

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

RANGER

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ranger (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 6 + modificatore di Int.

Tabella: Ranger

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	- Incantesimi al giorno -			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	Empatia selvatica, 1° nemico prescelto, Seguire Tracce	—	—	—	—
2°	+2	+3	+3	+0	Stile di combattimento	—	—	—	—
3°	+3	+3	+3	+1	Resistenza Fisica	—	—	—	—
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale	0	—	—	—
5°	+5	+4	+4	+1	2° nemico prescelto	0	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Stile di combattimento migliorato	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Andatura nel bosco	1	—	—	—
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Rapido segugio	1	0	—	—
9°	+9/+4	+6	+6	+3	Eludere	1	0	—	—
10°	+10/+5	+7	+7	+3	3° nemico prescelto	1	1	—	—
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Padronanza dello stile di combattimento	1	1	0	—
12°	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	—
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Mimetismo	1	1	1	—
14°	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4° nemico prescelto	2	1	1	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Nascondersi in piena vista	2	2	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5° nemico prescelto	3	3	3	3

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ranger.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un ranger è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Empatia selvatica (Str): Un ranger 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 ranger tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da ranger 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 ranger 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 le persone influenzate, potrebbe servire un periodo più lungo o più breve.

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

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un ranger può selezionare un tipo di creatura tra quelle presenti sulla Tabella “Nemici prescelti del ranger”. Grazie al suo studio intensivo dei nemici e all’addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, il ranger guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro quel tipo di creature. Analogamente riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni dell’arma contro quel tipo di creature.

Al 5° livello e ogni 5 livelli successivi (al 10°, al 15° e al 20° livello) il ranger può selezionare un nuovo nemico prescelto tra quelli presentati nella tabella. Inoltre ad ognuno di questi passaggi il bonus associato ad uno di questi nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di +2.

Se il ranger sceglie umanoidi o esterni come nemici prescelti, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto, i bonus dei ranger non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato.

Tabella: Nemici prescelti del ranger

Tipo (sottotipo)	Esempio
Aberrazione	osservatore
Animale	orso
Bestia magica	belva distorcente
Costrutto	golem
Drago	drago nero
Elementale	cacciatore invisibile
Esterno (acqua)	tojanida
Esterno (aria)	falcofreccia
Esterno (buono)	angelo
Esterno (caotico)	demone
Esterno (fuoco)	salamandra
Esterno (legale)	formian
Esterno (malvagio)	diavolo
Esterno (nativo)	tiefling
Esterno (terra)	xorn
Folletto	driade
Gigante	ogre
Melma	cubo gelatinoso
Non morto	zombi
Parassita	ragno mostruoso
Umanoide (acquatico)	marinide
Umanoide (elfo)	elfo
Umanoide (goblinide)	hobgoblin
Umanoide (gnoll)	gnoll
Umanoide (gnomo)	gnomo
Umanoide (halfling)	halfling
Umanoide (nano)	nano
Umanoide (orco)	orco
Umanoide (rettile)	coboldo
Umanoide (umano)	umano
Umanoide mostruoso	minotauro
Vegetale	cumulo strisciante

Seguire tracce: Un ranger acquisisce Seguire Tracce come talento bonus.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello, un ranger deve selezionare uno tra i due stili di combattimento da praticare: tirare con l’arco o combattere con due armi. Questa scelta influenzerà i privilegi di classe del personaggio ma non limiterà in alcun modo la sua scelta di talenti o le sue capacità speciali.

Se il ranger seleziona tirare con l’arco, acquisisce il talento Tiro Rapido anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se il ranger seleziona combattere con due armi, acquisisce il talento Combattere con Due Armi anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

I benefici dello stile praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un’armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un’armatura media o pesante.

Resistenza fisica: Al 3° livello, un ranger acquisisce Resistenza Fisica come talento bonus.

Compagno animale (Str): Al 4° livello, un ranger ottiene un compagno animale selezionato dalla lista seguente: aquila, cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso o topo crudele. Se la campagna è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, si possono aggiungere le seguenti creature come opzioni nella lista del ranger: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il ranger nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Questa capacità funziona come l’omonima capacità del druido, ma il livello effettivo da druido del ranger è la metà del suo livello da ranger. Un ranger può scegliere tra la lista di compagni animali alternativi proprio come un druido, ma il suo livello effettivo da druido rimane la metà del suo livello da ranger. Come un druido, un ranger non può selezionare un animale alternativo se la scelta ridurrebbe il suo livello effettivo da druido sotto il 1° livello.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un ranger ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da ranger. Un ranger deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

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

Come gli altri incantatori, un ranger 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: "Ranger". In aggiunta, il ranger ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggiezza. Quando la Tabella: "Ranger" indica che il ranger ha "0" incantesimi di un certo livello, come 0 incantesimi di 1° livello al 4° livello, il ranger ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto per quel livello di incantesimi in base alla sua Saggiezza. A differenza del chierico, il ranger non ha accesso agli incantesimi di dominio o ai poteri concessi.

Un ranger 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 ranger può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da ranger, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Fino al 3° livello, il ranger non possiede un livello da incantatore. Dal 4° livello in poi, il livello da incantatore del ranger è pari alla metà del suo livello da ranger.

Stile di combattimento migliorato (Str): Al 6° livello, il ranger migliora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco o combattere con due armi). Se al 2° livello ha selezionato tirare con l'arco, ora acquisisce il talento Tiro Multiplo, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se al 2° livello il ranger ha selezionato combattere con due armi, ora acquisisce il talento Combattere con Due Armi Migliorato, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 7° livello, un ranger 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 ranger.

Rapido segugio (Str): A partire dall'8° livello, un ranger può muoversi alla sua normale velocità mentre segue le tracce anche senza subire la normale penalità di -5. Egli subisce solo una penalità di -10 (invece della normale -20) quando si muove fino al doppio della sua normale velocità mentre segue tracce.

Eludere (Str): A partire dal 9° livello, un ranger può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se esposto a qualsiasi effetto che normalmente gli permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se il ranger indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Un ranger indifeso non riceve i benefici dell'eludere.

Padronanza dello stile di combattimento (Str): All'11° livello, il ranger migliora ancora la sua capacità nello stile di combattimento praticato (tirare con l'arco o combattere con due armi). Se al 2° livello ha selezionato tirare con l'arco, ora acquisisce il talento Tiro Preciso Migliorato, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Se al 2° livello il ranger ha selezionato combattere con due armi, ora acquisisce il talento Combattere con Due Armi Superiore, anche se non dispone dei prerequisiti per possederlo.

Come prima, i benefici dello stile di combattimento praticato dal ranger si applicano solo quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura media o pesante.

Mimetismo (Str): Un ranger di 13° livello o superiore può usare la sua abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale, anche se il terreno non conferisce copertura o occultamento.

Nascondersi in piena vista (Str): Mentre si trova in qualsiasi tipo di terreno naturale, un ranger di 17° livello o superiore può usare la sua abilità Nascondersi anche mentre viene osservato.