

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

# RANGER SELVATICO

**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 selvatico

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, movimento veloce, 1° nemico prescelto, Seguire Tracce	—	—	—	—
2°	+2	+3	+3	+0		—	—	—	—
3°	+3	+3	+3	+1	Resistenza Fisica	—	—	—	—
4°	+4	+4	+4	+1	Compagno animale	0	—	—	—
5°	+5	+4	+4	+1	2° nemico prescelto, forma selvatica (1 volta al giorno)	0	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Forma selvatica (2 volte al giorno)	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Andatura nel bosco, forma selvatica 3 volte al giorno)	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, forma selvatica (4 volte al giorno)	1	1	—	—
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3		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	Forma selvatica (5 volte al giorno)	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	Forma selvatica (6 volte al giorno)	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 selvatico.

**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.

**Movimento veloce (Str):** Il ranger selvatico 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 ranger selvatico a causa di qualsiasi carico trasportato o armatura indossata.

**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.

**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: cocodrillo, 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 Saggezza 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 Saggezza 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 Saggezza. 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 Saggezza. 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.

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

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

Mentre si trova in forma di animale il ranger 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 ranger selvatico può utilizzare questa capacità più volte al giorno al 6°, 7°, 10°, 14° e 18° livello, come indicato nella Tabella: "Ranger selvatico".

**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.

**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.