

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

DRUIDO

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

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del druido (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), 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: Druido

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	Compagno animale, empatia selvatica, linguaggi bonus, 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)	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)	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)	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	Forma selvatica (6 volte al giorno, elementale 2 volte al giorno)	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvatica (elementale 3 volte al giorno, elementale Enorme)	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)	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)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del druido.

Competenza nelle armi e nelle armature: I druidi sono competenti nell'uso delle seguenti armi: bastone ferrato, dardi, falcetto, 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 druidi sono competenti nelle armature leggere e medie, ma hanno il divieto di indossare armature di metallo; quindi possono indossare solo corazzette di cuoio, di pelle o imbottite. (Un druido 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 druidi sono competenti negli scudi (tranne gli scudi torre), ma devono usare solo quelli di legno.

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

Incantesimi: Un druido 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 druido deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un druido 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 druido.

Come gli altri incantatori, un druido 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: "Druido". In aggiunta, il druido ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza. Un druido non ha accesso ad alcun incantesimo di dominio o potere concesso, a differenza dei chierici.

Un druido 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 (vedi "Lancio spontaneo", sotto). Un druido 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.

Lancio spontaneo: Un druido può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di evocazione che non ha preparato in precedenza. Il druido può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *evoca alleato naturale* dello stesso livello o di livello inferiore.

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un druido 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.

Compagno animale (Str): Un druido può iniziare a giocare con 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 druido: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il druido nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Un compagno del druido di 1° livello è assolutamente tipico per la sua specie, a parte per quanto riportato di seguito. Man mano che il druido sale di livello, i poteri dell'animale aumentano come indicato sulla tabella.

Se il druido libera il suo compagno dal servizio, può prenderne uno nuovo con una cerimonia che richiede 24 ore ininterrotte di preghiera. Questa cerimonia può anche servire per sostituire un compagno animale deceduto.

Un druido di 4° livello o superiore può scegliere da liste alternative di animali. Se dovesse selezionare un compagno animale da una di queste liste alternative, la creatura guadagnerebbe capacità come se il livello del personaggio del druido fosse inferiore di quanto realmente non sia. Sottrarre il valore indicato nell'intestazione della lista appropriata dal livello del personaggio del druido e confrontare il risultato con la voce del livello del druido sulla tabella nel riquadro per determinare i poteri del compagno animale. (Se questa modifica riducesse il livello del druido a 0 o meno, non potrebbe avere quell'animale come compagno).

Empatia selvatica (Str): Un druido 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 druido tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da druido 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 druido 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 druido 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.

Linguaggi bonus: Le opzioni di linguaggi bonus di un druido 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 druido conosce il linguaggio Druidico, linguaggio segreto noto solamente ai druidi, che imparano nel momento in cui divengono druidi di 1° livello. Il Druidico è un linguaggio gratuito per un druido, lo impara in aggiunta al normale numero di linguaggi, e non occupa alcuno slot per i linguaggi. I druidi hanno il divieto di insegnare questo linguaggio ai non druidi. Il Druidico ha un suo alfabeto.

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

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 2° livello, un druido 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 druido.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un druido 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 druido guadagna un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Forma selvatica (Sop): Al 5° livello un druido acquisisce la capacità magica di trasformarsi in una qualsiasi creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido 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 druido, 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 viene usata forma selvatica, il druido recupera punti ferita come se avesse riposato per una notte intera. Qualsiasi equipaggiamento indossato o trasportato dal druido si fonde nella nuova forma e smette di operare. Quando il druido 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 indossato nella forma assunta cade a terra ai piedi del druido.

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

Mentre si trova in forma di animale il druido 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 druido può utilizzare questa capacità più volte al giorno al 6°, 7°, 10°, 14° e 18° livello, come indicato nella Tabella: "Druido". Inoltre, il druido 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 druido non possono comunque eccedere il livello da druido del personaggio. Per esempio, un druido 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 druido 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 druido 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 druido 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 druido 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 druido 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 druido può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per trasformarsi in un elementale Enorme.

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

Mille volti (Sop): Al 13° livello, il druido 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 druido ma non sugli oggetti in suo possesso. Non si tratta di un effetto illusorio, ma di un minore alterazione fisica dell'aspetto del druido, entro i limiti descritti dall'incantesimo.

Corpo senza tempo (Str): Raggiunto il 15° livello, il druido 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 druido muore comunque di vecchiaia quando arriva il suo momento.

Ex-Druidi

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