

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

MARESCIALLO

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maresciallo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte, prese singolarmente, Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Sopravvivenza (Sag) e Raggiare (Car).

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

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

Tabella: Maresciallo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Aure minori conosciute	Aure maggiori conosciute
1°	+0	+2	+0	+2	Abilità Focalizzata (Diplomazia), aura minore	1	0
2°	+1	+3	+0	+3	Aura maggiore +1	1	1
3°	+2	+3	+1	+3		2	1
4°	+3	+4	+1	+4	Conferire azione di movimento 1 volta al giorno	2	1
5°	+3	+4	+1	+4		3	2
6°	+4	+5	+2	+5		3	2
7°	+5	+5	+2	+5	Aura maggiore +2	4	2
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Conferire azione di movimento 2 volte al giorno	4	2
9°	+6/+1	+6	+3	+6		5	3
10°	+7/+2	+7	+3	+7		5	3
11°	+8/+3	+7	+3	+7		5	3
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Conferire azione di movimento 3 volte al giorno	6	3
13°	+9/+4	+8	+4	+8		6	3
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Aura maggiore +3	6	4
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9		7	4
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Conferire azione di movimento 4 volte al giorno	7	4
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		7	4
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		7	4
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		8	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Conferire azione di movimento 5 volte al giorno, aura maggiore +4	8	5

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del maresciallo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, tutti i tipi di armatura (leggere, medie e pesanti) e con gli scudi (ad eccezione degli scudi torre).

Aure (Str): Il maresciallo esercita un effetto sugli alleati nelle sue vicinanze. Egli può apprendere come produrre effetti diversi, o aure, nel corso della sua carriera. Il maresciallo può proiettare un'aura minore o (a partire dal 2° livello) un'aura maggiore alla volta.

Proiettare un'aura è un'azione veloce. L'aura rimane attiva finché il maresciallo non utilizza un'azione gratuita per disattivarla o attiva un'altra aura della stessa specie (maggiore o minore). Un maresciallo può tenere un'aura costantemente attiva; quindi, un'aura può essere attiva all'inizio di un incontro di combattimento anche prima che il maresciallo intraprenda il suo primo turno.

Attivare un'aura richiede di arringare, comandare, dirigere, incoraggiare, persuadere o calmare gli alleati. Un maresciallo valuta nemici, alleati e il terreno, poi fornisce agli alleati le indicazioni che potranno sfruttare al meglio.

A meno che non sia indicato altrimenti, l'aura di un maresciallo agisce su tutti gli alleati entro 18 metri (compreso se stesso) che possano udire il maresciallo. Un alleato deve avere un punteggio di Intelligenza 3 o superiore ed essere in grado di comprendere il linguaggio del maresciallo per ottenere un bonus. L'aura di un maresciallo è dissolta se è frastornato, privo di sensi, stordito, paralizzato o altrimenti impossibilitato a farsi udire o comprendere dai suoi alleati.

Un maresciallo inizia il gioco conoscendo un'aura minore a sua scelta. Con l'aumentare dei livelli del maresciallo, egli riceve accesso a nuove aure, come indicato nella Tabella: "Maresciallo".

Tutti i bonus conferiti dalle aure del maresciallo sono bonus di circostanza non cumulativi tra di loro.

Aura minore: Un'aura minore permette agli alleati di sommare il bonus di Carisma del maresciallo (se c'è) ad alcuni tiri.

Arte della guerra: Bonus ai tentativi di disarmare, sbilanciare, spezzare e spingere.

Colpo critico: Bonus ai tiri effettuati per confermare un colpo critico.

Forza di volontà: Bonus ai tiri salvezza sulla Volontà.

Incantatore determinato: Bonus ai tiri per superare la resistenza agli incantesimi.

Maestro dell'opportunità: Bonus alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità.

Maestro di tattica: Bonus ai tiri per i danni quando fiancheggia.

Motivare Carisma: Bonus alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma.

Motivare Costituzione: Bonus alle prove di Costituzione e alle prove di abilità basate sulla Costituzione.

Motivare Destrezza: Bonus alle prove di Destrezza, alle prove di abilità basate sulla Destrezza e alle prove di iniziativa.

Motivare Forza: Bonus alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza.

Motivare Intelligenza: Bonus alle prove di Intelligenza e alle prove di abilità basate sull'Intelligenza.

Motivare Saggezza: Bonus alle prove di Saggezza e alle prove di abilità basate sulla Saggezza.

Occhio guardingo: Bonus ai tiri salvezza sui Riflessi.

Oltre il limite: Bonus ai tiri per i danni quando si carica.

Richiedere Tempra: Bonus ai tiri salvezza sulla Tempra.

Aura maggiore: A partire dal 2° livello, un maresciallo può proiettare un'aura maggiore in aggiunta alla sua aura minore. Un'aura maggiore permette agli alleati di aggiungere +1 a certi tiri. Questo bonus migliora di +1 al 7°, 14° e 20° livello.

Mano calda: Bonus ai tiri per colpire a distanza.

Motivare ardore: Bonus ai tiri per i danni.

Motivare attacco: Bonus ai tiri per colpire.

Motivare fretta: La velocità sul terreno degli alleati è aumentata di un numero di metri pari a 1,5 x l'ammontare del bonus fornito dall'aura.

Soldati robusti: Gli alleati del maresciallo guadagnano una riduzione del danno pari all'ammontare di bonus fornito dall'aura.

Truppe resistenti: Bonus ai tiri salvezza.

Abilità Focalizzata (Diplomazia): Il maresciallo riceve il talento Abilità Focalizzata (Diplomazia) come talento bonus.

Conferire azione di movimento (Str): A partire dal 4° livello, un maresciallo può dirigere e motivare i propri alleati in modo da reagire immediatamente. Una volta al giorno, con un'azione standard, egli può conferire un'azione extra di movimento a qualsiasi alleato entro 9 m (ma non a se stesso). Ogni alleato influenzato deve utilizzare questo movimento extra immediatamente, agendo nell'attuale ordine di iniziativa. Questa azione extra non incide sul conteggio di iniziativa degli alleati; al termine del turno del maresciallo il round prosegue normalmente.

All'8° livello, un maresciallo riceve la capacità di conferire un'azione extra ai suoi alleati due volte al giorno. La frequenza aumenta a tre volte al giorno al 12° livello, quattro volte al giorno al 16° livello e cinque volte al giorno al 20° livello.

Un personaggio può compiere una sola azione di movimento extra per round. (In altre parole, due marescialli non possono utilizzare questa capacità sullo stesso alleato nello stesso round). Se un alleato sceglie di non compiere l'azione di movimento extra, questa è perduta.