

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

VENDICATORE DRUIDICO

Allineamento: Neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del vendicatore druidico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag).

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 4 + modificatore di Int.

Tabella: Vendicatore druidico

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno									
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Empatia selvatica, ira 1 volta al giorno, linguaggi bonus, movimento veloce, senso della natura	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Andatura nel bosco	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Passo senza tracce	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Resistenza al richiamo della natura	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica (1 volta al giorno), ira 2 volte al giorno	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica (2 volte al giorno)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Forma selvatica (3 volte al giorno)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvatica (Grande)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Immunità ai veleni	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvatica (4 volte al giorno), ira 3 volte al giorno	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Forma selvatica (Minuscola)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvatica (vegetale)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Mille volti	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvatica (5 volte al giorno)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corpo senza tempo, forma selvatica (Enorme), ira 4 volte al giorno	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvatica (elementale 1 volta al giorno)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Ira infaticabile	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvatica (6 volte al giorno, elementale 2 volte al giorno)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Forma selvatica (elementale 3 volte al giorno, elementale Enorme), ira 5 volte al giorno	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvatica (elementale 3 volte al giorno, elementale Enorme), ira 5 volte al giorno	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del vendicatore druidico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I vendicatori druidici sono competenti nell'uso delle seguenti armi: bastone ferrato, dardi, falchetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello e scimitarra. Sono anche competenti in tutti gli attacchi naturali (artiglio, morso e così via) di qualsiasi forma assunta con forma selvatica (vedi sotto). I vendicatori druidici sono competenti nelle armature leggere e medie, ma hanno il divieto di indossare armature di metallo; quindi possono indossare solo corazze di cuoio, di pelle o imbottite. (Un vendicatore druidico può anche indossare un'armatura in legno modificata dall'incantesimo legno di ferro in modo che funzioni come se fosse acciaio. Vedi la descrizione dell'incantesimo *legno di ferro*). I vendicatori druidici sono competenti negli scudi (tranne gli scudi torre), ma devono usare solo quelli di legno.

Un vendicatore druidico che indossa un'armatura proibita o che porta uno scudo proibito non è in grado di lanciare gli incantesimi da vendicatore druidico, né di utilizzare le proprie capacità magiche o soprannaturali finché non termina di usare questi oggetti, né per le 24 ore successive.

Incantesimi: Un vendicatore druidico lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da druido. Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi "Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi", sotto. Un vendicatore druidico deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un vendicatore druidico deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da druido è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del vendicatore druidico.

Come gli altri incantatori, un vendicatore druidico può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella: "Vendicatore druidico". In aggiunta, il vendicatore druidico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza. Un vendicatore druidico non ha accesso ad alcun incantesimo di dominio o potere concesso, a differenza dei chierici.

Un vendicatore druidico prepara e lancia gli incantesimi allo stesso modo di un chierico, sebbene non possa perdere un incantesimo preparato per lanciare un incantesimo *curare* al suo posto. Un vendicatore druidico può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da druido, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un vendicatore druidico non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se possiede un allineamento). Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo.

Empatia selvatica (Str): Un vendicatore druidico può utilizzare il linguaggio corporeo, le vocalizzazioni e il proprio comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona. Il vendicatore druidico tira 1d20, applica una penalità di -4, e poi aggiunge il proprio livello da vendicatore druidico e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il vendicatore druidico e l'animale devono essere in grado di studiarsi reciprocamente, il che significa essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni di visibilità. Generalmente, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per influenzare le persone, potrebbe essere necessario un periodo più lungo o più breve.

Un vendicatore druidico può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma con una ulteriore penalità di -4 alla prova.

Ira (Str): Il vendicatore druidico può cadere in preda ad un'urlante frenesia omicida un certo numero di volte al giorno. Quando è in preda all'ira, guadagna temporaneamente un bonus di +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura.

L'aumento del punteggio di Costituzione implica un aumento dei punti ferita del vendicatore druidico di 2 punti per livello, ma egli perde questi punti alla fine della fase d'ira, quando il punteggio di Costituzione ritorna al valore normale. (Questi punti ferita extra non vengono persi prima come i punti ferita temporanei). Mentre è in preda all'ira, un vendicatore druidico non può utilizzare alcuna abilità basata sul Carisma, sulla Destrezza o sull'Intelligenza (tranne Artista della Fuga, Cavalcare, Equilibrio e Intimidire), l'abilità Concentrazione, qualsiasi capacità che richieda pazienza e concentrazione, né può lanciare incantesimi o attivare oggetti magici che richiedano una parola di comando, un'attivazione di incantesimo (come una bacchetta) o un completamento di incantesimo (come una pergamena) per funzionare. Può utilizzare qualsiasi talento abbia a disposizione tranne Maestria in Combattimento, talenti di creazione oggetto e talenti di metamagia. Un attacco d'ira dura per un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione (appena aumentato) del personaggio. Il vendicatore druidico può interrompere volontariamente l'attacco d'ira. Alla fine della fase d'ira il vendicatore druidico perde i modificatori e le restrizioni dell'ira e diviene affaticato (penalità di -2 alla Forza e di -2 alla Destrezza, impossibilitato a caricare e a correre) per la durata di quello scontro.

Il vendicatore druidico può cadere in preda all'ira solo una volta per scontro. Al 1° livello può utilizzare la sua capacità d'ira una volta al giorno. Al 5° livello e ad ogni cinque livelli successivi può cadere in preda all'ira una volta addizionale al giorno (fino a un massimo di cinque volte al giorno al 20° livello). Cadere in preda all'ira non richiede tempo di per sé, ma il barbaro può farlo solo durante la sua azione, e non in risposta all'azione di qualcun altro.

Linguaggi bonus: Le opzioni di linguaggi bonus di un vendicatore druidico includono il Silvano, che è il linguaggio delle creature boschive. Questa scelta è in aggiunta ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio per la sua razza.

Inoltre, un vendicatore druidico conosce il linguaggio Druidico, linguaggio segreto noto solamente ai vendicatori druidici, che imparano nel momento in cui divengono vendicatori druidici di 1° livello. Il Druidico è un linguaggio gratuito per un vendicatore druidico, lo impara in aggiunta al normale numero di linguaggi, e non occupa alcuno slot per i linguaggi. I vendicatori druidici hanno il divieto di insegnare questo linguaggio ai non vendicatori druidici. Il Druidico ha un suo alfabeto.

Movimento veloce (Str): Il vendicatore druidico ha una velocità sul terreno superiore alla norma per la sua razza di +3 metri. Questo beneficio si applica quando indossa un'armatura leggera, un'armatura media o nessuna armatura e non sta trasportando un carico pesante. Applicare questo bonus prima di modificare la velocità del vendicatore druidico a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata.

Senso della natura (Str): Un vendicatore druidico ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 2° livello, un vendicatore druidico può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul vendicatore druidico.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un vendicatore druidico non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce. Può comunque decidere di lasciare le tracce, se lo desidera.

Resistenza al richiamo della natura (Str): A partire dal 4° livello, un vendicatore druidico guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Forma selvatica (Sop): Al 5° livello un vendicatore druidico acquisisce la capacità magica di trasformarsi in una qualsiasi creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in vendicatore druidico una volta al giorno. La capacità funziona allo stesso modo della capacità speciale forma alternativa eccetto come indicato di seguito. L'effetto dura 1 ora per livello del vendicatore druidico, o finché non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Ogni volta che usi forma selvatica, recuperi punti ferita come se avessi riposato per una notte intera. Qualsiasi equipaggiamento indossato o trasportato dal vendicatore druidico si fonde nella nuova forma e smette di operare. Quando il vendicatore druidico ritorna alla sua vera forma, qualsiasi oggetto che si era precedentemente fuso col suo corpo ricompare nel posto che occupava precedentemente e riprende a funzionare. Qualsiasi nuovo oggetto indossando nella forma assunta cade a terra ai piedi del vendicatore druidico.

La forma scelta deve essere quella di un animale con cui il vendicatore druidico è familiare. Per esempio, un vendicatore druidico che è sempre vissuto in una foresta temperata non può diventare un orso polare.

Mentre si trova in forma di animale il vendicatore druidico perde la capacità di parlare perché è limitato ai suoni che può emettere un normale animale non addestrato, ma è in grado di comunicare normalmente con altri animali dello stesso raggruppamento generale della sua nuova forma. (Il verso normale di un pappagallo selvatico è uno strido rauco, quindi assumere questa forma non permette di parlare.)

Il vendicatore druidico può utilizzare questa capacità più volte al giorno al 6°, 7°, 10°, 14° e 18° livello, come indicato nella Tabella 3-8: "Vendicatore druidico". Inoltre, il vendicatore druidico acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale Grande all'8° livello, un animale Minuscolo all'11° livello e un animale Enorme al 15° livello. I Dadi Vita della nuova forma del vendicatore druidico non possono comunque eccedere il livello da vendicatore druidico del personaggio. Per esempio, un vendicatore druidico non può assumere la forma di un orso crudele (una creatura Grande che ha sempre almeno 12 DV) fino al 12° livello, anche se può assumere una forma Grande sin dall'8°.

Al 12° livello, il vendicatore druidico diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in una creatura vegetale, come un cumulo strisciante, con le stesse restrizioni di taglia che ha per le forme animali. (Un vendicatore druidico non può utilizzare questa capacità per prendere la forma di un vegetale che non sia anche una creatura, come un albero o un cespuglio di rose.)

Al 16° livello, il vendicatore druidico diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in un elementale (acqua, aria, fuoco o terra) di taglia Piccola, Media o Grande una volta al giorno. Queste forme elementali sono in aggiunta al suo normale utilizzo della capacità forma selvatica. In aggiunta ai normali effetti della forma selvatica, il vendicatore druidico guadagna anche tutte le capacità straordinarie, soprannaturali e magiche dell'elementale; inoltre finché manterrà questa forma selvatica acquisirà anche i talenti dell'elementale, ma manterrà il proprio tipo di creatura (umanoide, nella maggior parte dei casi).

Al 18° livello, il vendicatore druidico diventa in grado di assumere forma elementale due volte al giorno, e al 20° livello lo può fare tre volte al giorno.

Al 20° livello il vendicatore druidico può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un elementale Enorme.

Immunità ai veleni (Str): Al 9° livello, il vendicatore druidico guadagna l'immunità a tutti i veleni.

Mille volti (Sop): Al 13° livello, il vendicatore druidico acquisisce la capacità soprannaturale di modificare il proprio aspetto a piacere, come per l'incantesimo *camuffare se stesso*, ma solo quando si trova nella sua forma naturale. Agisce sul corpo del vendicatore druidico ma non sugli oggetti in suo possesso. Non si tratta di un effetto illusorio, ma di un minore alterazione fisica dell'aspetto del vendicatore druidico, entro i limiti descritti dall'incantesimo.

Corpo senza tempo (Str): Raggiunto il 15° livello, il vendicatore druidico non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. Tutte le penalità che può aver già subito, comunque, rimangono tali. I bonus valgono ancora e il vendicatore druidico muore comunque di vecchiaia quando arriva il suo momento.

Ira infaticabile (Str): Al 17° e oltre, un vendicatore druidico non diviene più affaticato al termine della sua ira.

Ex-Vendicatori druidici

Un vendicatore druidico che smette di venerare la natura, che diventa di allineamento proibito o che insegna il linguaggio Druidico ad un non vendicatore druidico perde tutti gli incantesimi e le capacità druidiche escluse le competenze nelle armi, armature e scudi, e non può guadagnare livelli come vendicatore druidico fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).