

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

COMPAGNO ANIMALE

Il compagno animale è superiore ad un animale della sua specie e possiede anche dei poteri speciali, come descritto di seguito. Un mago o uno stregone può decidere di rimpiazzare il suo famiglio con un compagno animale e seguire le regole sottostanti.

Livello di classe da druido

	DV bonus	Mod. armatura natural	Mod. For/Des	Comando bonus	Speciale
1°-2°					Legame, condividere incantesimi
3°-5°	+0	+0	+0	1	
6°-8°	+2	+2	+1	2	Eludere
9°-11°	+4	+4	+2	3	Devozione
12°-14°	+6	+6	+3	4	Multiattacco
15°-17°	+8	+8	+4	5	
18°-20°	+10	+10	+5	6	Eludere migliorato
	+12	+12	+6	7	

Basi del compagno animale: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie dell'animale e apportare i seguenti cambiamenti.

Livello di classe: Il livello di druido (o classe equivalente) del personaggio. I livelli di classe del druido sono cumulativi con i livelli di qualsiasi altra classe che permetta di ottenere un compagno animale al fine di determinare le capacità del compagno e le liste di alternative disponibili al personaggio.

DV bonus: Dadi Vita a otto facce (d8) extra, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione.

Ricordarsi che i Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base dell'animale e i suoi tiri salvezza base. Il bonus di attacco base di un compagno animale è lo stesso di un druido di livello pari ai DV della creatura. Un compagno animale ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi (trattarlo come un personaggio i cui livelli siano uguali ai suoi Dadi Vita). Un compagno animale guadagna ulteriori punti abilità e talenti per i DV bonus come accade quando si aumentano i Dadi Vita di un mostro.

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del compagno animale.

Mod. For/Des: Aggiungere questo valore ai punteggi di Forza e Destrezza del compagno animale.

Comandi bonus: Il valore dato nella colonna è il numero totale di comandi "bonus" che l'animale conosce in aggiunta a qualsiasi altro comando il druido possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dall'animale. È il druido a selezionare questi comandi bonus, che una volta selezionati non possono essere più cambiati.

Legame (Str): Un druido può gestire le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spingerlo" con un'azione di movimento anche se non possiede alcun grado nell'abilità Addestrare Animali. Il druido ottiene un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali nei confronti del suo compagno animale.

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il druido può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato, che abbia effetto su di sé, con il compagno animale. Il compagno animale deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sul compagno animale se questo si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sull'animale anche se questo ritorna dal druido prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il druido può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il druido e il suo compagno animale possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del compagno (animale).

Eludere (Str): Se un compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Devozione (Str): La devozione del compagno animale nei confronti del suo padrone è tale che riceve un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Multiattacco: Un compagno animale guadagna Multiattacco come talento bonus se ha tre o più attacchi naturali se già non lo possiede. Se invece non possiede i tre o più attacchi naturali richiesti, il compagno animale riceve un secondo attacco con la sua arma naturale primaria ma con una penalità di -5.

Eludere migliorato (Str): Se il compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

COMPAGNI ANIMALI ALTERNATIVI

Un druido (o classe equivalente) di livello sufficientemente elevato può scegliere il proprio compagno animale da una delle liste seguenti, applicando il modificatore indicato al livello del druido (tra parentesi) ai fini di determinare le caratteristiche e le capacità speciali del compagno.

4° Livello o superiore (Livello -3)

Bisonte (animale)	Lucertola, varano (animale)
Cinghiale (animale)	Orso, nero (animale)
Coccodrillo ¹ (animale)	Pipistrello crudele (animale)
Donnola crudele	Serpente, strangolatore (animale)
Ghepardo (animale)	Serpente, vipera Grande (animale)
Ghiottone (animale)	Squalo, Grande ¹ (animale)
Gorilla (animale)	Tasso crudele
Leopardo (animale)	

7° livello o superiore (Livello -6)

Cinghiale crudele	Leone (animale)
Coccodrillo, gigante (animale)	Lupo crudele
Deinonico (dinosaurio)	Orso, bruno (animale)
Elasmosauro ¹ (dinosaurio)	Rinoceronte (animale)
Ghiottone crudele	Serpente, vipera Enorme (animale)
Gorilla crudele	Tigre (animale)

10° livello o superiore (Livello -9)

Balena, orca ¹ (animale)	Orso polare (animale)
Leone crudele	Serpente, strangolatore gigante (animale)
Megaraptor (dinosaurio)	Squalo, Enorme ¹ (animale)

13° livello o superiore (Livello -12)

Elefante (animale)	Piovra, gigante ¹ (animale)
Orso crudele	

16° livello o superiore (Livello -15)

Seppia, gigante ¹ (animale)	Tirannosauro (dinosaurio)
Squalo crudele ¹	Triceratopo (dinosaurio)
Tigre crudele	

¹ Disponibile solo in un ambiente acquatico.