno, manifesti una forma spirituale nel tuo spazio, capace di raccogliere la tua arma e continuare a combattere, agendo durante il tuo turno e tutti i turni successivi sotto il tuo controllo finché resti svenuto. La tua forma spirituale ha i tuoi attributi fisici e la tua Classe Armatura, oltre che le tue armi e munizioni, e può muoversi attraverso le creature e gli oggetti come se fossero terreno difficile. La forma è immune ai danni non magici, e durante il tuo turno può effettuare solo le azioni Attaccare, Scattare e usare un'azione bonus per eseguire un Rito Cremisi o un attacco con la mano secondaria, oltre a muoversi.

Se la tua forma spirituale subisce un qualsiasi ammontare di danno, svanisce immediatamente. Se il tuo corpo muore, lo spirito anch'esso svanisce. Se la tua forma spirituale svanisce, fa cadere l'arma nel suo spazio.

## Ordine dell'Anima Profana

La magia operata dallo strigo rinnegato si dimostra formidabile contro molte delle malvagità che minacciano il territorio. Tuttavia, gli abomini più temibili attingono ad un'antica fonte di potere crudele e imperscrutabile. Questi terrori possono vincolare le ombre ai loro ordini, nascondersi in piena vista tra i nobili più eccelsi, e piegare la mente del più audace dei guerrieri con un solo sguardo. Questi immonde creature sono molto più difficili da cacciare, e sono molti coloro che hanno perso la vita dando la caccia a siffatta malvagità.

Una piccola setta di strigoi ha raggiunto il limite e deciso di immergersi in questa stessa fonte di conoscenze arcane corrottrici, stringendo patti con entità maligne inferiori per riuscire a combattere con più efficacia il male maggiore. Sebbene abbiano così sacrificato una parte di se stessi, il potere ottenuto compensa più che adeguatamente la perdita, dato che adesso anche i diavoli tremano al pensiero di avere attirato l'attenzione dell'Ordine dell'Anima Profana.

### Incantesimi dell'Anima Profana

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

### Magia del Patto

Quando ti unisci a quest'ordine al 3° livello, puoi potenziare le tue tecniche di combattimento con l'abilità di eseguire incantesimi da fattucchiere.

**Trucchetti.** Apprendi due trucchetti a tua scelta dalla lista degli incantesimi del fattucchiere. Al 10° livello apprenderai un altro trucchetto da fattucchiere a tua scelta.

**Slot Incantesimo.** La tabella Incantesimi dell'Anima Profana mostra di quanti slot incantesimo disponi. La tabella mostra anche il livello a cui appartengono questi slot; tutti i tuoi slot incantesimo sono dello stesso livello. Per eseguire i tuoi incantesimi da fattucchiere di 1° livello o più alto, devi spendere uno slot incantesimo. Recuperi tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo breve o lungo. Ad esempio, quando raggiungi l'8° livello, disponi di due slot incantesimo di 2° livello. Per eseguire l'incantesimo di 1° livello *onda tonante*, devi spendere uno di questi slot, ed eseguirlo come incantesimo di 2° livello.

**Incantesimi Conosciuti di 1° Livello o Più Alto.** Al 3° livello, conosci due incantesimi di 1° livello a tua scelta dalla lista degli incantesimi del fattucchiere.

La colonna Incantesimi Conosciuti della tabella Incantesimi dell'Anima Profana mostra quando apprenderai altri incantesimi da fattucchiere di tua scelta, di 1° livello o più alto. L'incantesimo che scegli non può essere di livello superiore a quello della colonna Livello dello Slot corrispondente al tuo livello di classe. Quando raggiungi l'11° livello, ad esempio, apprendi un nuovo incantesimo da fattucchiere, che può essere di 1°, 2° o 3° livello.

Inoltre, ogni volta che ottieni un livello in questa classe e Ordine, puoi scegliere uno dei tuoi incantesimi da fattucchiere conosciuti e rimpiazzarlo con un altro incantesimo dalla lista degli incantesimi da fattucchiere, che deve essere anch'esso di un livello di cui disponi slot incantesimo.

**Abilità da Incantatore.** La Saggezza è la tua abilità da incantatore per gli incantesimi da fattucchiere, e quindi userai la Saggezza ogni volta che un incantesimo farà riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, userai il tuo modificatore di Saggezza per determinare la CD dei tiri salvezza per un incantesimo da fattucchiere da te eseguito e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo di questo tipo.

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

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

### Focus del Rito

A partire dal 3° livello, la tua arma diventa essenziale per il tuo patto con il tuo oscuro patrono. Mentre tieni attivo un rito, puoi usare la tua arma come focus di incantamento per i tuoi incantesimi da fattucchiere. Il patto da te scelto potenzia il tuo rito come delineato di seguito.

**Il Grande Antico.** Ogni volta che infliggi un colpo critico ad una creatura, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza contro la CD del tiro salvezza dei tuoi incantesimi. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura rimane spaventata da te fino al termine del tuo prossimo turno.

**L'Immondo.** Mentre usi il Rito della Fiamma, se ottieni 1 al tuo dado di danno del rito, puoi ritirare il dado. Puoi ritirare solo un dado per attacco.

**Il Sovrano Fatato.** Se infliggi danni da rito ad una creatura, quella creatura perde qualsiasi bonus di copertura di metà o tre-quarti, oltre all'invisibilità, fino all'inizio del tuo prossimo turno.

### Arcani Dischiusi

Al 7° livello, il tuo oscuro patrono ti conferisce il raro uso di un pericolo incantesimo arcano basato sul tuo patto.

**Il Grande Antico.** Puoi eseguire *individuare pensieri* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

**L'Immondo.** Puoi eseguire *raggio rovente* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

**Il Sovrano Fatato.** Puoi eseguire *sfoatura* una volta utilizzando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

### Frenesia Mistica

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



## Incanalare Diabolico

Al 10° livello, puoi infondere temporaneamente il tuo rito dell'energia di un potente incantesimo. Con un'azione, puoi infondere nella tua arma potenziata dal rito un incantesimo che puoi eseguire o è già attivo, poi effettuare un singolo attacco con quell'arma. Se l'attacco colpisce, tutti i tiri di attacco con incantesimo per l'incantesimo infuso colpiscono automaticamente. Il bersaglio subisce i danni dell'arma e gli effetti dell'incantesimo, consumando di conseguenza uno slot incantesimo. Se l'attacco ha vantaggio, il tiro salvezza iniziale del bersaglio contro l'incantesimo, subisce svantaggio. Se l'attacco manca, l'incantesimo non ha effetto. Gli incantesimi ad area originano dallo spazio del bersaglio.

L'incantesimo deve essere di 1° livello o più alto, avere un tempo di esecuzione di 1 azione, o richiedere un'azione per attivare un incantesimo a concentrazione già attivo.

## Arcani Liberati

Al 15° livello, il tuo oscuro patrono ti conferisce il raro uso di un ulteriore incantesimo arcano in base al tuo patto.

**Il Grande Antico.** Puoi eseguire *velocità* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

**L'Immondo.** Puoi eseguire *palla di fuoco* una volta usando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

**Il Sovrano Fatato.** Puoi eseguire *lentezza* una volta utilizzando uno slot incantesimo da fattucchiere. Non puoi più farne uso fino al termine di un riposo lungo.

## Sifone dell'Anima

Al 18° livello, impari a sacrificare le anime di potenti avversari al tuo oscuro patrono in cambio di potere. Quando riduci una creatura a 0 punti ferita con un attacco, uccidi la creatura, ed essa ha Grado di Sfida 15 o più, recuperi uno slot incantesimo usato.

## Ordine del Mutante

Il processo di assunzione dell'Anatema del Cacciatore è doloroso, dannoso e spesso fatale. Coloro che vi sopravvivono si ritrovano invariabilmente cambiati, potenziati. Alcuni trovano eccitante questa esperienza, e abbracciano l'abilità di alterare il proprio corpo e le proprie abilità tramite l'alchimia.

### Formule

Cominci a scoprire formule alchemiche proibite che alterano temporaneamente le tue abilità mentali e fisiche.

A partire dal 3° livello, scegli quali tre formule mutagene apprendere. Le tue opzioni di formule mutagene sono dettagliate al termine della descrizione di questo ordine. Ottieni una formula aggiuntiva al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

Inoltre, quando apprendi una formula mutagena, puoi scegliere una delle formule che già conosci e rimpiazzarla con un'altra formula mutagena.

### Arte Mutagena

Al 3° livello, puoi impiegare un riposo breve per distillare un singolo mutagene. Consumare un singolo mutagene richiede un'azione bonus, e gli effetti (inclusi gli effetti collaterali) dureranno fino a che impieghi un riposo breve o lungo per meditare ed espellere le tossine dal tuo sistema.

I mutageni sono sviluppati per la tua biologia. Risultano inefficaci sulle creature di taglia Grande o superiore, e impartiscano solo gli effetti collaterali sulle creature di taglia Media o inferiore che ingeriscono l'intero mutagene. I mutageni sono di natura instabile, e perdono efficacia col tempo, divenendo inerti se non vengono impiegati prima che tu finisca il prossimo riposo breve o lungo.

Il tuo corpo inizierà ad utilizzare meglio le tossine che ingerisci mano a mano che acquisisci potere ed esperienza. Queste mutazioni avanzate possono essere indicate dal punteggio di Mutazione.

**Punteggio di Mutazione** = il tuo livello da strigo diviso 4, arrotondato per eccesso

### Arte Mutagena Avanzata

Al 7° livello, quando impieghi un riposo breve per distillare un mutagene, ora ne puoi creare due. I mutageni devono appartenere a formule diverse, e possono essere ingeriti con effetti sovrapposti e durano fino al termine del tuo prossimo riposo breve o lungo. Per assumere ciascun mutagene c'è bisogno di un'azione bonus separata.

Una volta raggiunto il 15° livello, potrai creare fino a tre mutageni durante un riposo breve.

### Fisiologia Robusta

Al 10° livello, il tuo corpo ha cominciato ad adattarsi a veleni e tossine, ignorandone gli effetti deleteri. Ottieni l'immunità al danno da veleno e alla condizione avvelenato.

### Metabolismo Modificato

Al 15° livello, divieni resistente agli effetti negativi di alcuni dei tuoi mutageni. Dopo aver assunto un mutagene, puoi scegliere di ignorarne gli effetti collaterali per tutta la sua durata.

Una volta usato questo privilegio, dovrai terminare un riposo breve o lungo prima di poterlo usare di nuovo.

### Tempra Eccelsa

Al 18° livello, il tuo corpo ha iniziato a produrre naturalmente una delle tue tossine. Scegli una delle formule mutagene da te conosciute. Ottieni in maniera permanente e continua i benefici e gli effetti collaterali di questo mutagene. L'effetto non può essere modificato o ignorato grazie al tuo privilegio Metabolismo Modificato. Una volta acquisito questo beneficio, non puoi più cambiare la formula scelta.

## Formule Mutagene

Questi mutageni sono presentati in ordine alfabetico. Puoi apprendere un mutagene nello stesso momento in cui ne soddisfi i prerequisiti.

**Attenzione.** Ottieni un bonus all'iniziativa pari al doppio del tuo punteggio di Mutazione. *Effetto Collaterale:* Hai svantaggio alle prove di Saggezza (Percezione).

**Celerità.** Il tuo punteggio di Destrezza aumenta di un valore pari al tuo punteggio di Mutazione, così come il tuo punteggio massimo di Destrezza. *Effetto Collaterale:* La tua Saggezza diminuisce di un ammontare pari al tuo punteggio di Mutazione (minimo 1).

**Crudeltà.** *Prerequisito:* 10° livello. Ottieni un'azione aggiuntiva durante ciascun tuo turno. Quell'azione può essere usata solo per effettuare l'azione Attaccare (un solo attacco con arma). *Effetto Collaterale:* Hai svantaggio a tutti i tiri salvezza.

**Difeso.** Ottieni resistenza ai danni taglienti. *Effetto Collaterale:* Ottieni vulnerabilità ai danni contundenti.

**Etere.** *Prerequisito:* 10° livello. Ottieni velocità di volo 6 metri. *Effetto Collaterale:* Hai svantaggio alle prove di Forza e Destrezza.

**Impermeabile.** Ottieni resistenza ai danni perforanti. *Effetto Collaterale:* Ottieni vulnerabilità ai danni taglienti.

**Loquace.** Ottieni vantaggio alle prove di Intelligenza. *Effetto Collaterale:* Hai svantaggio alle prove di Carisma.

**Mobilità.** Ottieni immunità alle condizioni afferrato e intralciato. Al 10° livello, divieni immune anche alla condizione paralizzato. *Effetto Collaterale:* Ottieni una penalità all'iniziativa pari a 2 volte il tuo punteggio di Mutazione.

**Occhio Notturmo.** Ottieni visione al buio fino a 18 metri. Se già possiedi la visione al buio, questa aumenta la sua gittata di 18 metri. *Effetto Collaterale:* Hai svantaggio ai tiri di attacco e alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista quando tu, il bersaglio del tuo attacco, o qualsiasi cosa tu stia cercando di percepire è alla luce diretta del sole.

**Potenza.** Il tuo punteggio di Forza aumenta di un valore pari al tuo punteggio di Mutazione, così come il tuo punteggio massimo di Forza. *Effetto Collaterale:* La tua Destrezza diminuisce del tuo punteggio di Mutazione (minimo 1).

**Precisione.** *Prerequisito:* 7° livello. La tua arma ottiene un colpo critico con un risultato naturale di 19-20. Al 15° livello, ottieni un colpo critico con un risultato naturale di 18-20. *Effetto Collaterale:* Tutte le cure che ricevi vengono dimezzate.

**Rapidità.** La tua velocità aumenta di 3 metri. Al 15° livello, la tua velocità aumenta invece di 4,5 metri. *Effetto Collaterale:* I tiri di attacco effettuati contro di te sono colpi critici su di un risultato naturale di 19-20.

**Resistente.** Ottieni resistenza ai danni contundenti. *Effetto Collaterale:* Ottieni vulnerabilità ai danni perforanti.

**Ricostruzione.** *Prerequisito:* 7° livello. Rigeneri punti ferita pari al doppio del tuo punteggio di Mutazione (arrotondato per eccesso) all'inizio del tuo turno e finché ti trovi a più di 0 punti ferita. *Effetto Collaterale:* La tua velocità diminuisce di 3 metri.

**Sagacia.** Il tuo punteggio di Saggezza aumenta di un valore pari al tuo punteggio di Mutazione, così come il tuo punteggio massimo di Saggezza. *Effetto Collaterale:* La tua Classe Armatura è ridotta di un ammontare pari al tuo punteggio di Mutazione.