

GUERRIERO

L GUERRIERO È IL PERSONAGGIO MARZIALE per eccellenza. I guerrieri sono gli eroi, i cavalieri, i maestri della spada e di ogni altra arma ideata da mente mortale. Che siano studenti di antiche discipline, soldati di ventura divenuti eccellenti combattenti, gladiatori o maestri nell'uso di una singola arma, tutti i guerrieri sono accomunati dalla loro abilità nel combattimento, e la loro capacità di superare sfide eroiche.

ARCHETIPI MARZIALI

Al 3° livello, un guerriero ottiene il privilegio Archetipo Marziale. Le opzioni seguenti sono disponibili per un guerriero, in aggiunta a quelle offerte nel *Player's Handbook*: il Derviscio, il Gladiatore e l'Iniziato dell'Ordine dell'Arco.

DERVISCIO

Selvaggio, esotico e pericoloso come le sue lame turbinanti, chi sceglie di emulare l'archetipo del Derviscio decide di riassumerne in sé velocità, grazia e abbandono nel combattimento. I suoi movimenti divengono tanto improvvisi quanto aggraziati, ma l'occhio attento coglie il ritmo letale dei passi della danza della spada.

Per il Derviscio, il combattimento e la danza sono una sola disciplina, e spesso complementano la loro perfezione marziale con misticismo e ascetismo. Non tutti i guerrieri, però, attingono a tali tradizioni semi-religiose, scegliendo di dedicarsi semplicemente ed unicamente a uno stile di combattimento unico e letale.

DERVISCIO ROTANTE

Quando scegli questo archetipo al terzo livello, la tua velocità aumenta di 1,5 metri fintanto che non indossi alcuna armatura o solo un'armatura leggera. Ottieni un ulteriore aumento alla tua velocità base pari a 1,5 metri al 10° livello, e successivamente di nuovo al 15° e al 18° livello.

Ogni volta che ti muovi di almeno 3 metri durante il tuo turno e non indossi alcuna armatura o soltanto un'armatura leggera, fino alla fine del tuo prossimo turno puoi sommare metà del tuo bonus di competenza alla tua CA, e i tuoi attacchi con un'arma infliggono danni extra pari al tuo bonus di competenza.

ATTACCO E FUGA

A partire dal 3° livello, divieni in grado di colpire un nemico e poi scivolare via senza rischio di subire contrattacchi. Se durante il tuo turno effettui un attacco in mischia contro una creatura, per il resto del tuo turno quella creatura non può effettuare attacchi d'opportunità contro di te.

PADRONANZA DEL MOVIMENTO

Al 7° livello, sei straordinariamente sicuro nel compiere movimenti acrobatici e rischiosi. Se già non la possedevi, ottieni competenza nelle prove di Acrobazia, e se eri già competente in esse, puoi sommare il doppio del tuo bonus di competenza a tali prove.

Inoltre, quando esegui l'azione di Scatto durante il tuo turno, attraversare il terreno difficile non ti costa movimento extra.

DANZA MORTALE

A partire dal 10° livello, i tuoi attacchi divengono più veloci e letali. Quando metti a segno un colpo critico contro un nemico o porti una creatura a 0 pf con un attacco in mischia, puoi usare la tua azione bonus per muoverti fino a metà del tuo movimento verso un'altra creatura ostile e compiere un attacco in mischia contro di essa.

RIFLESSI FULMINEI

Al 15° livello, puoi sommare metà del tuo bonus di competenza ai tiri di iniziativa se al momento del tiro non indossi alcuna armatura o soltanto un'armatura leggera.

Puoi inoltre sommare un bonus pari a metà del tuo bonus di competenza a tutti i tiri salvezza sulla Destrezza, ma solo se non indossi alcuna armatura o soltanto un'armatura leggera.



TEMPESTA DI LAME

Raggiunto il 18° livello, puoi scatenare la tua furia contro i tuoi nemici in un turbinio di lame. Quando usi la tua capacità di Azione Impetuosa e utilizzi l'azione di Scatto in quel turno, ogni volta che ti trovi adiacente a una creatura durante quel movimento, puoi decidere di effettuare un attacco in mischia con vantaggio contro quella creatura. Puoi attaccare più creature o una sola creatura più volte, ma in questo caso devi esserti mosso di almeno 3 metri tra un attacco e l'altro.

Inoltre, come parte di quest'azione puoi tentare una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 25. Se la superi, durante la tempesta di lame puoi compiere fino al doppio degli attacchi che potresti effettuare normalmente con la tua azione di Attacco, altrimenti puoi effettuare solo il tuo normale numero di attacchi durante quest'azione.

GLADIATORE

Alcuni di loro sono semplici schiavi, mandati nella fossa a combattere contro mille avversità. Altri sono idoli delle folle, seguiti da allenatori e finanziatori. Ma ricchi o poveri che siano, tutti i gladiatori affrontano la morte ogni volta che scendono nell'arena.

I guerrieri che scelgono l'archetipo del Gladiatore sono solitamente combattenti addestrati a combattere di fronte a un pubblico in spettacolari duelli corpo a corpo, violenti scontri di squadre o mischie letali da cui può emergere un solo vincitore. Molti spettatori scommettono sui loro gladiatori preferiti, ma è il gladiatore il più grande scommettitore, pronto a perdere la vita nell'esecuzione del suo grande spettacolo.



COMBATTERE SPORCO

Nell'arena vi è una sola regola: vivi o muori. Quando selezioni questo archetipo al 3° livello, apprendi come meglio usare tecniche che altri riterrebbero scorrette, come fingere di essere gravemente ferito, lanciare sabbia negli occhi dell'avversario o costringerlo a combattere con il sole in faccia. Come azione bonus, puoi scegliere una creatura che sei in grado di vedere e che si trovi entro 9 metri da te, ed effettuare una prova di Inganno contrapposta a una prova di Intuizione della creatura scelta. Se vinci la prova, rendi il bersaglio accecato fino alla fine del suo prossimo turno.

Puoi usare questa capacità un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e riottieni tutti gli usi spesi quando termini un riposo breve o lungo.

IDOLO DELL'ARENA

Sempre al 3° livello, ottieni competenza nell'abilità Intrattenere, se già non la possedevi. Ottieni inoltre competenza nell'uso dei veicoli terrestri. Se già possiedi una qualsiasi di queste competenze, puoi decidere di ottenere competenza in un'altra abilità o veicolo.

OSTENTARE SUPERIORITÀ

Raggiunto il 7° livello, apprendi come demoralizzare i tuoi avversari tramite uno sfoggio della tua bravura con le armi e vantandoti delle tue imprese passate.

Come azione, selezioni un numero di creature pari al tuo bonus di competenza o inferiore che siano in grado di vederti e sentirti, e fai sfoggio delle tue capacità.

Ognuna delle creature scelte deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD pari a 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Carisma. Se falliscono, divengono spaventate da te fino alla fine del tuo prossimo turno.

Puoi utilizzare questa capacità un numero di volte pari al tuo bonus Carisma. Riottieni tutti gli utilizzi spesi quando termini un riposo breve o lungo.

RUGGITO DEL VINCITORE

A partire dal 10° livello, quando porti una creatura a 0 punti ferita puoi immediatamente lanciare un grido di esultanza. Se lo fai, tu e tutti gli alleati entro 9 metri da te in grado di vederti o sentirti ottenete un numero di punti ferita temporanei pari a 1d10 + il tuo modificatore di Carisma.

Puoi utilizzare questa capacità un numero di volte pari al tuo modificatore di Carisma, e recuperi gli utilizzi spesi quando termini un riposo lungo.

SFIANCARE L'AVVERSARIO

Raggiunto il 15° livello, sei in grado di portare colpi critici che fiaccano le energie dei tuoi nemici. Ogni volta che ottieni un colpo critico contro un avversario, questi deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza (a tua scelta). Se fallisce, subisce un livello di esaurimento.

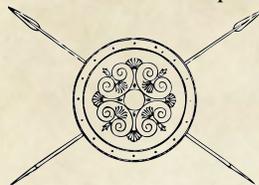
COLPO DI GRAZIA

Al 18° livello, divieni in grado di infliggere un devastante colpo di grazia contro i tuoi avversari. Durante il tuo turno, puoi usare la tua azione per compiere un singolo attacco contro una creatura incapacitata. Se la colpisci, essa deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 8 + il tuo bonus di competenza + il tuo modificatore di Forza o Destrezza, a tua scelta. Se fallisce, la creatura muore sul colpo, e se invece ha successo subisce i danni critici del tuo attacco.

Se il tuo bersaglio muore come conseguenza di questo attacco, vieni attraversato da una breva ma intensa scarica di adrenalina. Per il minuto successivo, ricevi i seguenti benefici:

- Quando colpisci una creatura o un oggetto con un attacco con un'arma, tiri un ulteriore dado di danno.
- Non puoi divenire spaventato.
- Ottieni vantaggio a tutte le prove di caratteristica basate sulla Forza, sulla Destrezza e sul Carisma.

Dopo aver utilizzato questa capacità, non puoi usarla nuovamente finché non termini un riposo lungo.



INIZIATO DELL'ORDINE DELL'ARCO

Quando le viene chiesto "Cos'è la verità?", un'iniziata dell'Ordine dell'Arco impugna la sua arma, scocca una freccia e, senza proferire parola, lascia che sia la sua maestria con l'arco a rivelare il suo progresso lungo la via. Apprendendo l'arte meditativa della Via dell'Arco, i guerrieri che scelgono l'archetipo dell'Iniziato dell'Ordine dell'Arco, migliorano la propria disciplina, precisione e spiritualità. Gli iniziati dell'Ordine dell'Arco, difatti, considerano le loro armi come un'estensione del proprio essere, e l'uso di un arco come un'esperienza spirituale.

Pochi sono coloro che riescono a scoprire i segreti della Via dell'Arco senza far parte dell'Ordine, ma esistono. Questi guerrieri rispettano la spiritualità della disciplina ma non necessariamente raggiungono il livello di spiritualità dei veri e propri Iniziati. Il segreto della Via dell'Arco va scoperto da sé, meditando e combattendo, e prima o poi tutti coloro che emulano quest'archetipo potranno raggiungere l'illuminazione.

ARCIERE ZEN

Quando selezioni questo archetipo al 3° livello, ottieni una bravura nell'uso dell'arco e di altre armi a distanza che rasenta il soprannaturale. Quando effettui un attacco con un'arma a distanza, puoi sommare il tuo bonus di Saggiezza, se presente, al tiro per i danni.

TIRO IN COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Sempre a partire dal 3° livello, sei inoltre in grado di scagliare attacchi a distanza con una tale rapidità e fluidità che nessuno nemico può sperare di interromperli. Quando una creatura ostile non incapacitata si trova entro 1,5 metri da te, non subisci svantaggio ai tiri per colpire quando effettui un attacco con un'arma a distanza.

PRENDERE LA MIRA

A partire dal 7° livello, puoi concentrare per un momento tutta la tua attenzione su un singolo bersaglio. Come azione bonus, puoi scegliere una creatura o un oggetto che sei in grado di vedere: fino alla fine del turno, ottieni vantaggio al tuo prossimo attacco con un'arma a distanza contro quel bersaglio.

MAESTRIA CON L'ARCO

Raggiunto il 10° livello, apprendi nuove tecniche nell'uso della tua arma. Ottieni uno dei seguenti benefici a tua scelta:

- **Bloccare a Distanza:** Come azione, puoi effettuare un attacco con un'arma a distanza che infligge danni perforanti contro una creatura che si trovi entro 1,5 metri da una superficie solida. Se colpisci, puoi scegliere se l'attacco infligge i suoi normali danni oppure no, ma in entrambi i casi la creatura diviene trattenuta dal finché essa stessa o un'altra creatura a lei adiacente non utilizza un'azione per liberarla dal tuo proiettile.
- **Colpo Preciso:** Una volta per turno, quando colpisci una creatura con un attacco con un'arma a distanza entro la gittata normale dell'arma, puoi infliggere al tuo bersaglio danni extra pari a 1d8 + il tuo modificatore di Saggiezza.

- **Opportunista Rapido:** Quando un tuo alleato effettua un attacco di opportunità contro una creatura che sei in grado di vedere, puoi usare la tua reazione per compiere un attacco con un'arma a distanza contro quella creatura.
- **Strali Impietosi:** I tuoi attacchi a distanza contro creature prone non subiscono svantaggio, e sono automaticamente considerati come colpi critici contro una creatura priva di sensi anche se non ti trovi entro 1,5 metri da essa.
- **Tiro in Sella:** Mentre sei in sella e non sei incapacitato, disponi di vantaggio ai tiri per colpire a distanza contro qualsiasi creatura che non sia a sua volta in sella e che sia più piccola della tua cavalcatura.

Quando raggiungi il 15° livello, e poi nuovamente al 18° livello, puoi scegliere un'altra delle opzioni di cui sopra.

Quando scegli una nuova opzione, puoi anche cambiare una delle tue precedenti scelte.

CERTEZZA NEL COLPIRE

A partire dal 15° livello, puoi immediatamente ritirare un tiro per colpire con un'arma a distanza, prima di saperne l'esito. Il tuo tiro per colpire utilizza il nuovo risultato, anche se è peggiore del primo.

Puoi utilizzare questa capacità un numero di volte pari al tuo bonus di competenza, e recuperi gli utilizzi spesi quando termini un riposo lungo.

ARCIERE INEGUAGLIABILE

Al 18° livello, hai raggiunto la completezza della Via dell'Arco. Fintato che impugni un'arma a distanza, ottieni i seguenti benefici:

- Aggiungi il tuo modificatore di Saggiezza (minimo 1) a tutti i tiri iniziativa.
- Sommi il tuo modificatore di Saggiezza (minimo 1) a tutti i tuoi tiri per colpire effettuati con un'arma a distanza.
- I tuoi attacchi con un'arma a distanza mettono a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro.
- Non subisci svantaggio ai tiri per colpire quando sei pronò.

