

Advanced Dungeons & Dragons® EDIZIONE ITALIANA

Manuale del Giocatore

Regole Supplementari

Il Manuale del Perfetto Ranger



Advanced **Dungeons & Dragons** EDIZIONE ITALIANA

Manuale del Giocatore

Regole Supplemento

II Manuale del Perfetto **Ranger**

di Rick Swan

traduzione di Stefano Mattioli



Advanced Dungeons & Dragons, AD&D, Mystara ed il logo TSR sono marchi registrati di proprietà di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.: il loro uso non vuole in alcun modo costituire una forma di concorrenza sulla loro proprietà intellettuale né tuttavia implicare una approvazione o un permesso da parte di TSR Inc., Wizards of the Coast Inc. e TwentyFiveEdition s.r.l.

Tabella dei Contenuti



Introduzione	4
Panoramica	4
Come usare Questo Manuale	5
Prima di Iniziare	5



Capitolo 1:

Creazione del Personaggio	7
Requisiti del Ranger	7
Avanzamento di Livello	8
Uso di Incantesimi	9
Armi e Armatura	9

Abilità da Ladro	10
Terreno Primario	12



Capitolo 2:

Abilità del Ranger	14
Seguire Piste	14
Nascondersi nelle Ombre	17
Muoversi Silenziosamente	18
Specie Nemica	18

Empatia Animale	21
Conoscenza della Natura	23
Sopravvivenza	25
Roccaforti	26



Capitolo 3:

Seguaci	27
Ottenere Seguaci	27
Comportamento Generale dei Seguaci ..	35
Addestrare Seguaci Animali	37
Formare un Gruppo	41

Umani e Semiumani	42
Note sulla Falconeria	43



Capitolo 4:

Tipi di Ranger	44
Scegliere un Tipo	44
Decisioni del DM	44
Sottosezioni di Tipi	44
Elenco dei Tipi	45

Annazza Giganti	45
Cercatore	48
Custode	51
Esploratore	53
Falconiere	54
Fuorilegge	56
Giustiziere	57

Guardiano	58
Montanaro	59
Pioniere	61
Ranger dei Boschi	64
Ranger del Mare	66
Segugio	68
Selvatico	70
Signore delle Bestie	72
Abbandono dei Tipi	74
Creare Nuovi Tipi	74
Semiranger	75
Ranger Biclasse	76
Ranger Multiclasse	76



Capitolo 5:

Capacità	80
Elenco delle Capacità	80
Chiarificazioni e Modifiche	80
Nuove Capacità	82



Capitolo 6:

Magia	87
Nuovi Incantesimi	87
Nuovi Oggetti Magici	92



Capitolo 7:

Equipaggiamento	94
Vestiaro	94
Trasporti	95
Equipaggiamento Vario	95
Armi	98



Capitolo 8:

Gioco di Ruolo	101
Demografia	101
Diventare un Ragner	102
Tratti Comuni: il Ranger Classico	103
Vita Quotidiana	104

La Personalità del Ranger	108
Esperienza	111



Capitolo 9:

Ranger e Religione	113
Aspetti della Fede	113
Tipi di Fede	113
Espressioni della Fede	114
Ranger e Druidi	115

Ranger e Chierici	116
-------------------------	-----



Capitolo 10:

Raduni	118
Organizzare un Raduno	118
Tipi, Stili e Date	118
Disposizione Fisica	120
Attività ed Eventi	121

Appendici: Ranger di AD&D 1ª Edizione	122
Scheda dei Tipi di Ranger	124
Scheda del Personaggio Ranger	125

TABELLE:

1: Qualifiche di Classe	7
2: Punteggi di Abilità Pregenerati	7
3: Livelli d'Esperienza	8
4: Benefici del Livello	9
5: Progressione degli Incantesimi	9
6: Armatura del Ranger	10
7: Attacchi per Round del Ranger	10
8: Abilità da Ladro di Base	10
9: Modifiche per la Razza	11
10: Modifiche per la Destrezza	11
11: Modifiche per l'Armatura	11
12: Modifiche per il Tipo	11
13: Modifiche per l'Armatura Opzionali	11
14: Terreno Primario Casuale	13
15: Modificatori Dati dal Terreno	15
16: Modificatori per l'Illuminazione	15
17: Modificatori Speciali	15
18: Movimento Durante l'Inseguimento	15
19: Risultati della Prova di Identificazione	17
20: Specie Nemiche Acquatiche	20
21: Specie Nemiche Artiche	20
22: Specie Nemiche del Deserto	20
23: Specie Nemiche della Foresta	20
24: Specie Nemiche della Giungla	20
25: Specie Nemiche di Collina	20
26: Specie Nemiche di Montagna	21
27: Specie Nemiche di Palude	21
28: Specie Nemiche di Pianura	21
29: Specie Nemiche del Sottosuolo	21
30: Comportamento Animale	23
31: Modificatori all'Empatia Animale	23
32: Conoscenza della Natura	25
33: Seguaci Acquatici	31
34: Seguaci Artici	31
35: Seguaci del Deserto	32
36: Seguaci della Foresta	32
37: Seguaci della Giungla	32

39: Seguaci di Collina	32
39: Seguaci di Montagna	33
40: Seguaci di Palude	33
41: Seguaci di Pianura	34
42: Seguaci del Sottosuolo	34
43: Seguaci Umani/Semiumani	34
44: Progressione Addestramento dei Seguaci	42
45: Progressione Incantesimi del Cercatore	50
46: Animali Sacri	51
47: Progressione Incantesimi del Giustiziere	58
48: Fabbricazione di Armi Grezze (Montanaro)	60
49: Progressione Incantesimi del Montanaro	61
50: Costi del Terreno del Pioniere	63
51: Esito dell'Assemblea dei Pesci	68
52: Progressione Incantesimi del Selvatico	72
53: Semiranger	75
54: Progressione. Incantesimi e Modifiche di Destrezza del Semiranger	75
55: Capacità non Relative alle Armi	78
56: Incantesimi del Ranger	88
57: Vestiario, Trasporti, Equipagg. Vario	96
58: Armi	97
59: Esperienza del Ranger	107
60: Ricompense Individuali (Opzionale)	107
61: Livelli d'Esperienza (1ª Edizione)	122
62: Attacchi per Round (1ª Edizione)	122
63: Probabilità Seguire Piste nel Sottosuolo	122
64: Modifiche al Seguire Piste all'Aperto	123
65: Progressione Incantesimi (1ª Edizione)	123
66: Classe di Creature Giganti	123



Introduzione

Il ranger è una delle più popolari classi del gioco AD&D®. Un boscaiolo e un cercatore di piste, come anche un pericoloso guerriero, combina buone abilità di combattimento con qualche capacità extra che gli forniscono molte opzioni e decisioni durante il gioco. Ha il coraggio e la forza di un guerriero e la riservatezza e l'autonomia di un ladro. Combina le affinità per gli ambienti esterni di un druido con la devozione e attitudine alla magia di un sacerdote. E' u cacciatore, un cercatore di piste, uno che sa sopravvivere negli ambienti esterni. Per temperamento e per scelta è un solitario, preferendo spesso la compagnia degli animali a quella delle persone. Senza questioni, è un tutt'uno con la natura, devoto alla protezione degli abitanti dei territori selvaggi e alla conservazione dell'integrità del territorio.

Le origini del ranger possono essere ricondotte ai tempi in cui insediamenti isolati di umani furono fondati nelle aree selvagge, o in aree occupate solo da selvagge tribù di umanoidi. Quelli che prima erano cacciatori, posizionatori di trappole e guide si trasformarono per necessità di sopravvivenza in guerrieri scaltri delle terre selvagge; e in fine nei principali protettori degli sparsi insediamenti di umani e semiumani, che dovevano difendersi dalle molteplici incursioni di umanoidi.

Pochi in numero, ma effettivamente molto al di là del potere delle milizie locali o delle occasionali pattuglie di militari di un signore, i ranger hanno mantenuto uno sguardo protettivo nelle frontiere d'avanguardia dell'espansione umana. Se ne trovano solo uno o due in un qualsiasi posto, ma qualche volta, come gruppo, sono in grado di gestire la copertura di enormi aree della frontiera. Quando i legami con l'espansione cominciavano a ritirarsi, sono gli ultimi a combattere una disperata azione di retroguardia contro le crescenti orde di malvagi umanoidi.

Nelle aree più civilizzate, è comune per i re e i nobili facoltosi di anettere grandi tratti di foreste per uso personale. Alcune sono mantenute come riserve private, altre vengono tagliate per il prezioso legname. Come le tenute selvagge dei re crescono, così cresce il bisogno di proteggerli. Ma candidati adatti sono difficili da trovare. Spesso, fra i boscaioli e i cacciatori locali, vengono reclutate delle persone degne di fiducia come guardie e giustizieri. Esperti nella gestione del territori, sopravvivenza nella foresta, e nella conoscenza della natura, i giustizieri della foresta sono in carica per preservare le tenute del re, preservando il loro gioco dai cacciatori di frodo, dai fuorilegge e dai briganti.

In altri luoghi, le autorità locali o hanno perso il controllo o sono diventate tiranniche. Forse l'ordine locale si è disgregato e il territorio è invaso dai banditi o dai saccheggiatori. Forse un cattivo regnante è salito al potere e condusse i paesani oltre le possibilità di

tolleranza. In qualche momento un eroe potrebbe sorgere, uscendo dal territorio selvaggio, riportando al potere un degno regnante, per poi scomparire di nuovo nella boscaglia e in terre sconosciute. Tali sono gli affari delle leggende. Tale è il lascito di un ranger.

Panoramica

Il *Manuale del Giocatore* di ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® 2ª Edizione e il *Manuale del DUNGEON MASTER®* contengono tutte le informazioni base di cui hai bisogno per creare e per giocare un personaggio ranger. Ma per i giocatori che vogliono andare un po' più a fondo, Il *Manuale del Perfetto Ranger* fornisce preziosi dettagli che espandono le informazioni di base, aggiungendo più opzioni e regole per dare vita ai tuoi ranger come mai prima d'ora.

Per esempio, esamineremo i talenti del ranger per la caccia, l'empatia animale, la conoscenza della natura, suggerendo metodi per usare queste abilità, in modi che potresti non aver considerato. Se ti sei chiesto cosa faccia il ranger con i suoi seguaci o quanti esattamente ne acquisisce, qui troverai la risposta. Se sei stanco di interpretare dei ranger ordinari, c'è più di una dozzina di tipi di personaggio per uso personale, incluso l'Ammazza Giganti, e il Cercatore di Piste, e il Segugio. Ci sono anche una quantità di nuovi incantesimi, capacità non relative alle armi, ed equipaggiamento per espandere gli orizzonti del ranger. Usa ciò che ti piace e ignora ciò che non ti piace.

Sebbene molto di questo materiale sarà di interesse del Dungeon Master, in particolare la chiarificazione di vecchi concetti e l'introduzione di nuove regole, *Il Manuale del Perfetto Ranger* è un supplemento al *Manuale del Giocatore*. Ogni parola è intesa per i giocatori. Nota, comunque, che tutto il materiale è opzionale, e nulla può essere introdotto nella campagna senza l'esplicito permesso del DM. A parte questa assunzione, sentiti libero di sfogliare le pagine con divertimento.

Come Usare Questo Manuale

Se sei un giocatore occasionale, o hai solo un interesse passeggero per il personaggio ranger, comincia col guardare l'indice dei contenuti e annotati ogni argomento che coglie il tuo interesse. Leggi le sessioni più interessanti, salta pure il resto, e consultati col tuo DM riguardo nuove idee che vorresti provare. Potrai leggere più tardi l'intero manuale a tuo piacimento, o tenerlo sullo scaffale come riferimento, insieme agli altri manuali della serie (comprendenti *Il Manuale del Perfetto*



Guerriero, Il Manuale del Perfetto Sacerdote, Il Manuale del Perfetto Esperto di Magia, Il Manuale del Perfetto Ladro, Il Manuale del Perfetto Psionico, e Il Manuale del Perfetto Bardo).

Ai giocatori che prendono seriamente i loro ranger si consiglia di leggere l'intero libro. Scoprirai una vasta gamma di nuove idee e di opzioni per il personaggio, tabelle espanse, e suggerimenti per migliorare le tue tecniche di gioco di ruolo. Come menzionato, tutte le regole in questo libro devono essere discusse con il DM prima di poterle usare nel gioco.

I giocatori di tutti i tipi dovrebbero dare un'occhiata alla nuova scheda per il personaggio ranger situata alla fine di questo libro. Le schede sono state personalizzate per registrare virtualmente ogni dettaglio riguardo al personaggio ranger, ed inoltre vi sono scritte un certo numero di note utili per risparmiare tempo durante il gioco in cerca di riferimenti e regole nel *Manuale del DUNGEON MASTER* e nel *Manuale del Giocatore*; troverai molte di queste nei primi capitoli. Abbiamo inoltre fatto ogni sforzo per elaborare al meglio i concetti interessanti presi dalla GdDM e dal MdG.

Prima di Iniziare

...qui c'è qualche indicazione da tenere a mente:

Regole della Prima Edizione

Il ranger è stato sottoposto a molti cambiamenti dalla pubblicazione delle regole della AD&D® 1ª Edizione. Per questa ragione, chi stia usando le regole della 1ª Edizione potrebbe trovare il personaggio ranger descritto in queste pagine del tutto irriconoscibile. I nostri suggerimenti: (1) fai il salto e passa alla 2ª Edizione, e prendi confidenza con il *Manuale del DUNGEON MASTER* e il *Manuale del Giocatore* della 2ª Edizione prima di considerare le idee fornite in questo libro, oppure (2) ignora tutti i riferimenti di capitolo di questo libro in quanto fanno tutti riferimento ai manuali della 2ª Edizione. Trova il materiale rilevante consultando gli indici o i contenuti delle pagine dei libri originali, poi adatta con attenzione le regole dei manuali di tua scelta

alla stile della tua campagna. Per aiutare, puoi trovare un riassunto delle regole per il ranger della 1ª Edizione nelle Appendici a pagina XXX.

Capacità

L'idea in questo manuale si appoggia in maniera rilevante ai concetti di capacità relative alle armi e non relative alle armi introdotte nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore* 2ª Edizione. Se non stai usando le capacità nella tua campagna, suggeriamo di rivedere tali regole prima di procedere con questo libro. (E se non stai usando le regole per le capacità, potresti riconsiderare l'idea—non sono così difficili, e rendono il gioco molto più divertente!).

Una nota sui pronomi

Per convenienza e chiarezza, in questo libro viene usato il pronome maschile. Questo, in nessun caso, implica un favoritismo verso il sesso maschile; di fatto, i maschi e le femmine sono ugualmente rappresentati nella popolazione dei ranger. In tutti i casi, leggi *lui* come *lui e lei*, e *suo* come *suo e sua*.





©1984

Creazione del Personaggio

Cominciamo con l'esame del ranger dando uno sguardo ai numeri—le statistiche, le modifiche, e la progressione di livello che definisce la classe dei ranger. Questi sono i dati grezzi comuni per tutti i ranger, indipendentemente dal loro background e dalla loro personalità.

Questo capitolo comprende le informazioni di base presenti nel *Manuale del Giocatore* riguardo alla classe del ranger, come anche il materiale rilevante della classe dei guerrieri. Inoltre, alcuni concetti, come modifiche per l'armatura e vantaggi ottenuti dalla progressione di livello, vengono spiegati e resi più chiari ed espansi. Viene anche introdotto un nuovo concetto, il *terreno principale*.

Nei capitoli successivi, verranno discusse le abilità speciali del ranger con maggiori dettagli, insieme ai suggerimenti per il gioco di ruolo e le opzioni per rifinire la personalità. Ma per ora, concentriamoci sui fondamentali, cominciando con le considerazioni più basilari di tutte—i requisiti della classe ranger.

Requisiti dei Ranger

Essere un ranger non è da poco: I requisiti richiesti sono alti, fra i più esigenti fra le classi di personaggio.

Tabella 1: Qualifiche di Classe

Requisiti di abilità

Forza	13
Destrezza	13
Costituzione	14
Saggezza	14

Requisiti primari

Forza
Destrezza
Saggezza

Razze permesse

Umano
Elfo
Mezz'elfo

Allineamenti permessi

Legale buono
Neutrale buono
Caotico buono

Come ogni giocatore sa, chiunque cerchi di generare un ranger usando il metodo standard (il Metodo I descritto nel capitolo 1 del *Manuale del Giocatore*) si trova di fronte ad un compito arduo. Infatti, è quasi impossibile generare

gli alti punteggi richiesti per un ranger con questo metodo. Il Metodo II non è molto meglio, e sebbene il Metodo III e IV aumentino le probabilità, le probabilità sono ancora a sfavore. Solo usando il metodo V e VI hai una possibilità apprezzabile di ottenere un ranger.

Non tutti i Dungeon Master permettono questi metodi alternativi, riducendo effettivamente il numero di ranger nelle loro campagne a una minorità. I giocatori che volessero dei personaggi ranger potrebbero trovare queste restrizioni frustranti, ma ricorda che il buon DM ha di solito le loro ragioni per imporre queste limitazioni. Forse i ranger non sono prevalenti nella campagna, o potrebbe intuire il ranger come una pericolosità per l'equilibrio del gioco; dopotutto i ranger sono una classe di personaggio formidabile.

Comunque, se il tuo DM è d'accordo con l'avere ranger nella sua campagna, la Tabella 2 presenta un modo rapido per generare i punteggi di abilità di un ranger. Tira 1d12 e usa le statistiche indicate.

Tabella 2: Punteggi di Abilità Pregenerati

Tiro 1d12	For	Des	Cos	Int	Sag	Car
1	15	14	17	14	15	10
2	15	15	18	13	14	6
3	14	16	15	14	17	12
4	15	14	15	14	16	9
5	15	15	14	13	15	13
6	16	13	15	13	14	8
7	18*	13	14	15	14	7
8	13	15	15	13	16	10
9	16	13	14	14	17	14
10	13	14	15	16	15	14
11	14	17	14	13	14	15
12	16	13	16	13	14	13

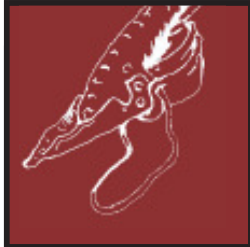
*Esegui un tiro percentuale col d% per trovare il punteggio di Forza eccezionale del ranger

Avanzamento di Livello

Come i ranger guadagnano esperienza, avanzano di livello a una velocità differente a quella dei normali guerrieri. Acquisiscono 1d10 di punti-ferita per ogni livello fino al 9°, poi guadagnano 3 punti-ferita ogni livello. La velocità di avanzamento e l'acquisizione dei punti-ferita, insieme al punteggio della THAC0 del ranger (il numero necessario su 1d20 per colpire classe d'armatura 0), sono elencati nella Tabella 3.

A queste cifre si applicano anche due modifiche:

- I ranger con un punteggio di Forza, Destrezza e Saggezza di 16 o più ottengono un bonus del 10% i punti esperienza guadagnati. Un ranger deve



avere un punteggio di almeno 16 in tutte e tre le qualità per ottenere il bonus.

- Ai ranger con punteggio di Costituzione eccezionale vengono concesse delle modifiche speciali. Un punteggio di 17 conferisce al ranger un bonus di +3 per dado-vita, mentre un punteggio di 18 conferisce un bonus di +4.

Tabella 3: Livelli d'Esperienza

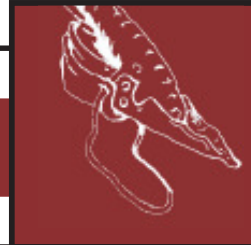
Livello	PE Necessari	Dadi-vita (d10)	THAC0
1	0	1	20
2	2.250	2	19
3	4.500	3	18
4	9.000	4	17
5	18.000	5	16
6	36.000	6	15
7	75.000	7	14
8	150.000	8	13
9	300.000	9	12
10	600.000	9+3	11
11	900.000	9+6	10
12	1.200.000	9+9	9
13	1.500.000	9+12	8
14	1.800.000	9+15	7
15	2.100.000	9+18	6
16	2.400.000	9+21	5
17	2.700.000	9+24	4
18	3.000.000	9+27	3
19	3.300.000	9+30	2
20	3.600.000	9+33	1

La Tabella 4 riassume l'acquisizione delle caselle-capacità e i tiri-salvezza applicabili al ranger quando avanza di livello. Nota che, come un guerriero, se un ranger usa un'arma per il quale non ha la capacità, incorre in una penalità di -2.

Tabella 4: Benefici del Livello

Livello	Capacità		Tiri-salvezza				
	RA	NRA	PVM	BVB	PP	S	I
1	4	3	14	16	15	17	17
2	4	3	14	16	15	17	17
3	5	4	13	15	14	16	16
4	5	4	13	15	14	16	16
5	5	4	11	13	12	13	14
6	6	5	11	13	12	13	14
7	6	5	10	12	11	12	13
8	6	5	10	12	11	12	13
9	7	6	8	10	9	9	11
10	7	6	8	10	9	9	11
11	7	6	7	9	8	8	10
12	8	7	7	9	8	8	10
13	8	7	5	7	6	5	8
14	8	7	5	7	6	5	8
15	9	8	4	6	5	4	7
16	9	8	4	6	5	4	7
17	9	8	3	5	4	4	6
18	10	9	3	5	4	4	6
19	10	9	3	5	4	4	6
20	10	9	3	5	4	4	6





Abbreviazioni delle Capacità

R = Casella di capacità relativa alle armi

NR = Casella di capacità non relativa alle armi

Abbreviazione dei Tiri-salvezza

PVM = Paralisi, Veleno o Morte

BVB = Bastone, Verga o Bacchetta

PP = Pietrificazione o Poliformismo

S = Soffio

I = Incantesimo

Uso di Incantesimi

Quando un ranger raggiunge l'8° livello, può imparare gli incantesimi sacerdotali delle sfere animale e vegetale. Acquisisce e impara gli incantesimi allo stesso modo di un sacerdote. Il Capitolo 6 elenca gli incantesimi disponibili a un ranger. Il Capitolo 9 spiega la speciale relazione tra i ranger e i sacerdoti.

La Tabella 5 mostra il numero di incantesimi che un ranger può memorizzare ad ogni livello. Il "Livello di Lancio" indica il livello al quale gli incantesimi vengono lanciati. Per esempio, l'incantesimo di 1° livello *invisibilità agli animali* lanciato da un ranger del 12° livello ha una durata di 1 turno +5 round (l'incantesimo dura 1 turno +1 round per livello, e un ranger del 12° lancia gli incantesimi al 5° livello). L'incantesimo di 2° livello *modellare il legno* lanciato da un ranger di 16° livello ha un raggio d'azione di 90 m (raggio di 10 m per livello, e un ranger di 16° livello lancia gli incantesimi al 9° livello).

Indipendentemente dal livello attuale del personaggio, gli incantesimi di un ranger non sono mai lanciati a più del 9° livello.

- Diversamente dai sacerdoti, i ranger non ottengono incantesimi bonus da un alto punteggio di Saggezza.
- I ranger possono usare gli oggetti magici permessi al gruppo dei militari. Mai, un ranger, sarà in grado di usare le pergamene dei chierici.

Tabella 5: Progressione degli Incantesimi

Livello del Ranger	Livello per lanciare	Livello incantesimo		
		1	2	3
1-7	—	—	—	—
8	1	1	—	—
9	2	2	—	—
10	3	2	1	—
11	4	2	2	—
12	5	2	2	1
13	6	3	2	1
14	7	3	2	2
15	8	3	3	2
16+	9	3	3	3

Armi e Armature

Come tutti i militari, al ranger è permesso di indossare qualsiasi tipo di armatura. Però le armature più leggere gli forniscono vantaggi, mentre quelle più pesanti gli impongono delle restrizioni.

Un ranger può usare due armi contemporaneamente senza le penalità standard (che sono -2 per l'arma primaria e -4 per l'arma secondaria) quando indossa una corazza di cuoio borchiate o più leggera (un'armatura con una Classe d'Armatura di 7 o meno). Si applicano inoltre le seguenti restrizioni:

- Il ranger deve essere in grado di tenere l'arma primaria con una mano sola.
- L'arma secondaria deve essere di taglia più piccola dell'arma primaria.
- Il ranger non può usare lo scudo se usa due armi.

La scelta del ranger riguardo l'armatura determina anche se può nascondersi nelle ombre o muoversi in silenzio. Un'armatura con CA 6 o meno—corazza di maglia o più pesante—è troppo poco flessibile e troppo rumorosa per permettergli di usare queste abilità.

La Tabella 6 riassume la CA, il costo e il peso delle armature disponibili per i ranger. La tabella indica anche se l'armatura permette al ranger di combattere con due armi senza penalità, e di usare o meno le abilità di nascondersi nelle ombre e muoversi in silenzio.

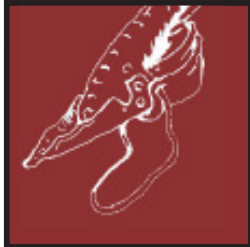
Tabella 6: Armature del Ranger

Armatura	Costo		2-A	NO/MS
	CA	Peso (kg)		
Corazza di cuoio	8	5	7,5	Si
Corazza imbottita	8	4	5	Si
Corazza di cuoio borchiate	7	20	14,5	Si
Corazza ad anelli	7	100	15	Si
Corazza di pelle	6	15	15	No
Brigantina	6	120	17,5	No
Corazza a scaglie	6	120	20	No
Corazza di maglia (ferro)	5	75	20	No
Corazza a strisce	4	80	20	No
Corazza a bande	4	200	17,5	No
Corazza di piastre (bronzo)	4	400	22,5	No
Corazza di piastre	3	600	25	No
Armatura da campo	2	2.000	30	No
Armatura completa	1	4.000+	35	No

Abbreviazioni

2-A = Penalità per combattimento con due armi. ("Si" significa che si ignorano le penalità standard quando si indossa questa armatura.)

NO/MS = Nascondersi nelle ombre/Muoversi silenziosamente. ("Si" indica che queste abilità possono essere usate mentre si indossa questa armatura. Il "—"



indica che queste abilità possono essere usate se il DM usa le Modifiche per l'Armature Opzionali; vedi Tabella 13.)

I ranger possono usare qualsiasi arma elencata nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*. Come avanzano di livello, sono in grado di eseguire più di un attacco per round, come mostrato nella Tabella 7:

Tabella 7: Attacchi per Round del Ranger

Livello	Attacchi/Round
1-6	1/round
7-12	3/2 round
13-20	2/round

Come spiegato nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*, ad un personaggio che combatte con due armi è permesso eseguire un attacco extra con la sua arma secondaria per ogni round di combattimento. Questo si aggiunge a qualsiasi numero di attacchi multipli che il ranger ottiene per il suo alto livello. Per esempio, un ranger di 13° livello normalmente esegue 2 attacchi per round (vedi Tabella 7). Però, se combatte con due armi, gli sono permessi *tre* attacchi, due con l'arma primaria, e uno con la secondaria.

Abilità da Ladro

Un maestro dell'inseguimento e della ricerca di tracce, il ranger condivide i talenti del ladro di nascondersi nelle ombre e di muoversi in silenzio quando si trova in ambienti naturali. Quando il livello del ranger aumenta, aumentano anche le abilità, come mostrato in Tabella 8.

Tabella 8: Abilità da Ladro di base

Livello	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenziosamente
1	10%	15%
2	15%	21%
3	20%	27%
4	25%	33%
5	31%	40%
6	37%	47%
7	43%	55%
8	49%	62%
9	56%	70%
10	63%	78%
11	70%	86%
12	77%	94%
13	85%	99%
14	93%	99%
15+	99%	99%

Le percentuali di base nella Tabella 8 sono modificate dalla razza, dal Punteggio di Destrezza e dall'armatura del ranger. Le Tabelle 9-11 elencano queste modifiche. La tabella 12 mostra le modifiche in base al tipo di personaggio descritti nel Capitolo 4. Queste modifiche riflettono la predisposizione dei vari tipi di personaggio per nascondersi e muoversi in silenzio.

Quando tenta di nascondersi nelle ombre, si assume che il ranger copra la sua armatura. Eccetto che per l'armatura di cuoio e la maglia elfica, che possono essere coperte con vestiti normali, è necessario un mantello o un suo equivalente per coprirla.

Se un ranger tenta di muoversi in silenzio o di nascondersi nelle ombre in un ambiente chiuso o nei sotterranei, la sua probabilità cumulativa è dimezzata. Ulteriori considerazioni e restrizioni sulle abilità da ladro del ranger sono discusse nel Capitolo 2.

Indipendentemente dalle modifiche, la percentuale di un ranger di nascondersi nelle ombre o di muoversi in silenzio non può mai andare sopra il 99% o meno di zero.

Tabella 9: Modifiche per la Razza

Razza	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.
Umano	—	—
Elfo	+10%	+5%
Mezzelfo	—	—

Tabella 10: Modifiche per la Destrezza

Destrezza	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.
13-16	—	—
17	+5%	+5%
18	+10%	+10%
19	+15%	+15%

Tabella 11: Modifiche per l'Armatura

Armatura	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.
Nessuna*	+5%	+10%
Cuoio	—	—
Imbottita	-20%	-20%
Cuoio borchia	-20%	-20%
Anelli	-30%	-40%

*Questo comprende accessori magici come bracciali e mantelli, ma non accessori grandi o ingombranti.

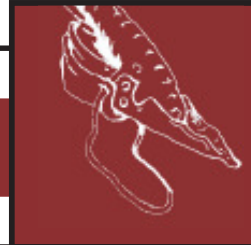


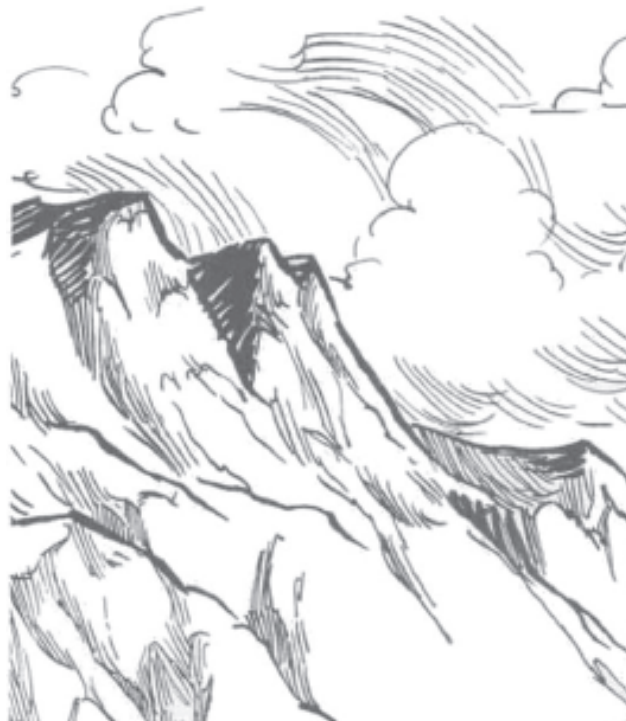
Tabella 12: Modifiche per l'Armatura

Tipo	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.
Ammazza Giganti	—	—
Cercatore	—	—
Custode	—	—
Esploratore	—	—
Falconiere	—	—
Fuorilegge	+5%	+5%
Giustiziere	+5%	+5%
Guardiano	—	—
Montanaro	-5%	-5%
Pioniere	—	—
Ranger dei Boschi	—	-5%
Ranger del Mare	ND	ND
Segugio	+10%	+10%
Selvatico	+10%	+10%
Signore delle Bestie	+5%	—

Regola Opzionale: Normalmente le abilità da ladro sono negate ai ranger che indossano armature più pesanti di una cuoio borchiate. Però, il DM potrebbe decidere di trascurare questa regola nella sua campagna, permettendo al ranger di indossare le armature che preferisce e essere ancora in grado di nascondersi nelle ombre e muoversi in silenzio. (Anche alcuni tipi di personaggio descritti nel Capitolo 4 permettono ai ranger di nascondersi nelle ombre e di muoversi in silenzio mentre indossano armature con CA 6 o meno). La Tabella 13 elenca le modifiche da apportare in questi casi.

Tabella 13: Modifiche Opzionali per l'Armatura

Armatura	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.
Corazza di pelle	.20%	-30%
Brigantina	-30%	-40%
Corazza a scaglie	-50%	-60%
Corazza di maglia (ferro)	-30%	-40%
Corazza di maglia elfica	-10%	-10%
Corazza a strisce	-30%	-40%
Corazza a bande	-50%	-60%
Corazza di piastre (bronzo)	-75%	-80%
Corazza di piastre	-75%	-80%
Armatura da campo	-95%	-95%
Armatura completa	-95%	-95%



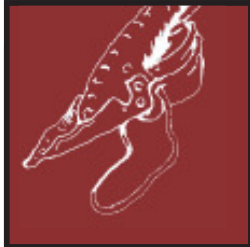
Terreno Primario

Sebbene i ranger lavorino bene in qualsiasi tipo di ambiente esterno, molti di loro hanno un particolare ambiente del quale sono eccezionalmente familiari e si sentono a loro agio in maniera speciale. Questo ambiente, chiamato terreno primario, può essere simile all'area dove il ranger è cresciuto, ah ricevuto il suo addestramento, o che attualmente chiama casa. Un ranger opera meglio sul suo terreno primario, grazie alla sua intima conoscenza del tipo di ambiente.

Il terreno primario di un ranger non ha una particolare funzione in sé stesso. Piuttosto è usato per generare benefici speciali e altre variabili che verranno descritte in questo libro. Per esempio, alcuni tipi di personaggio nel Capitolo 4 conferiscono bonus ai ranger quando si trovano nel loro terreno primario. Il terreno primario di un ranger è anche utilizzato per individuare la specie nemica (Capitolo 2) e i seguaci (Capitolo 3).

Tipi di terreno Primario

Il concetto di terreno primario presuppone che in ambienti simili prevalgano tecniche di sopravvivenza, modi di trasporto, flora e fauna e caratteristiche fisiche. Quindi, il termine terreno primario non si riferisce ad una particolare area, come Le HighMoor nell'ambientazione di FOGOTTEN REALMS, ma ad una categoria generale di terreno, come una paludi o montagne. Di



conseguenza, ogni combinazione di caratteristiche geografiche e clima possono servire da terreno primario, ma per convenienza, limiteremo la possibilità a nove tipi generici:

Acquatico. Questo tipo di terreno comprende tutte le aree che consistono per la maggior parte di acqua, come laghi, oceani, fiumi. A discrezione del DM, questa categoria può anche comprendere isole o zone costiere.

Artico. Questo comprende qualsiasi regione coperta di ghiaccio e neve dove le temperature raramente salgono sopra i zero gradi. Il polo nord è un buon esempio di terreno artico.

Collina. Queste sono le terre alte, spesso selvagge e crude, che possono essere boschive o meno. Formano di solito la zona intermedia tra le terre basse, come Pianura e Deserto, e le terre più alte, che sono terreni di Montagna.

Deserto. Questo comprende qualsiasi area brulla e piatta coperta di sabbia o terra dura. Il clima del deserto è estremamente secco e caldo, con temperature diurne che facilmente superano i 55° C, seguite da notti molto fredde. La vegetazione è di solito rada, con speciali adattamenti. La maggior parte del deserto di solito è senza insediamenti ed inesplorato.

Foresta. Questa categoria comprende qualsiasi area boschiva in climi temperati. A scelta del DM, possono essere inclusi climi subartici e subtropicali. Le foreste abbondano di una varietà di specie animali, e la vegetazione è fiorente. Non sorprendentemente, la Foresta è il terreno primario scelto dalla maggioranza dei ranger.

Giungla. Queste sono terre tropicali (incluse le foreste pluviali) coperte di fitta vegetazione e alberi, e pieni di vita animale. Tali regioni sono spesso calde, umide e ostili alla civilizzazione.

Montagna. Questa categoria comprende il terreno costituito da picchi rocciosi, tipicamente dai 1.200 metri sopra il livello del mare, con vegetazione sparsa, diversi pendii e cenge frastagliate. I climi subtropicale o subartico sono tipici in queste zone, sebbene sia possibile un vasto range di temperature.

Palude. Questo comprende acquitrini, marches e altre zone di acqua stagnante. Molte specie di rettili, uccelli e insetti vivono in queste regioni. La vegetazione cresce in abbondanza. Il clima può essere opprimente caldo e umido o freddo e nebbioso.

Pianure. Queste aree pianeggianti con parti di territorio ondeggiante, comprendono pascoli, radure, campi, e terreni coltivati. Sono comuni gli animali da pascolo. Tali regioni sono di solito coperte di erba o vegetazione incolta e hanno di solito climi temperati.

Un DM ambizioso potrebbe voler definire queste categorie di terreno primario con più precisione. Invece di un terreno primario Acquatico generico, potrebbe aggiungerne altri differenziando Acqua Dolce e Acqua Salata, o distinguerli ulteriormente in Acqua Dolce Temperato, Acqua Dolce Tropicale, e così via. In questi casi, il DM avrebbe bisogno di aggiornare i riferimenti ai terreni primari di questo libro; per esempio, creando un tabella specifica per le Specie Nemiche di Acqua Dolce nel Capitolo 2.

Per molte campagne, però, le nove categorie elencate prima dovrebbero essere sufficienti. Sebbene esistano delle differenze, diciamo, tra ambienti di acqua salata e d'acqua dolce, le abilità associate del ranger—l'abilità di nuotare, e la comprensione dell'ecologia acquatica, e la familiarità con le creature acquatiche—sono applicabili ad entrambe. Quindi, un ranger il cui terreno primario è Acquatico si presume sia a suo agio in una varietà di ambienti acquatici.

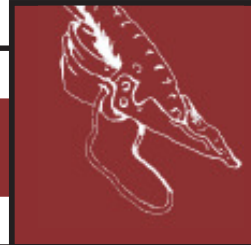
La Scelta del Terreno Primario

Il giocatore sceglie il terreno primario del suo ranger come parte della procedura di creazione del personaggio, ed è soggetta all'approvazione del DM. Ogni ranger ha un solo terreno primario. Siccome un terreno primario riflette molti anni, probabilmente un'intera vita, di esposizione ad un particolare elemento, terreno primario non cambia mai. In circostanze di campagna eccezionali, però, il DM potrebbe permettere al ranger di scartare un vecchio terreno primario e sceglierne uno nuovo; per esempio, se un ranger il cui terreno primario è la Foresta, spende alcune decadi esplorando il Grande Ghiacciaio, il suo terreno primario potrebbe diventare Artico. Ma come regola, il terreno primario rimane costante nella la carriera del ranger.

In molti casi, la scelta del terreno primario è ovvia, in quando di solito deriva dal background del ranger. Sarà simile all'area in cui il ranger è cresciuto, o la regione in cui ha passato la maggior parte della sua vita. Il terreno primario di un ranger che è cresciuto nelle aride terre desolate del Mare di Polvere del MONDO DI GREYHAWK sarà probabilmente il Deserto. Un ranger addestrato a sovrintendere una riserva di caccia privata nel Bosco Wendle dell'ambientazione DRAGONLANCE avrà probabilmente come terreno primario la Foresta.

Il terreno primario di un ranger può essere determinato casualmente usando la Tabella 14. Il risultato è soggetto all'approvazione del DM.

Una volta che il ranger ha un terreno primario, può essere usato come base per sviluppare la storia personale del personaggio. Se il terreno primario è Artico, per



esempio, considera il modo in cui il ranger ha appreso la familiarità con questo ambiente estremo. È stato assoldato da un re per sovrintendere un rifugio di foche? Abbandonato nel Grande Ghiacciaio ancora bambino quando i suoi genitori esploratori vennero uccisi da un orso polare? Accettato come apprendista da un famoso cacciatore di draghi bianchi? Sprigiona la tua fantasia!

Tabella 14: Terreno Primario Casuale

Tiro d%	Terreno primario
01-04	Acquatico
05-06	Artico
07-21	Collina
22-25	Deserto
26-65	Foresta
66-75	Giungla
76-85	Montagna
86-90	Palude
91-00	Pianure

Regole Opzionali:

Specializzazione nel Terreno Primario

Come opzione, può essere permesso ad un ranger di specializzarsi nel suo terreno primario. Questo gli conferisce un bonus di +2 quando cerca di seguire piste in quel terreno, un bonus di +2 quando addestra animali originari di quel terreno, e in generale un bonus di +2 a qualsiasi prova di capacità associata a quel terreno, e una penalità di -2 a chiunque stia cercando di seguire piste del ranger nel suo terreno primario. D'altra parte, il ranger specializzato in un terreno ha una penalità di -2 in tutti i terreni tranne in quello nel quale è specializzato. Questa specializzazione non costa alcuna casella-capacità. Il ranger non può specializzarsi in più di un terreno primario.

Indipendentemente dal fatto che siano guardiani di riserve di caccia private, esploratori artici, cacciatori di mostri indipendenti, tutti i ranger condividono una gamma di abilità speciali che li distinguono dalle altre classi di personaggi. Come uno stregone ha un'innata attitudine per la magia e i ladri hanno un talento naturale per svuotare tasche, i ranger hanno un'abilità innata di seguire piste di altre creature, di nascondersi nelle ombre e di muoversi in silenzio negli ambienti esterni, di reagire ad una specie nemica, un'empatia con gli animali, di capire le complessità della natura, di sopravvivere in condizioni estreme, di costruire roccaforti, e di acquisire seguaci. Una lista piuttosto lunga—ma questo è quello che fa di un ranger un personaggio eccezionale.

Spendere questo capitolo per esaminare ognuna delle abilità del ranger nei dettagli, guardandone le applicazioni e le regole speciali. L'abilità del ranger di attrarre seguaci—un argomento complesso abbastanza per meritare un'attenzione speciale—verrà messo da parte per il capitolo successivo.

Seguire Piste

Grazie ai suoi sensi acuti e attraverso la comprensione delle abitudini animali, il ranger è un esperto cercatore di tracce. Legge un'impronta nel fango o una piegatura in un rametto come parole su una pagina stampata. Può determinare l'identità della sua preda e quanto veloce stia viaggiando dalla profondità delle impronte. Può dire la dimensione di una sanguisuga dalla scia di bava che si lascia dietro. Può seguire un orchetto nella foresta più fitta, un coniglio attraverso l'intricata giungla, un carcerato fuggitivo attraversala più desolata catena montuosa.

L'abilità di seguire piste di un ranger si applica sia ai personaggi che alle creature, e agli ambienti sotterranei ed interni come anche a tutti i tipi di ambienti esterni. Le sue abilità di Seguire Piste sono inerenti; cioè, riceve la capacità non relativa alle armi Seguire Piste automaticamente all'inizio della sua carriera, senza spendere caselle-abilità.



Requisiti

Un ranger non può semplicemente inseguire qualsiasi cosa, ogni volta che vuole. Per seguire una preda particolare, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni.

1. La preda deve essere in grado di lasciare una traccia fisica. Gli elementi di una traccia possono comprendere impronte, rametti piegati, materiale sparso, o qualsiasi altro segno fisico che un ranger possa seguire. Alcune categorie di creature—come le creature acquatiche e volanti, piccoli insetti, e i fantasmi e altre creature non corporee—quasi mai lasciano una evidenza fisica del loro passaggio. In molti casi, queste creature non possono essere inseguite. Comunque, dato che l'inseguimento coinvolge tutti i sensi, non solo la vista, è possibile che l'aroma di metallo bruciato potrebbe persistere dopo il passaggio di un particolare spettro, oppure un fantasma potrebbe rivelarsi a causa della sua voce inquietante, udita appena in lontananza. Lo stesso, solo i ranger più esperti sono in grado di seguire piste senza l'aiuto di tracce fisiche, e il DM dovrebbe concederlo solo in circostanze rare.

2. Il ranger deve essere in grado di trovare la pista. Se la pista si trova all'esterno, il ranger deve effettivamente vedere la creatura (individua una volpe che si tuffa in un cespuglio), notare segni evidenti della sua preda (come l'impronta o gli escrementi), o ricevere rapporti rilevanti sulla presenza della preda ("Cerchi quel vecchio drago d'argento? Le piace bere dalla pozza delle palme gemelle.") Se la pista si trova all'interno, il ranger stesso deve aver visto la preda negli ultimi 30 minuti, e cominciare a cercare dal luogo in cui l'ha vista per l'ultima volta. Come sempre, il DM è l'arbitro finale del fatto che il ranger abbia effettivamente abbastanza elementi per cominciare l'inseguimento.

Prova di Seguire Piste

Se le condizioni precedenti sono soddisfatte, i ranger può tentare di seguire la preda eseguendo un controllo sul Seguire Piste, usando il punteggio di Seguire Piste. Il punteggio di Seguire Piste base è equivalente alla Saggezza del ranger. Consulta le Tabelle 15-17 per altri modificatori rilevanti; queste tabelle possono essere usate al posto della Tabella 39 del Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*. Negli ambienti non naturali le probabilità di Seguire Piste sono dimezzate.



Tabella 15: Modificatori per il Terreno

Terreno (usare solo uno)	Modificatore
Neve fresca (impronte chiaramente delineate)	+6
Terreno Soffice o fangoso, pavimento sporco (buone impronte, ma non così definite come in neve fresca)	+4
Folti cespugli, giungla fitta (rami spezzati, erbe calpestate)	+3
Foreste, campi, aree interne polverose (segni occasionali di passaggio)	+2
Terreno normale, sottobosco, pianure con vegetazione sparsa (segni di passaggio infrequenti)	0
Deserto, sabbia asciutta	-2
Palude (superfici molli, ma poco fango per le impronte, molta vegetazione)	-5
Terreno roccioso, ghiaccio, pavimenti di pietra, acque profonde (nulla tranne qualche minuscolo segno di passaggio)	-10

Tabella 16: Modificatori per l'Illuminazione

Illuminazione (usare solo uno)	Modificatore
Illuminazione buona, giornata di sole; luce continua o un'equivalente all'interno	0
Crepuscolo, nebbia leggera, neve, una sola torcia all'interno di una scura costruzione	-3
Notte di luna piena, giorno con nebbia moderata	-6
Notte senza luna, nebbia densa, bufera di neve, tempesta di sabbia	-10

Tabella 17: Modificatori Speciali

Situazione (usare gli applicabili)	Modificatore
Ogni due creature nel gruppo inseguito	+1
Ogni tre livelli di esperienza del ranger (arrotondato per difetto)	+1
Ogni ulteriore cercatore che assista il ranger (usa il punteggio del cercatore migliore)*	+1
Seguace animale che assiste l'inseguimento**	+1
La pista si trova sul terreno primario del ranger	+2
Per ogni 12 ore passate da quando la pista è stata lasciata	-1
Per ogni ora di pioggia, neve, nevischio da quando la pista è stata lasciata	-5
La creatura inseguita cerca di occultare le tracce (coprire impronte, attraversare torrenti, passare attraverso porte segrete)	-5
Un ranger specializzato inseguito nel suo terreno primario	-2

* Il bonus totale per l'assistenza è limitato al bonus dal livello del ranger; esempio, +1 per 3 livelli.

**Vedi Capitolo 3. I seguaci animali non contano come un cercatore aggiuntivo.

Se il punteggio di Seguire Piste modificato è zero o meno, il ranger non è in grado di seguire la preda in questione.

Se il punteggio di Seguire Piste è maggiore di zero, il ranger esegue un controllo su Seguire Piste tirando 1d20. Se il tiro eccede il punteggio del ranger, o se il risultato è 20, il controllo fallisce e non viene individuata alcuna traccia. Se il tiro è uguale o minore della punteggio del ranger, il ranger ha trovato la pista della preda e può cominciare a seguirla.

Interrompere la Ricerca

Una volta che il ranger ha trovato la pista, può inseguire la preda indefinitamente a meno che non avvengano le situazioni seguenti

Il ranger si muove troppo veloce. Il ranger deve muoversi più lentamente del suo normale fattore movimento per stare attento ai segni della pista. Il limite di movimento dipende dal punteggio modificato per Seguire Piste, come mostrato in Tabella 18.

Tabella 18: Movimento Durante l'inseguimento

Punteggio modificato	Fattore Movimento limite
1-6	¼ normale
7-14	½ normale
15+	¾ normale

Dovesse il ranger eccedere il fattore movimento nella Tabella 18—per esempio, se un mostro gli tende un'imboscata ed il ranger è costretto a correre—egli perde la pista.

I modificatori cambiano. Se la pista conduce su un nuovo tipo di terreno, se scende la notte, o se accade qualsiasi altro cambiamento che richiede un nuovo modificatore (come descritto nelle Tabelle 15-17), il ranger perde la pista. Le nuove condizioni potrebbero dettare l'uso di modificatori che migliorano l'inseguimento della pista, il DM dovrebbe considerare l'applicazione dei bonus in queste circostanze. Nonostante questo, deve essere effettuato una nuova prova.

Una seconda pista incrocia la prima. Le piste che si intrecciano confondono i segnali fisici di ognuna, rendendo la determinazione più difficile. E' il DM a determinare se avvenga questa situazione. Se così, gli sforzi del ranger falliscono. (Se il ranger desidera continuare l'inseguimento, deve decidere quale delle due seguire.)

Il ranger viene distratto. Un attacco da parte di un mostro potrebbe interrompere la progressione del ranger. Inoltre, può scegliere di interrompere l'inseguimento intenzionalmente se ha bisogno di riposare, mangiare, o



tenere una discussione con i suoi compagni. Ognuna di queste distrazioni sono qualificate come distrazioni.

Quando una qualsiasi di queste condizione viene soddisfatta, il ranger perde la pista. Per continuare a inseguire la preda, deve spendere almeno un'ora esplorando le immediate vicinanze per nuovi segni della pista. Dopo un'ora di ricerche, esegue una nuova prova di Seguire Piste, basato sul punteggio di Seguire Piste calcolato dalle nuove condizioni (se l'illuminazione è cambiata dal giorno al crepuscolo, deve ora modificare il punteggio con un -3). Se un altro cercatore assiste il ranger, modifica il punteggio con un +1 ogni assistente; aggiungi il bonus del punteggio di Seguire Piste del migliore dei cercatori. Questo bonus è limitato a un +1 ogni 3 livelli del ranger (arrotondato per difetto. Se la prova ha successo, il ranger può continuare a seguire la pista come prima. Se la prova fallisce, egli ha perso completamente la pista.

Prova di Identificazione

Notando i dettagli su cui altri personaggi potrebbero soprassedere—la profondità delle impronte, lo spessore di un ramo spezzato, un pelo catturato da un cespuglio—

il ranger può dedurre una preziosa quantità di informazioni riguardo la preda. Più esperto è il ranger, più informazioni può dedurre.

Ogni qualvolta un ranger supera una prova di Seguire Piste, può tentare una prova di Identificazione. La prova di Identificazione usa lo stesso punteggio e i modificatori della prova di Seguire Piste; essenzialmente, la prova di Identificazione è un'altra prova di Seguire Piste.

Se la prova di Identificazione ha successo, il DM fornisce al ranger alcune informazioni riguardo la preda basandosi sulla Tabella 19. IL livello d'esperienza del ranger determina il tipo di informazioni che riceve. L'informazione è cumulativa; cioè, un ranger di 6° livello che supera una prova di Identificazione riceverà tutti i tipi di informazione disponibili ai ranger di livello 6 e inferiori.

Il DM fornisce solo informazioni generali, non i dettagli esatti. A sua discrezione, il DM può dare informazioni più precise o meno specifiche come suggerito dalla Tabella 19. Le informazioni possono essere ambigue ("Le tracce sembrano quelle di un grande uccello, sebbene possano essere state lasciate da un qualche tipo di creature rettiliforme.") ma il DM non dovrebbe depistare intenzionalmente il ranger (per esempio, dicendogli che le tracce sono state lasciate da





un uccello quando di fatto sono state lasciate da un rettile). I commenti fra parentesi della Tabella 19 indicano come il DM potrebbe rispondere al ranger il quale stia studiando le tracce di un paio di giovani draghi rossi, ognuno con un cavaliere umano.

Tabella 19: Risultati Prova di Identificazione

Livello del

Ranger	Informazione ricevuta
1-2	Il tipo generico di creatura (<i>"Un drago o una qualche altra grande creatura rettile."</i>)
3-4	Il tipo di creatura specifica e dove è diretta. (<i>"Un qualche tipo di drago, probabilmente rosso. Sembra si sia diretto verso i monti a nord."</i>)
5-6	Il numero probabile di creature (<i>"Sembra ce ne siano due."</i>)
7	Approssimativamente la taglia e/o l'età (<i>"Dalla lunghezza delle impronte, i draghi sono probabilmente giovani."</i>)
8	L'andatura delle creature (<i>"Pare non avessero fretta; si prendevano probabilmente il loro tempo."</i>)
9	Quanto vecchia è la traccia (<i>"Le tracce sono state lasciate da tre o quattro ore."</i>)
10+	Condizioni speciali delle creature: ferita o in salute, montata, ecc. (<i>"L'inusuale profondità delle impronte e lo spazio fra i passi indica che i draghi avevano dei cavalieri. Un minuscolo pezzo di vestito o è simile a quello che le guardie dell'area indossano. Il cavaliere è probabilmente un umano."</i>)

Occultare gli Spostamenti

Non solo il ranger è in grado di seguire il movimento degli altri, è anche capace di occultare le proprie tracce. Se i ranger si muove a metà del suo fattore movimento, sarà in grado di occultare le proprie impronte, evitare di spezzare rametti, ed eseguire azioni simili e necessarie per nascondere la sua pista. Quando altri personaggi, ranger compresi, tentano di seguire un ranger che stia occultando le proprie tracce, lo fanno con una penalità di -5 al punteggio di Seguire Piste. (Se un ranger specializzato in un terreno nasconde le proprie tracce nel proprio ambiente, gli altri subiscono una penalità di -7 al punteggio per Seguire Piste.

Nascondersi nelle Ombre

Appiattendosi il proprio corpo oppure accucciandosi in modo da fondersi con le zone d'ombra, e rimanendo perfettamente immobile, il ranger può rendersi quasi invisibile in ambienti naturali. Quest'abilità di nascondersi nelle ombre funziona ugualmente bene nei campi di erba alta, fra i cespugli, le colline rocciose, o qualsiasi altra area selvaggia con terreno oscurato o buio.

Quando si nasconde, il ranger può tenersi nascosto dagli attaccanti e poi balzare addosso ai nemici all'improvviso. Può nascondersi vicino ad una strada trafficata e osservare i passanti in segreto, oppure nascondersi vicino ad un accampamento di nemici, attendendo l'opportunità di rubarne il tesoro e le provviste.

La Tabella 8 nel Capitolo 1 fornisce le probabilità di base per nascondersi nelle ombre, soggetta ai modificatori per la razza, la Destrezza e l'armatura (Tabelle 9-11). Si applicano inoltre le restrizioni seguenti:

- Se cerca di nascondersi nelle ombre fra le strade di città, all'interno di una costruzione, o in qualsiasi altro ambiente non naturale, le probabilità del ranger sono dimezzate. Applica tale riduzione dopo aver tenuto conto di tutti i modificatori.
- Il ranger non deve essere osservato mentre cerca di nascondersi. Se un PNG o una creatura lo sta osservando, il ranger non può riuscire a nascondersi. Se il PNG o la creatura si distrae, anche momentaneamente, il ranger può defilarsi nell'zona d'ombra e cercare di nascondersi.
- Mentre si nasconde, il ranger deve rimanere immobile, sono concesso solo movimenti lenti e ponderati, come sfoderare un'arma o bere da una fiala.
- Se l'area è completamente buia—per esempio, se c'è un cielo nuvoloso nel cuore della notte—il ranger non ottiene vantaggi speciali da questa situazione, e non può usare questa abilità.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, il DM tira la percentuale appena il ranger cerca di nascondersi. Il DM non deve dire al ranger il risultato del tiro; piuttosto, il ranger conoscerà l'esito del suo tentativo dalle reazioni di quelli nell'area.

Se il tiro è inferiore o uguale al punteggio modificato di nascondersi delle ombre del ranger, il ranger si è nascosto con successo. E' essenzialmente invisibile chiunque si trovi nell'area, compresi i suoi compagni. Rimane nascosto finché non cambia posto; e un nascondersi in un altro luogo richiede una nuova prova. I personaggi che usano incantesimi od oggetti magici che permettono di individuare l'invisibile sono in grado



di individuare il ranger. Similmente, le creature che usano il loro senso dell'olfatto per individuare la preda o qualche altro senso eccezionale hanno la loro normale probabilità di individuare il ranger nascosto nelle ombre.

Se il tiro è maggiore del punteggio di nascondersi nelle ombre del ranger, il tentativo è fallito ed il ranger è esposto come qualsiasi altro personaggio nella stessa area. Questo non vuole necessariamente dire che il ranger viene individuato per forza, specialmente se l'area in questione fornisce una gran quantità di ripari naturali, come un gruppo di cespugli, o l'ombra lunga proiettata da un alto albero. Comunque, il ranger potrebbe non sapere se il suo tentativo ha avuto successo finché non è troppo tardi—per esempio, se un PNG all'improvviso si gira e carica.

Muoversi Silenziosamente

Muoversi silenziosamente permette al ranger di muoversi senza produrre il minimo suono, come se stesse fluttuando nell'aria. Perfino le creature con l'orecchio più fine non hanno più probabilità di udire un ranger di quante ne abbiano per sentire cadere una piuma. L'abilità funziona ugualmente fra le montagne ghiacciate, le foreste più fitte o qualsiasi altro tipo di terreno naturale.

Andare da un luogo all'altro senza essere uditi è solo l'applicazione più ovvia di quest'abilità. Altri usi comprendono:

- Aggirare uno o più avversari per sorprenderli.
- Esaminare il contenuto di una carrozza o di un carro rimuovendo gli oggetti uno ad uno, per poi rimetterli a posto in silenzio. (Comunque, il movimento silenzioso si applica solo alle azioni del ranger; quindi, questa abilità non elimina lo scricchiolio di una porta di carrozza o i cardini arrugginiti di un forziere.)
- Cambiare vestiti o armatura.
- Altre azioni che il DM permetta, come montare un arco, o tagliare un'apertura su una tenda.

La Tabella 8 nel Capitolo 1 fornisce le probabilità di base per muoversi silenziosamente, soggetta ai modificatori per la razza, la Destrezza e l'armatura (Tabelle 9-11). Se il ranger tenta di muoversi silenziosamente all'interno di costruzioni o in altri luoghi non naturali, il suo tiro modificato viene dimezzato.

Altre restrizioni:

- Non può muoversi più velocemente della metà del suo fattore movimento normale mentre si muove silenziosamente.

- Non può essere osservato mentre usa questa abilità (muoversi in silenzio non è di molto aiuto ad un ranger che può invece essere visto).
- Se attira su di sé l'attenzione sia volontariamente (parlando) o inavvertitamente (starnutendo), gli effetti del muoversi silenziosamente sono immediatamente annullati.

Il DM tira il dado percentuale appena il ranger tenta di muoversi silenziosamente. Se il tiro eccede il punteggio modificato del ranger di muoversi silenziosamente, egli può essere udito come qualsiasi altra creatura che si muova nella stessa area; Spezzare un rametto oppure calciando un ciottolo può attirare l'attenzione di PNG o creature.

Se il tiro è inferiore o uguale al punteggio di muoversi silenziosamente del ranger, egli è in grado di muoversi senza produrre suoni.. Continua a muoversi silenziosamente finché il terreno non cambia (per esempio, se entra in un'area di ciottoli, acqua corrente, o foglie secche), o tenta di fare una nuova azione che influisce sul suo movimento (come trasportare un compagno incosciente o una grande giara di acqua). Ogni cambiamento richiede una nuova prova.

Specie Nemica

Ogni ranger porta un odio profondo per una particolare creatura. Perfino un ranger pacifista non ha riserbo nel ferire questa creatura. Infatti, potrebbe cercarla attivamente per il preciso scopo di distruggerla.

La creatura a cui il ranger si oppone sopra tutte le altre si chiama *specie nemica*. Un ranger ottiene modificatori di combattimento speciali quando incontra questa specie nemica, grazie sia alla conoscenza della creatura che alle intense emozioni.

Il giocatore deve scegliere la specie nemica del ranger prima di avanzare al 2° livello. IL DM deve dare l'approvazione finale alla scelta. Una volta che la specie nemica è stata determinata, non cambia mai; il ranger mantiene la stessa specie nemica per tutta la durata della sua carriera.

Sebbene non sia richiesto, il DM potrebbe suggerire di la specie nemica in base alla storia passata del ranger. Inversamente, il giocatore potrebbe usare la scelta della specie nemica da parte del DM per riempire alcuni dettagli della sua vita recente. Qui ci sono alcuni modi in cui una specie nemica può influire sul background del ranger.:

- Le specie nemiche sono responsabili di una tragedia personale durante la gioventù del ranger. Il nemico potrebbe aver uccisi gli amici del ranger,



o potrebbe aver distrutto il villaggio del ranger e chiunque vi abitasse. Il ranger ha giurato di vendicarsi contro l'odiata creatura.

- Il ranger ha una reazione fobica intensa verso questa particolare creatura, forse come risultato di un trauma in gioventù. Quando il ranger era un neonato, per esempio, un serpente potrebbe essere strisciato nella sua culla per cercare di ingoiarlo. Dopo anni di affanni, il ranger riuscì a superare la sua fobia. Nel processo, la creatura è diventata la sua specie nemica.
- Un signore o un re ha assoldato il ranger per ripulire una regione da una particolare creatura. Ciò che cominciò come un lavoro divenne una vendetta personale, e il ranger ha posto la creatura come sua specie nemica.

Regola Opzionale: Per determinare la specie nemica, consulta le Tabelle 20-29, tirando sulla tabella corrispondente al terreno primario del ranger. Il DM non è limitato alle creature nelle tabelle, e le tabelle possono essere espanse a volontà. A discrezione del DM, uno scheletro o un wight potrebbero essere delle specie nemiche appropriate per un ranger il cui terreno primario è Palude o Montagne, e un orco potrebbe essere appropriato nelle Giungle come nella Foresta. Il DM può anche scartare qualsiasi scelta illogica; uno squalo, per esempio, è una scelta strana per un ranger Acquatico che ha speso tutta la sua vita sulle rive di un lago d'acqua dolce.

Viene fornita una Tabella per i nemici del Sottosuolo, perfino se nessun ranger ha il Sottosuolo come terreno primario.

Un ranger riceve i seguenti modificatori riguardo alla specie nemica:

Bonus sull'attacco. Grazie alla sua speciale comprensione delle vulnerabilità della specie nemica e delle strategie di combattimento, il ranger riceve un bonus di +4 a tutti i tiri per colpire quando combatte contro la creatura. Questo bonus si aggiunge a qualsiasi altro bonus il ranger possa avere.

Penalità sulle reazioni. Così intenso è la risposta emozionale del ranger alla specie nemica che è quasi impossibile nascondersela. Per questa ragione, il ranger subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per le reazioni agli con la specie nemica.

Preferenze di combattimento. In molte situazioni di combattimento, il ranger seguirà attivamente le sue specie

nemiche come obiettivo dei suoi attacchi escludendo tutti gli altri potenziali avversari. Se il gruppo incontra tre orchetti e un troll, e il troll è la specie nemica del ranger, il ranger attaccherà il troll e lascerà gli orchetti ai suoi compagni. Se il ranger individua un troll nella foresta, si sentirà in dovere di attaccare il troll a meno che i suoi compagni non lo persuadano diversamente oppure non lo trattengano con la forza.

Questa compulsione non sovrasta automaticamente il buon giudizio e il senso del dovere del ranger. Se una specie nemica cade accidentalmente in un pozzo senza fondo, il ranger non ci salterà dentro per inseguirla. Se sente dicerie riguardo la sua specie nemica individuata nei pressi di un villaggio, non abbandonerà il suo gruppo per investigare, sebbene possa suggerire caldamente al gruppo di andare a dare un'occhiata. Se un compagno chiede aiuto, abbandonerà il suo combattimento contro la specie nemica per andare in aiuto del compagno, riprendendo il suo attacco contro la specie nemica quando il compagno sarà salvo.

I modificatori si applicano ogni qual volta il ranger incontra la sua specie nemica, non solo nel suo terreno primario. Un ranger il cui terreno primario è il Deserto e la cui specie nemica è il drago blu, riceverà un bonus sui tiri per colpire di +4 indipendentemente dal fatto che incontri un drago blu nel deserto, in montagna o da qualsiasi altra parte.

Inoltre, i modificatori si applicano solo a quella specifica creatura (o creature) designata come specie nemica, comprendendo qualsiasi capo, nobile, sciamano, ecc. Se la specie nemica è il drago blu, i modificatori non si applicano con i draghi neri, i draghi rossi o i draghi di qualsiasi altro colore. Comunque, i modificatori si usano con i draghi blu di tutte le età, da cucciolo a grande wyrm. L'orco come specie nemica comprende i capi orco, gli sciamani e i capitani, ma non gli orchi magi e i merrow. (Come regola di base, se una variante di una creatura è in una lista separata nel Manuale dei Mostri, non è inclusa come specie nemica.) Il DM è libero di fare eccezioni alle liste nelle Tabelle 20-28 basandosi sulle locali condizioni della campagna. Per esempio, potrebbe decidere di comprendere i merrow come parte della specie nemica orco, o potrebbe escludere gli uomini-lucertola avanzati dalla lista della specie nemica uomo-lucertola se la logica della sua campagna lo richiede.

**Tabella 20: Specie Nemiche Acquatiche**

Tiro d10	Nemico
1	Testuggine dragona
2	Koalinth
3	Kraken (può comprendere seppia gigante)
4	Kuo-toa
5	Lacedon
6	Merrow
7	Pirata/bucaniere, umano
8	Lupo marino, lic. (maggiore compreso)
9	Sahuagin
10	Troll d'acqua dolce (scrag)

Tabella 21: Specie Nemiche Artiche

Tiro d10	Nemico
1-3	Gigante del freddo
4-5	Drago bianco
6	Crioidra
7	Rospo dei ghiacci
8	Gigante verbeeg
9	Lupo bianco
10	Yeti

Tabella 22: Specie Nemiche di Collina

Tiro d10	Nemico
1	Drago rosso
2	Brigante, umano
3	Bugbear
4	Gigante delle colline
5	Gnoll/flind
6	Hobgoblin
7	Leucrotta
8	Orco
9	Orco magi
10	Lupo mannaro, lic.

Tabella 23: Specie Nemiche del Deserto

Tiro d10	Nemico
1	Drago blu
2	brigante, umano
3	Gigante del fuoco
4	Geracosfinge
5	Sciacallo mannaro
6	Jann, malvagio
7	Lamia
8	Uomo-scorpione
9	Naga, malvagio (può comprendere serpenti del deserto)
10	Sandling

Tabella 24: Specie Nemiche della Foresta

Tiro d10	Nemico
1	Drago verde
2	Bugbear
3	Ettercap (può comprendere ragni della foresta)
4	Ghoul/ghast
5	Goblin
6	Hobgoblin
7	Coboldo
8	Orco
9	Orchetto (può comprendere orog)
10	Troll (può comprendere altri tipi)

Tabella 25: Specie Nemiche della Giungla

Tiro d10	Nemico
1	Drago nero
2	Scimmia carnivora
3	Bullywug
4	Uomo-lucertola (uomo-lucertola avanzato e re compresi)
5	Naga, malvagio (può comprendere serpenti della giungla)
6	Schiavista, umano
7	Tasloi
8	Viverna
9-10	Yuan-ti

Tabella 26: Specie Nemiche di Montagna

Tiro d10	Nemico
1	Drago rosso
2	Ciclopide (può comprendere ciclopi)
3	Ettin
4	Gigante delle colline
5	Gigante formoriano
6	Gnoll/flind
7	Manticora
8	Orco
9	Orchetto (può comprendere orog)
10	Troll (può comprendere altri tipi)





Tabella 27: Specie Nemiche di Pianura

Tiro d10	Nemico
1	Gigante delle colline
2	Brigante, umano
3	Gnoll/flind
4	Goblin
5	Arpia
6	Hobgoblin
7	Orco
8-9	Orchetto (può comprendere orog)
10	Troll (può comprendere altri tipi)

Tabella 28: Specie Nemiche di Palude

Tiro d10	Nemico
1	Drago nero
2	Behir
3	Bullywug
4	Ghoul (può comprendere ghastr)
5	Goblin
6	Idra (può comprendere idra di Lerna e/o Piroidra)
7	Uomo-lucertola (uomo-lucertola avanzato e re compresi)
8	Abitatore del fango
9	Su-monster
10	Troll (può comprendere altri tipi)



Tabella 29: Specie Nemiche Sottosuolo

Tiro d10	Nemico
1	Bugbear
2	Derro
3	Drow (elfo-ragno compreso)
4	Duregar
5	Gibberling
6	Illithid
7	Kuo-toa
8	Troglodita
9	Troll (può comprendere altri tipi)
10	Umber hulk

Empatia Animale

Molti personaggi considerano gli animali come a bestie non pensanti che reagiscono per puro istinto, incapaci di rispondere alla ragione. Il ranger, d'altra parte, vede gli animali come creature emozionalmente complesse le quali paure e desideri anche se possono essere meno sofisticati di quelli degli umani, ma non sono meno reali. Questa innata comprensione del comportamento animale conferisce al ranger una limitata abilità nell'influenzare le loro emozioni e manipolare il loro comportamento.

Il ranger conosce il significato di una coda che scodinzola, di una testa alta, di un basso grugnito. Sa che un lupo che ringhia in posizione accucciata potrebbe essere più impaurito che ostile. Se avvicinato in maniera appropriata, un serpente sibilante potrebbe strisciare via piuttosto che colpire. Usando la sua empatia animale, può usare parole e gesti calmanti per modificare l'ostilità in indifferenza, e l'indifferenza in amicizia.

Condizioni

Un ranger non può influenzare le reazioni di un animale a piacimento. Si applicano le seguenti limitazioni:

L'animale deve essere nativo del mondo reale; animali esistenti in natura. I ranger non possono modificare le reazioni di creature sovranaturali (scheletri e ghoul), di creature magiche (basilisci e golem), o di creature di origine extraplanari (servitori aerei ed elementali). Il ranger può influenzare gli animali giganti.

L'animale deve essere intelligente, ma non eccezionalmente. Per rispondere alle parole ed ai gesti del ranger, l'animale deve essere in grado di comprenderli. In pratica, questo significa che un ranger non può usare la sua abilità di influenzare il comportamento di animali non intelligenti (quelli con un punteggio di Intelligenza pari a zero) come i



millepiedi o i barracuda. Inversamente, le creature con un molta intelligenza, come i leprecauni, gli orchi, e i cavalli da guerra dei paladini, resistono all'*empatia animale* del ranger. Di regola, i ranger possono usare questa abilità in un ranger compreso tra Animale e Bassa (punteggio di Intelligenza da 1 a 7).

L'animale non può essere della specie nemica del ranger. Un ranger che affronta una specie nemica è così sopraffatto dalle intense emozioni per stabilire un qualsiasi contatto empatico. Quindi un ranger non potrà mai modificare le reazioni della sua specie nemica usando questa abilità.

Il ranger deve restare calmo. Il ranger deve muoversi verso l'animale piano, lentamente, e confidenzialmente, e nel mentre pronunciare parole confortanti ed eseguire gesti calmanti. Non si deve mostrare paura, e nemmeno portare un'arma, e non deve essere intrapresa alcuna azione che possa impaurire o far arrabbiare l'animale.

Il ranger deve trovarsi distante dal resto del gruppo. Se il ranger si avvicina con i compagni, l'animale reagirà alla presenza di tutti i personaggi, non solo al ranger. Gli sforzi del ranger per calmare l'animale non verranno notati. Idealmente, il resto del gruppo dovrebbe essere fuori dal campo visivo dell'animale quando il ranger si avvicina. Se ciò non è possibile, i compagni del ranger devono trovarsi ad una distanza di almeno 3 metri dal ranger, rimanendo calmi e senza intraprendere azioni che l'animale potrebbe interpretare come ostili.

L'animale deve essere in grado di udire e vedere il ranger. Il ranger deve essere in vista dell'animale. Il ranger non può trovarsi dietro ad un cespuglio, nascosto nelle ombre, o aver eretto una qualsiasi tipo di barriera fisica tra sé stesso e l'animale. L'animale deve anche essere in grado di udire il ranger, ciò significa che l'area deve essere relativamente silenziosa, libera da distrazioni o da suoni disturbatori. In molti casi, il ranger deve trovarsi a poco più di un metro dall'animale, o vicino abbastanza affinché l'animale veda gli occhi del ranger. Il DM può fare delle eccezioni in circostanze speciali. Per esempio, il ranger avvicina un animale nella totale oscurità, il DM potrebbe decretare che le parole siano sufficienti a calmare l'animale. In situazioni dove il silenzio è imperativo, i gesti potrebbero essere sufficienti. Comunque, in tutti i casi, il ranger deve essere relativamente vicino all'animale per modificarne le reazioni.

Il ranger deve calmare l'animale per un periodo senza interruzioni. Un ranger non può calmare un animale che stai caricando o attaccando; l'animale deve essere stazionario (un lupo a riposo, un serpente che in movimento). Una volta che il ranger si trova vicino all'animale, la creatura deve essere calmata per 5-10 (1d6+4) round senza interruzioni; il DM potrebbe

aumentare questo periodo se l'animale è insolitamente ansioso o eccezionalmente ostile. (Questo tempo può essere fatto passare in un attimo se non succede niente altro.)

Un ranger che soddisfi tutte queste condizioni può usare l'empatia animale nel tentativo di modificare le reazioni dell'animale. Sebbene i risultati di gioco siano gli stessi, le tecniche differiscono a seconda che l'animale sia selvatico o domestico.

Animali Selvatici

Questo gruppo comprende gli animali di solito non addomesticati, come i leoni, i serpenti, e i ratti. Comprende anche gli animali domestici che sono stati addestrati ad attaccare, come i cani.

Prima che il ranger tenti di calmare un animale selvatico, il DM deve determinare il comportamento attuale dell'animale, tenendo conto del suo temperamento naturale (e' naturalmente aggressivo, o più incline a fuggire che combattere?), le condizioni momentanee (SI è appena svegliato? E' malato o ferito? Affamato?) e le circostanze preesistenti (E' stato assalito di recente oppure amichevolmente avvicinato da un personaggio simile al ranger? E' a guardia del suo nido o della sua tana?) Il DM dovrebbe poi scegliere il comportamento attuale dalla Tabella 30. Il comportamento non deve essere annunciato ("Il lupo è Cauto." Invece, descrivi chiaramente l'aspetto dell'animale e il comportamento e il ranger dovrebbe arrivare alla conclusione da solo ("Il lupo muove passi avanti e indietro, gli occhi dardeggianti. Comincia a ringhiare come ti avvicini."))

Tabella 30: Comportamento Animale

Comportamento	Descrizione
Impaurito	Colmo di panico e terrore. Fuggirà alla prima opportunità.
Amichevole	E' caloroso e conciliatorio con gli estranei. Non attacca. Può annusare o leccare gli estranei per esprimere affetto.
Indifferente	Annoiato o non impressionato. Ignaro degli estranei.
Cauto	Sospettoso, guardingo, nervoso. Pronto a difendersi se attaccato.
Minaccioso	Apertamente belligerante. Grugnisce, morsica, si accuccia pronto a scattare. Attaccherà facilmente se l'estraneo non si ritira.
Ostile	Aggressivo, violento, furioso. Attaccherà di sicuro se l'estraneo non si ritira; può inseguirlo perfino se si ritira.



Per determinare se il ranger è in grado di modificare le reazioni di un animale selvatico, l'animale deve eseguire un tiro-salvezza contro bastone (perfino se l'abilità del ranger non è di tipo magico). Come mostrato in Tabella 31, l'esperienza del ranger impone delle penalità al tiro della creatura.

Tabella 31: Modificatori Empatia Animale

Livello del Ranger	Modificatore
1-3	-1
4-6	-2
7-9	-3
10-12	-4
13-15	-5
16+	-6

Se l'animale fallisce il tiro-salvezza, il ranger riesce a modificare il comportamento dell'animale. Il comportamento dell'animale trasla di una categoria, in su o in giù, della Tabella 30 come decide il ranger. Se l'animale era Indifferente, ora può diventare Cauto o Amichevole, e comportarsi di conseguenza. Questa nuova reazione si applica solo al ranger. Un animale la cui reazione è stata modificata da Minaccioso a Cauto agirà ancora come da Minaccioso nei confronti degli altri membri del gruppo, specialmente se un altro personaggio decide di interferire con gli sforzi del ranger, o in qualche modo attiri l'attenzione su sé stesso. Comunque, fino a che il ranger si trova nelle vicinanze dell'animale e continua a calmarlo, l'attenzione dell'animale resterà concentrata sul ranger, e resterà Cauto. Dopo che il ranger avrà lasciato l'area, il comportamento dell'animale rimane alterato per un breve periodo di tempo (da pochi minuti fino ad un'ora, come deciso dal DM) prima di tornare alla sua naturale disposizione.

Se l'animale ha successo nel suo tiro-salvezza, resiste agli sforzi del ranger e il comportamento non cambia. Un animale Indifferente continua a ignorare il ranger, un animale Ostile potrebbe caricarlo immediatamente. Il ranger non può eseguire un secondo tentativo di modificare il comportamento.

Animali Domestici

Questo gruppo comprende gli animali che non hanno una predisposizione ostile e sono comunemente addomesticati, come cavalli e cani. Comprende anche animali che una volta erano selvatici, come orsi e scimmie, che sono stati domati e ora sono a loro agio con le persone.

Si presume che tali animali siano Impauriti, Amichevoli, Indifferenti o Cauti. Indipendentemente dalla loro predisposizione iniziale, quando un ranger li avvicina, diventano Amichevoli. Non è necessario alcun tiro-salvezza; questo cambiamento è automatico. E' anche permanente, per tutto il tempo che il ranger rimane nel campo visivo dell'animale. Se il ranger lascia l'area, l'animale ritorna alla sua predisposizione precedente dopo poco tempo (da qualche minuto ad un'ora).

Il cambio di comportamento si applica solo nei confronti del ranger; un cane Indifferente si sentirà Amichevole nei confronti del ranger ma rimane indifferente per i compagni del ranger. Un cavallo Cauto è Amichevole per il ranger e lo trasporterà sulla groppa, ma scia furioso se qualcun altro cerca di montarlo.

Inoltre, il ranger può discernere le qualità generali di qualsiasi animale domestico reso amichevole. Solo osservandolo, il ranger può determinare:

- Quale cucciolo, in una figliata diventerà miglior cacciatore e il compagno più fedele.
- Quale cavallo fra quelli in vendita è la cavalcatura più sana, più forte e più veloce.
- Quale pecora di un gregge produrrà la lana migliore.
- Quale scrofa in un porcile darà alla luce la figliata più numerosa.

Il DM dovrebbe fornire ogni informazione di questo tipo che il ranger voglia conoscere, sebbene dovrebbe trattenersi dal rispondere a domande specifiche. Per esempio, il ranger può determinare quale cavallo sia il più veloce in un branco, ma non può saperne l'esatta velocità solo osservandolo.

In caso l'animale sia stato addestrato ad attaccare, accade qualcosa di speciale. E' molto comune nel caso di cani, cavalli e uccelli da caccia come falconi, ma si può applicare anche ad altri animali come orsi o leopardi. Queste vengono trattate come animali selvatici, e ottengono un tiro-salvezza contro bastone per resistere al tentativo empatico del ranger come descritto in precedenza.

Conoscenza della Natura

Sebbene l'esperienza di un ranger di vivere nelle desolazioni artiche possa differire drasticamente da colui che fa della giungla la sua casa, entrambe hanno speso molti anni osservando i disegni della natura, ed entrambe sono arrivati a conclusioni simili riguardo la relazione tra le cose viventi e il loro ambiente.

Tutti i ranger, hanno posseggono un'innata comprensione della natura, comprendendo un largo



numero di aspetti tra i quali la conservazione, l'ecologia e l'ordine naturale. Sebbene non tutti i ranger conoscano i dettagli specifici riguardo una particolare situazione, tutti loro comprendono i concetti generali del funzionamento: Alcuni esempi:

- La vita animale e vegetale in un dato habitat tende a essere interdipendente. La farfalla impollina i fiori, il fiore produce il nettare per sfamare la farfalla.
- Gli animali e le piante si adattano ai cambiamenti naturali dell'ambiente. L'erba diventa dormiente in inverno e cresce di nuovo in primavera. La pelliccia di un lupo si ispessisce quando la temperatura cala, e si alleggerisce come il clima si fa più caldo.
- Per evitare di rovinare il terreno, le risorse naturali usate dagli uomini devono essere rimpiazzate. Se gli alberi vengono abbattuti in una foresta, dovrebbero essere piantati alberi nuovi al loro posto.

La conoscenza della natura di un ranger aumenta la sua reverenza per tutte le cose viventi. In termini pratici, gli permette di individuare problemi ecologici e

ambientali, sia attuali che potenziali. In alcuni casi, può essere in grado di fornire suggerimenti per correggerli.

Non ci sono regole per determinare l'estensione della conoscenza della natura di un ranger e le sue applicazioni. Il DM deve decidere quanti particolari un ranger conosce caso per caso, tenendo conto dell'addestramento, il background e il terreno primario del ranger. In molte situazioni, l'esperienza è il fattore principale; più alto è il livello del ranger, più cose conosce.

La Tabella 31 fornisce una guida sulla conoscenza della natura di un ranger in base al livello. Le informazioni sono cumulative; un ranger del 7° livello conosce anche le informazioni disponibili per il ranger dei livelli inferiori. Tieni a mente che questo sono generalizzazioni; un ranger di 2° livello che è stato allevato in una fattoria può conoscere l'ecologia della crescita del grano come un ranger qualsiasi di 10° livello. I commenti fra parentesi indicano cosa un ranger potrebbe sapere se cercasse di capire perché il grano non cresce fertile come una volta in una fattoria.





Tabella 31: Conoscenza della Natura

Livello del Ranger	Qualità dell'informazione
1-3	Conosce i principi generali di come interagiscono clima, terreno e forme di vita. Può identificare problemi, ma può solo indovinarne la causa. (Il suolo superficiale è ormai eroso.)
4-6	Può determinare le cause dei problemi (Forti rovesci hanno lavato via il terreno portandosi via le sostanze nutritive.)
7+	Può suggerire le soluzioni dei problemi. (Aggiungere fertilizzante al suolo rimasto. Per prevenire ulteriori erosioni, mantenere il terreno coperto di erba o alberi.)

Se il DM è sconcertato su come il ranger possa conoscere tutte queste informazioni, può richiedere che il ranger esegua una prova di Saggezza, aggiungendo bonus e penalità al tiro a seconda della relativa difficoltà della richiesta. Per esempio, conoscere se una particolare sostanza funzionerà come fertilizzante è una domanda relativamente facile, da non richiedere penalità sulla prova. Sapere quale particolare raccolto trarrà beneficio da quel fertilizzante è una domanda più difficile, è potrebbe essere il caso di imporre una penalità al tiro. In tutti i casi, il DM dovrebbe usare il buon senso. Un ranger che non è mai stato al di fuori di un deserto non saprà molto sugli effetti di un uragano sull'ambiente costiero, indipendentemente dal suo livello.

Sopravvivenza

Il ranger è eccezionalmente esperto nel sopravvivere in condizioni estreme associate al suo terreno primario. In termini di gioco, si cordiera che il ranger possenga automaticamente la capacità non relativa alle armi Sopravvivenza nel suo terreno primario. Questa capacità non costa caselle-capacità. Un ranger può spendere caselle-capacità sull'abilità di Sopravvivenza per acquisire la conoscenza si sopravvivere anche in ambienti diversi dal suo terreno primario.

L'abilità di sopravvivenza del ranger aiuta nei seguenti modi, ognuno dei quali si applica solo nel terreno primario. In alcuni casi, il DM potrebbe richiedere una prova di Sopravvivenza (che è l'equivalente di una prova di Intelligenza). Un ranger che faccia meno o uguale al suo punteggio di Intelligenza con 1d20 supera la prova.

- Il ranger conosce le precauzioni di base necessarie per aumentare le probabilità di sopravvivenza, e

può istruire e assistere i compagni al riguardo. Per esempio, un ranger il cui terreno primario è la Montagnosi rende conto che lo sforzo fisico ad alta quota può portare a mal di testa e fatica (a causa della bassa pressione). Un ranger del Deserto sa che nei climi aridi è meglio riposare dove c'è aria calma che dove soffia il vento (il vento aumenta l'evaporazione dalla pelle, aumentando il grado di evaporazione). Un ranger Acquatico sa che l'acqua salata non può essere usata per bere. Un ranger Artico sa che si può trarre temporanea protezione dal vento pungente infilandosi in un tunnel dentro un cumulo di neve. Questa conoscenza non garantisce la sopravvivenza in nessun modo; semplicemente aumenta le probabilità. Se i ranger di domanda riguardo una qualche informazione particolare, il DM decide se egli la conosce, richiedendo una prova di Sopravvivenza se necessario.

- Il ranger può evitare la fame trovando piccole quantità di cibo. Una prova di Sopravvivenza eseguita con successo fa trovare cibo sufficiente per sfamare egli stesso e un altro personaggio. Può individuare il cibo in questo modo una volta al giorno.
- Il ranger può trovare acqua sufficiente per mantenere sé stesso e un altro personaggio vivo per un giorno eseguendo con successo una prova di Sopravvivenza. Si assume che l'acqua esista e che possa essere trovata.
- Il ranger può interpretare i sottili cambiamenti nell'ambiente per anticipare disastri naturali. Un ranger di Pianura può riconoscere l'aspetto del cielo preannunciando un tornado. Un ranger di Montagna può identificare il rombo che precede una valanga. Il DM può richiedere una prova di Sopravvivenza per verificare l'interpretazione del ranger.

Regola Opzionale: Un modo col quale il DM può usare l'abilità di Sopravvivenza in un modo rapido è quello di stabilire delle penalità speciali (penalità cumulative per la fatica e l'esposizione) nei climi particolarmente avversi. Un gruppo con un ranger, o un oche è particolarmente preparato ed equipaggiato, evita semplicemente le penalità. Quelli che non sono preparati subiscono le penalità finché il DM decide che si siano acclimatati, o finché intraprendono azioni appropriate determinate dal DM.



Roccaforti

Come i guerrieri, i ranger hanno la possibilità di costruire e mantenere castelli, fortezze e roccaforti. Diversamente dai guerrieri, i ranger non vengono seguiti da soldati o seguaci speciali se scelgono questa strada.

Teoricamente, qualsiasi ranger può costruirsi una roccaforte. In pratica, molti ranger che lo fanno sono del 9° livello o più, in quanto i ranger di livello inferiore solitamente mancano delle risorse necessarie, della reputazione e dell'esperienza. Un DM può permettere ad un ranger di basso livello di avere una roccaforte sotto circostanze eccezionali; per esempio, un ranger può averlo in eredità, o un gruppo di paesani potrebbe costruire un castello come segno di gratitudine.

Alcuni ranger ottengono una roccaforte per la cooperazione con un locale re o sovrano. Il ranger comincia il processo chiedendo al sovrano il permesso di costruire una roccaforte in una determinata area. Se il ranger dimostra buona volontà ed ha una reputazione degna di fiducia e attitudine al comando, il sovrano di solito dà il permesso. In cambio di questo permesso, il ranger potrebbe dover pagare una tassa annuale, o rendersi disponibile a servire nella milizia del sovrano in caso di guerra. Se il ranger soddisfa i suoi obblighi, il sovrano potrebbe inviare le forze reali al ranger se il suo territorio venisse invaso o la sua roccaforte assediata.

Più comunemente i ranger preferiscono costruire le proprie roccaforti nelle zone non civilizzate, al di fuori di sovranità e governi. Sebbene libero da obbligazioni, il ranger deve comunque difendersi in tempi di pericolo; se un'armata di orchetti vuole invadere il territorio del ranger, il ranger si troverà da solo.

A causa del fatto che la roccaforte del ranger non gli procura seguaci speciali, essa tende ad essere significativamente più piccola e meno elaborata di quella di un guerriero di livello comparabile. Sebbene un guerriero possa ricevere denaro vendendo i prodotti della sua terra, tassando gli abitanti, o facendo pagare affitti, queste opzioni sono raramente disponibili ai ranger. In molti casi, la roccaforte di un ranger genera solo delle modeste entrate, se ne genera.

Linee guida per la costruzione e il mantenimento di roccaforti sono al di là dello scopo di questo manuale. Per ulteriori informazioni, potresti leggere il DMRG2 Guida ai Castelli, che comprende i dettagli sulla costruzione di castelli assieme ad una serie di piantine standard.

Sebbene molti ranger preferiscano castelli e fortezze fatte di legno e pietra, questi non sono i soli tipi disponibili. Altre possibilità comprendono alberi casa (nel terreno Foresta e Giungla), accampamenti fortificati (Deserto), piattaforme d'osservazione (Montagna), cittadelle sospese (Acquatico e Palude), una torre di ghiaccio (Artico).

Forse l'abilità più interessante del ranger è la possibilità di attrarre seguaci inusuali. Diversamente dai guerrieri e dalle altre classi di personaggio che acquisiscono seguaci, i seguaci dei ranger comprendono animali e creature magiche oltre che a umani e semiumani. Infatti, è possibile che tutti i seguaci del ranger siano degli animali, il quale può portare a benefici inattesi (gli estranei non saranno propensi a dare fastidio ad un ranger accompagnato da un branco di lupi) come anche complicazioni non previste (hai mai provato chiedere una stanza in una locanda con un orso che si aggira alle tue spalle?).

Gli umani e i semiumani (e le creature magiche) vengono attratti dal ranger a causa della sua buona reputazione. Essi servono come seguaci leali e rispettosi, rimangono sinceri con il ranger fin tanto che egli li tratta decentemente. In questo aspetto, tali seguaci sono differenti dai normali mercenari che servono solo per denaro.

Le motivazioni dei seguaci animali sono meno ovvie. Gli animali non hanno la concezione di cosa costituisce la reputazione, buona o altrimenti. Invece, gli animali si legano al ranger per istinto. La natura di questo legame risiede da qualche parte tra la relazione di un cucciolo di animale e i suoi genitori (immaginati un papero che nuoti contento dietro alla madre), e tra il padrone e il suo animale da compagnia (pensa ad un cane e al suo affetto per la persona che gli offre la sua compagnia). Se il ranger onora il legame, il seguace rimarrà sempre fedele per il resto della sua vita.

E' importante tenere a mente che il legame non ha fondamenti magici. Il seguace sta con il ranger per sua volontà, non per qualche costrizione soprannaturale, e potrebbe andarsene se le condizioni divenissero intollerabili. Similmente, il ranger non controlla le azioni dei suoi seguaci, sebbene egli possa istruire seguaci umani a svolgere funzioni specifiche, e addestrare i seguaci animali a svolgere vari compiti e lavori.

Ottenere i Seguaci

Determinare quando un ranger riceve i suoi seguaci, quanti in totale ne possa ottenere e le circostanze sotto il quale essi appaiano sono aspetti lasciati strettamente al Dungeon Master. Sebbene il giocatore sia libero di esprimere le proprie preferenze, il DM ha l'ultima parola.

Numero di Seguaci

Appena il ranger raggiunge il 10° livello, il DM tira segretamente 2d6. Il risultato indica il massimo numero di seguaci che il ranger riceve durante tutto il corso della sua carriera. Questo tiro si esegue una volta sola, e il numero non va mai rivelato al giocatore. Il DM dovrebbe

prendersi nota di tale numero. Il giocatore dovrebbe inoltre tenere traccia dei seguaci del ranger; le schede alla fine di questo libro sono designate a questo scopo.

I seguaci perduti non vengono rimpiazzati. Se un ranger ha un limite massimo di due seguaci e tutti e due vengono uccisi, egli non riceverà più alcun seguace per il resto della sua carriera.

Identità dei Seguaci

Dopo che il DM ha tirato i 2d6 per determinare il numero di seguaci, è tempo di pensare a chi o cosa saranno. Si dovrebbe cominciare decidendo l'identità dei primi due o tre seguaci, cosicché il DM può pensare a qualche piano per introdurli gradualmente all'interno della campagna. Può determinare le identità dei rimanenti seguaci in seguito, quando vuole.

Per determinare l'identità dei seguaci, il DM può tirare sulla Tabella 19 nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*, usare le Tabelle 33-43 in questo capitolo, o semplicemente scegliere un particolare tipo di creatura che gli piaccia. Indipendentemente dal metodo scelto, il DM dovrebbe tenere a mente le restrizioni e le raccomandazioni seguenti:

- Il tipo di seguace deve avere senso all'interno del contesto della campagna. I leoni e i coccodrilli non dovrebbero apparire in ambiente artico, come i delfini non dovrebbero apparire nel deserto.
- L'uso di creature potenti come seguaci dovrebbe essere tenuto al minimo, così da non oscurare gli sforzi del ranger e degli altri personaggi giocanti. E' difficile progettare degli incontri avvincenti per un ranger con una dozzina di giganti al suo seguito! Tale creature dovranno essere introdotte con attenzione e ragionevolezza; è più divertente per un giocatore avere la possibilità di un potente alleato nel futuro del suo ranger.
- Una specie nemica non può essere un seguace. L'antagonismo del ranger per la sua specie nemica rende il legame impossibile.
- Generalmente, il seguace non sarà una creatura velenosa. I ranger non usano veleni, e i suoi seguaci tendono a fare lo stesso. Occasionalmente un ranger potrebbe trovarsi con un seguace velenoso ed intelligente; ricorda che l'uso di veleni non è un'azione buona, e la responsabilità del ranger si estende ai suoi seguaci. Questo può essere usato dal DM per un intralcio speciale o per incoraggiare il gioco di ruolo.
- Alcuni tipi di personaggio hanno requisiti specifici o limitazioni riguardo ai seguaci che hanno la precedenza sulle altre considerazioni. Vedi Capitolo 4 per i dettagli.





Usare le Tabelle dei Seguaci

Il DM potrebbe trovare le Tabelle dei Seguaci (Tabelle 33-43) particolarmente utili per determinare i seguaci, in quanto forniscono una varietà di tipi associati a specifici terreni. Per usare le tabelle, scegli un terreno e tira un d%. Alcune spiegazioni:

- Se il risultato ha un asterisco (*) ed il ranger ha già un seguace di quel tipo—o se ha avuto un seguace di quel tipo e l'ha perduto—ignora il risultato e tira di nuovo.
- Se viene fornita in parentesi più di una specie di un particolare animale, il DM può scegliere una qualsiasi delle specie a suo piacimento. Per esempio, se il risultato sulla Tabella 33 è un animale da mandria, il DM può scegliere un caribù, una gazzella e o bue muschiato.
- Se il risultato è "Umano/semiumano", tira di nuovo sulla Tabella Seguaci Umani/semiumani (Tabella 43). Vedi la sezione Umani e Semiumani alla fine di questo capitolo per ulteriori linee guida.
- La colonna Addestrabilità indica l'attitudine di un seguace animale ad imparare compiti e lavori; queste notazioni sono spiegate nella sezione Addestramento dei Seguaci Animali proposto più avanti.
- Le statistiche di alcune creature non si trovano nella collezione *Manuale dei Mostri* si trovano nella sezione Statistiche Utili.

Il DM non è confinato a solo queste creature elencate nelle tabelle. Nuovi tipi possono essere presi dai volumi *Manuale dei Mostri* e da altre risorse. Possono essere create nuove tabelle, basate su un terreno e sulla demografia culturale di una campagna; la Tabella Seguaci Acquatici, per esempio, potrebbe essere suddivisa in Tabelle d'Acqua Salata e d'Acqua Dolce.

Il DM deve anche scegliere quali tabelle usare per il ranger. Può decidere di usare solo una tabella corrispondente al terreno primario del ranger (per esempio, un ranger il cui terreno primario è il Deserto riceve seguaci solo dalla tabella deserto), usare la tabella corrispondente all'attuale terreno in cui si trova il ranger durante una campagna, oppure focalizzarsi sulla tabella del terreno primario ma usare occasionalmente quelle di altri (molti dei seguaci del ranger del Deserto provengono dalla tabella Deserto, ma riceve alcuni seguaci anche dalle altre tabelle).

Ci sono vantaggi e svantaggi per ogni metodo. Per esempio, se usi solo la tabella del terreno primario, un ranger del Deserto finirà per avere una collezione di creature con cui è a suo agio, ma potrebbe avere tempi duri a ricevere seguaci se la campagna lo portasse fuori dagli ambienti aridi. Usare la tabella locale assicura che

il ranger abbia regolare accesso ai seguaci, ma finirebbe per avere una bizzarra collezione di creature (immaginate un ranger del Deserto con un tritone, una moffetta e un babbuino!). Indipendentemente dal metodo scelto, è bene sceglierne uno e mantenerlo per tutta la campagna.

Come e Quando Compaiono i Seguaci

Per dare al DM la massima flessibilità per introdurre i seguaci nella sua campagna, non esistono regole fisse per determinare quando esattamente essi si mostrano. Una volta che si raggiunge il livello necessario, i seguaci dovrebbero arrivare, uno alla volta, lungo il corso della carriera del ranger. Come regola indice, assumi che un nuovo seguace non fa la sua comparsa più di una volta ogni qualche mese.

Tieni a mente il terreno quando decidi quanto spesso appare un seguace animale o speciale. Le regioni densamente popolate di animali, come una giungla fitta o le foreste rigogliose, sono un luogo in i seguaci compaiono più di frequente di desolate montagne o i cupi panorami artici. Come si vede nelle Tabelle 33-43, certi tipi di seguaci tendono a mostrarsi in aree particolari; per esempio, è più facile che un ranger ottenga un seguace cammello nel deserto che nella giungla. Ma le eccezioni abbondano; un ranger potrebbe incontrare un cammello che sia entrato accidentalmente nelle pianure, o incontrarne uno in uno zoo di montagna. Fin tanto che il DM è in grado di dare una spiegazione, i seguaci animali o speciali possono apparire in una sorprendente varietà di modi.

Indipendentemente da quando e dove un seguace si mostri, il DM dovrebbe sforzarsi di sincronizzare la sua comparsa con gli eventi della campagna. Qui ci sono alcune situazioni che potrebbero portare ad un nuovo seguace:

Uso di capacità, abilità speciali, o incantesimi. Dopo l'uso con successo della capacità di Allevamento o Addestramento animali, la creatura soggetta potrebbe stabilire un legame con il ranger ed offrire sé stessa come seguace. Ciò potrebbe accadere anche dopo l'uso dell'abilità empatica del ranger. Similmente, un animale stuzzicato dall'incantesimo amicizia con gli animali potrebbe restare nell'area anche dopo lo svanire degli effetti. In ogni caso, gli effetti della capacità o dell'incantesimo non si applicano più; l'animale in questione ha deciso di sua volontà di restare nei dintorni.

Incontri Pianificati. Come parte di un'avventura, il DM potrebbe decidere di svolgere uno o più incontri portando in evidenza potenziali seguaci. Per esempio, il gruppo potrebbe dover esplorare una caverna contenente un orso curioso, in cerca di un forziere di



tesoro sepolto circondato da delfini amichevoli, o esplorare una giungla abitata da maliziosi babbuini. Assumendo che il ranger non saboti accidentalmente l'incontro—uccide l'orso o evita il forziere—questo è uno dei modi migliori per ottenere seguaci.

Caccia o acquisti. Quando si sta acquistando una nuova montatura, un ranger potrebbe sorprendersi nello scoprire che un cavallo delle stalle se ne sia avventurato fuori da solo, come se si stesse offrendo da solo come seguace. Quando si trova a caccia per il pasto quotidiano, il ranger potrebbe notare che un cervo o qualche altro animale lo stia seguendo. I ranger svegli potrebbero rendersi conto che questi animali si stiano offrendo come seguaci.

Interazione dei personaggi. Il ranger sbaraglia un nemico, solo per essere adottato dalle creature grate. Un giovane PNG che si conosce da tempo (forse uno salvato in avventure precedenti) decide di seguire il ranger come proprio mentore.

Apparizione improvvisa. Per alcuna ragione apparente, una creatura potrebbe presentarsi da sola al ranger. Esplorando per la foresta, il ranger si rende conto che un brunello passeggia dietro di lui. Il ranger si sveglia una mattina trovando una volpe a dormire sul suo petto. Uno pseudodrago volteggia dal cielo per atterrare sulla spalla del ranger. Da un punto di vista purista, questo è il metodo meno soddisfacente per introdurre un seguace, in quanto non proviene direttamente dagli eventi della storia. Ma è un metodo accettabile dove tutti il resto fallisce.

Ottenere Seguaci Specifici

Chiaramente, alcuni tipi di seguaci sono più desiderabili di altri. Molti ranger troveranno un cavallo molto più utile di un coniglio, un cane più vantaggioso di un topo. Perfino nel migliore dei casi, un serpente o uno scorpione potrebbero essere più problematici che utili.

Non c'è molto che un ranger possa fare per assicurarsi di ottenere il tipo di seguace che vuole. Diventare un seguace è essenzialmente una scelta dell'animale o del PNG, non del ranger. Sebbene il ranger possa influenzare il comportamento dell'animale fino ad un certo grado, un ranger non può forzare una particolare creatura a diventare un seguace contro la sua volontà.

Però, un ranger può incrementare le possibilità di ottenere un seguace specifico in diversi modi. Il modo più semplice ed il più ovvio è quello di andare dove l'animale vive. Un ranger che voglia un orso polare come seguace dovrebbe andare nell'artico. Le fattorie ed i mercati sono luoghi ottimi per gli animali domestici, mentre negli zoo ed nelle fiere si può trovare una vasta gamma di creature esotiche.

L'uso frequente delle capacità *Allevamento e Addestramento animali*, come anche l'abilità di *empatia animale*, porta il ranger ad uno stretto contatto con potenziali seguaci. Incantesimi come *localizzare animali e piante* possono condurre ad una specifica specie, mentre l'incantesimo *trovare familiare animale* (descritto nel Capitolo 6) può evocare con successo un seguace.

Nota che tali sforzi non garantiscono l'arrivo di un seguace in alcun modo. In molte campagne, comunque, gli sforzi in più fatti per localizzare seguaci incrementa le possibilità della loro comparsa.

Riconoscere Seguaci Animali

Un buon DM cerca di riprodurre il comportamento di animali reali, non annuncia semplicemente che il ranger ha ottenuto un seguace animale semplicemente presentandolo. Invece, il DM descrive le azioni e il comportamento dell'animale permettendo al ranger di arrivare alle proprie conclusioni.

Come fa un ranger a sapere se un particolare animale è davvero un seguace? Qui ci sono alcuni indizi:

- L'animale lo segue come un cane. Se il ranger scala una ripida montagna, l'animale si sforza di stargli dietro. Se va a nuotare, l'animale attende sulla riva.
- L'animale mostra segni di affetto. Un leone si strofina contro la gamba del ranger, un lupo gli lecca la faccia, un cavallo lo spinge col naso.
- L'animale è inverosimilmente docile. Una tigre si siede pacificamente sull'erba mentre il ranger consuma il suo pasto. Un cane selvaggio sbadiglia quando si avvicina il ranger, ma ringhia all'avvicinarsi dei compagni del ranger.

Un giorno o due spesi a osservare tali azioni dovrebbero convincere perfino il ranger più scettico ad aver acquisito un seguace. Il DM può confermare tale conclusione, ma non è obbligato a farlo. Se nella mente del ranger risiede ancora qualche dubbio, potrebbe chiedere ad un compagno di usare l'incantesimo *parlare con gli animali* o similari per verificare lo stato dell'animale.

I seguaci umani e semiumani tendono ad esprimere ammirazione apertamente e senza ambiguità, a confermare ogni sua parola, a guardarlo con ammirazione, oppure ad offrire la propria assistenza ad ogni opportunità. A meno che non sia eccezionalmente sospettoso, un ranger non dovrebbe avere problemi ad individuare seguaci umani e semiumani.

**Tabella 33: Seguaci Acquatici**

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-02	Anguilla (elettrica, gigante, delle alghe)	Trascurabile
03-05	Cavalluccio marino gigante	Media
06-09	Coccodrillo (comune)	Trascurabile
10-17	Delfino	Alta
18-19	Granchio gigante	Trascurabile
20-21	Ippocampo*	Alta
22-25	Leone Marino	Media
26-27	Locathah*	—
28-32	Mammifero, piccolo (castoro, lontra marina, lontra gigante)	Bassa
33-34	Nixie*	—
35-36	Pesce gigante (luccio, pescegatto)	Bassa
37-38	Piovra gigante	Trascurabile*
39-40	Rana gigante	Trascurabile
41-44	Selkie*	—
46-46	Sirena	—
47-48	Tritone*	—
49-60	Uccello (gabbiano, papera, falco pescatore, pappagallo, pellicano)	Bassa
61-00	Umano/semiumani	—

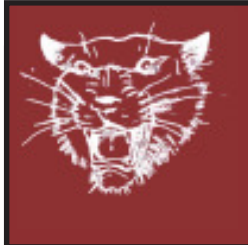
Tabella 34: Seguaci dell'Artico

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-07	Animale, mandria (caribù, gazzella, bue muschiato)	Bassa
08-10	Cane (selvatico, da combatt.)	Media
11	Elefante (mammut mastodonte)*	Media
12	Elefante (olifante)*	Alta
13-15	Felino grande (leopardo delle nevi)	Media
16-17	Felino grande (lince gigante)	Alta
18-19	Felino grande (smilodonte)*	Media
20-23	Foca	Media
24-27	Ghiottone (normale, gigante)	Media
28-33	Lupo (comune, nero)	Media
34-39	Mammifero, piccolo (ermellino, lepre delle nevi)	Bassa
40-49	Orso (polare)	Media
50-51	Remorhaz*	Bassa
52-53	Rospo (dei ghiacci)	Alta
54-56	Selkie	—
57-64	Uccello (pinguino, sterna, gufo delle nevi)	Bassa
65-66	Walrus	Media
67-70	Yeti	—
71-00	Umano/semiumano	—

Tabella 35: Seguaci di Collina

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-05	Animale, mandria (cervo, capra, pecora)	Bassa
06-07	Aurumvorax*	—
08	Brunello*	—
09-12	Cavallo (medio, leggero, pony, selvatico, mulo)	Media
13	Cinghiale mannaro*	—
14-17	Cinghiale (selvatico, gigante)	Media
18	Draghetto (di fuoco)*	Media
19	Ippogrifo*	Media
20-22	Lucertola (Minotauro)	Trascurabile
23-26	Lupo	media
27-34	Mammifero, piccolo (volpe, topo, coniglio, scoiattolo)	Media
35-45	Orso (nero, bruno, delle caverne)	Media
46	Pegaso*	Alta
47-48	Pipistrello (comune, gigante)	Bassa
49-58	Uccello (falco, falco, gufo)	Bassa
59-60	Tasso (gigante, comune)	Bassa
61-00	Umano/semiumano	—



**Tabella 36: Seguaci del Deserto**

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-05	Cammello	Basso
06-15	Cane (selvatico, da combatt.)	Media
16-17	Cane lunare*	Alta
18-24	Cavallo (medio, leggero, selvatico)	Media
25-27	Grifone*	Media
28-29	Jann*	—
30-31	Lucertola (gigante)	Trascurabile
32-37	Mammifero, piccolo (coniglio dalla coda bianca, dipodomio, cane delle praterie)	Bassa
38-39	Rospo (del fuoco, gigante)	Trascurabile
40-44	Sciacallo	Media
45-46	Scorpione (grande)	Trascurabile
47-49	Serpente (velenoso)	Trascurabile
50-52	Tri-kreen	—
53-60	Uccello (falco, falco, gufo avvoltoio)	Bassa
61-00	Umano/semiumano	—

Tabella 37: Seguaci della Foresta

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-04	Animale, mandria (daino, cervo)	Bassa
05-07	Cinghiale (selvatico, gigante)	Media
08-10	Centauro, silvano	—
11-13	Donnola (selvatica, gigante)	Bassa
14-18	Lupo	Media
19-25	Mammifero, piccolo (furetto, volpe, scoiattolo, procione, coniglio, marmotta, sciuride)	Bassa
26-27	Moffetta (normale, gigante)	Bassa
28	Orso mannaro*	—
29-40	Orso (nero, bruno)	Media
41	Pegaso* (se il ranger è femmina, 50% probabilità di unicorno)	—
42-43	Pipistrello (comune, gigante)	Bassa
44	Pixi*	—
45-46	Porcospino (nero, bruno, gigante)	Bassa
47	Pseudodrago*	—
48	Satiro*	—
49-50	Tasso (comune, gigante)	Bassa
51	Treant*	—
52-59	Uccello (falco, falco, gufo)	Bassa
60	Voadkyn*	—
61-00	Umano/semiumano	—

Tabella 38: Seguaci della Giungla

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-05	Animale, mandria (zebra, giraffa, antilope)	Bassa
06-07	Boalisco	Bassa
08-09	Cinghiale (warthog)	Media
10	Coatl*	—
11-12	Drago farfalla*	—
13-14	Elefante	Media
15-24	Felino (leone, tigre, giaguaro, leopardo)	Media
25-26	Grippli	Media
27-33	Mammifero, piccolo (furetto, scimmia, mouse)	Bassa
34-35	Pipistrello (comune, grande)	Bassa
36-38	Primate (babbuino, orangutango)	Alta
39-40	Rinoceronte*	Bassa
41-42	Scimmia, carnivora*	Alta
43-46	Serpente (boa constrictor normale, boa constrictor gigante, maculi)	Trascurabile
47-48	Tabaxi	—
49-50	Tigre mannara*	—
51-58	Uccello (pappagallo, caccatua, tucano)	Bassa
59-60	Uomo-lucertola (avanzato)	—
61-00	Umano/semiumano	—

Tabella 39: Seguaci di Montagna

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-03	Aarakocra*	—
04-11	Animale, mandria (capra, cervo, pecora)	Bassa
12-13	Aquila gigante*	Alta
14	Draghetto (di fuoco)*	—
15-19	Felino grande (puma)	Media
20	Galeb duhr*	—
21-22	Grifone*	Media
23-25	Ippogrifo*	Media
26-28	Lucertola (minotauro)	Trascurabile
29-33	Lupo	Media
34-40	Mammifero, piccolo (volpe, topo, scoiattolo, castoro)	Media
41-52	Orso (nero, bruno, delle caverne)	Media
53-55	Tasso (gigante, comune)	Bassa
56-65	Uccello (aquila selvatica, falco, falco, gufo)	Bassa
66-00	Umano/semiumano	—



Tabella 40: Seguaci di Palude

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01	Ammasso vegetale*	Bassa
02-04	Cinghiale (selvatico, gigante, warthog)	Media
05-09	Coccodrillo (comune)	Trascurabile
10-12	Lucertola (gigante)	Trascurabile
13-19	Mammifero, piccolo (furetto, volpe, lontra, topo, topo muschiato)	Bassa
20-21	Naga (acquatico)*	—
22-23	Orso mannaro*	—
24-26	Pipistrello (normale, grande)	Bassa
27-29	Porcospino (nero, bruno, gigante)	Bassa
30-32	Rana (gigante)	Trascurabile
33-35	Ratto (comune, gigante)	Media
36-38	Rospo (gigante)	Trascurabile
39-50	Serpente (boa constrictor, boa constrictor gigante)	Trascurabile
51-53	Tasso (comune, gigante)	Bassa
54-61	Uccello (gufo, airone, gavia, corvo)	Bassa
62-65	Uomo-lucertola (Avanzato)	—
66-00	Umano/semiumano	—

Tabella 41: Seguaci delle Pianure

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-06	Animale, mandria (cervo, capra, bufalo, pecora, bue, antilope)	Bassa
07-08	Brunello*	—
09-14	Cane (selvatico, da combattimento)	Media
15-17	Cane intermittente*	Alta
18-22	Cavallo (pesante, medio, leggero, pony, selvatico, mulo)	Media
23-25	Cinghiale (selvatico, gigante)	Media
26-27	Gatto, piccolo (domestico, selvatico)	Media
28-29	Iena	Bassa
30-36	Mammifero, piccolo (topo, volpe, moffetta, coniglio, maiale selvatico, geomide, criceto)	Bassa
37-38	Ratto (comune, gigante)	Media
39-41	Tasso (comune, gigante)	Bassa
42-53	Uccello (falcone, falco, gufo, piccione, corvo, cornacchia)	Bassa
54-55	Wemic	—
56-00	Umano/semiumano	—

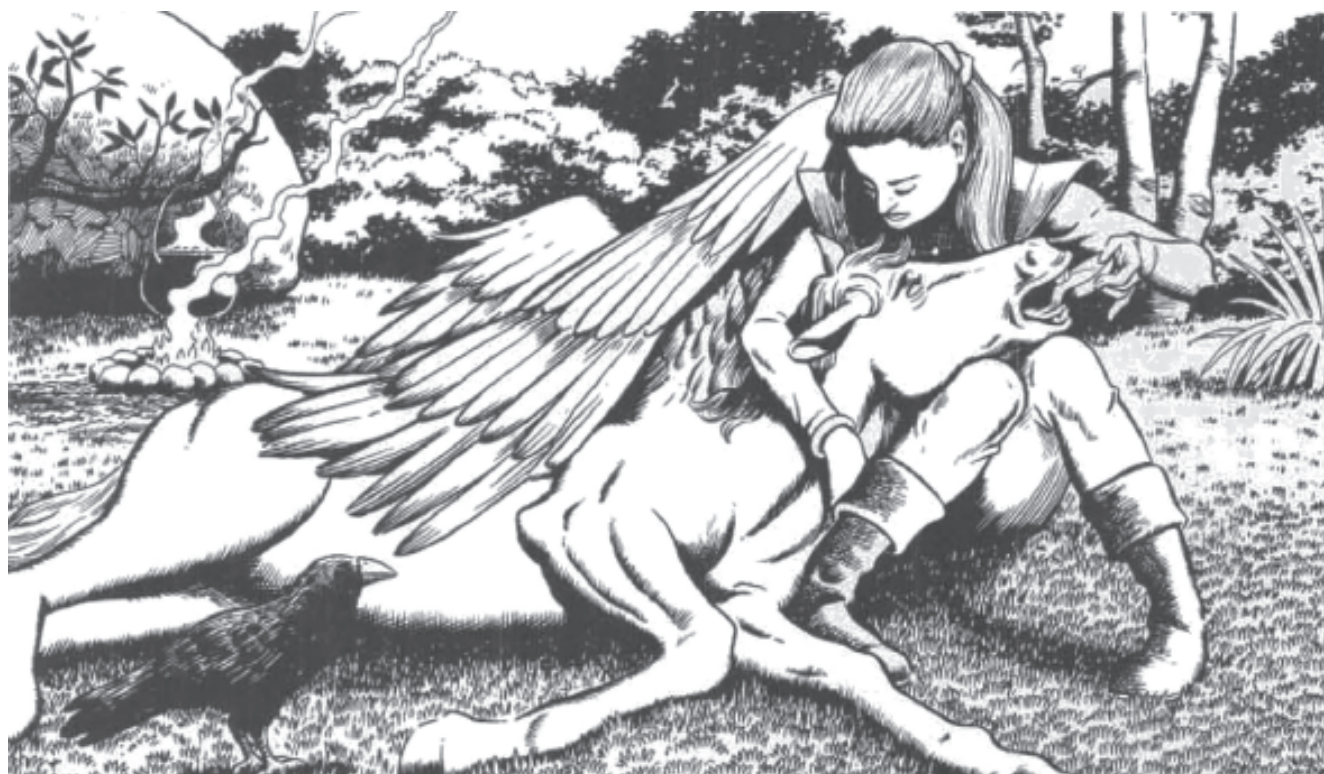




Tabella 42: Seguaci del Sottosuolo

Tiro d%	Seguace	Addestrabilità
01-03	Cocodrillo (comune)	Trascurabile
04-11	Conglomerato	—
12-13	Doppleganger*	—
14-21	Lucertola (gigante— sottospecie)	Media
22-25	Lucertola (sotterranea)	Trascurabile
26-28	Miconoide*	Bassa
29-30	Mimic (comune)*	Alta
31-42	Orso (delle caverne)	Media
43-48	Orsoguofo	Bassa
49-50	Otyugh*	Media
51-56	Pipistrello (normale, grande)	Bassa
57-59	Ragno (gigante—destriero)	Alta
60-63	Ratto (comune, gigante)	Media
64-65	Scarabeo (del fuoco, scavatore)	Bassa
66-00	Umano/semiumano	—

Tabella 43: Seguaci Umani/Semiumani

Tiro d%	Seguace
01-02	Bardo
03	Bardo (mezzelfo)
04-09	Chierico
10	Chierico (elfo)*
11	Chierico (mezzelfo)
12-14	Druido
15-16	Druido (mezzelfo)
17-23	Guerriero (elfo)
24-28	Guerriero (gnomo)
29-33	Guerriero (halfling)
34-51	Guerriero
52	Guerriero/Chierico (mezzelfo)
53-54	Guerriero/Mago (elfo)*
55	Guerriero/Illusionista (gnomo)*
56-57	Ladro (halfling)
58-59	Ladro
60	Ladro (gnomo)
61-72	Ranger (mezzelfo)
73-97	Ranger
98	Ranger/Chierico mezzelfo)
99-00	A scelta del DM

*Se il ranger ha già un seguace di questo tipo, tira di nuovo.

Ranger del mare: Qualsiasi seguace elfo ha l'80% di probabilità di essere un elfo acquatico.

Montanaro: Sostituisci ogni elfo con un nano delle montagne. Qualsiasi guerriero/mago elfo viene sostituito con uno gnomo guerriero/illusionista.

Statistiche Utili

Bue muschiato: Int animale; AL N; CA 7; FM 12; DV 4; THAC0 17; N° ATT 2; Danni 1d4/1d4; T G; ML 8-10; PE 120.

Capra: Int animale; AL N; CA 7; FM 15; DV 1+2; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1-3; AS carica (+2 TxC, +1-2 danno); T M; ML 8-10; PE 35.

Caribù: Int animale; AL N; CA 7; FM 21; DV 3; THAC0 17; N° ATT 2; Danni 1d4/1d4; T G; ML 5-7; PE 120.

Cinghiale gigante: Int animale; AL N; CA 6; FM 12; DV 7; THAC0 13; N° ATT 1; Danni 3d6; DS combatte per 1d4 round se i pf sono tra 0 e 10; T G; ML 11; PE 650.

Draghetto di fuoco: Int semi-; AL N; CA 5; FM 6, Vo 18 (C); DV 4; THAC0 17; N° ATT 1; Danni 2d4; AS soffio di fuoco 5/g, 2d8, cono 18m x 3m; DS le armi di tipo P e T causano 1-2 danni da fuoco a meno di tiro-salvezza contro soffio; T P; ML 9; PE 420.

Foca: Int animale; AL N; CA 6; FM 3, Nu 18; DV 1; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1-3; T M; ML 8-10; PE 35.

Giraffa: Int animale; AL N; CA 6; FM 21; DV 4; THAC0 17; N° ATT 1 o 2; Danni 1d4 o 1-2/1-2; T E; ML 5-7; PE 120.

Mammifero piccolo (criceto, dipodomio, cane delle praterie): Int animale; AL N; CA 9; FM 12, Sc 1; 1 pf; THAC0 nessuna; N° ATT nessuno; T P; ML 2-4; PE 0.

Pescegatto gigante: Int animale; AL N; CA 7; FM Nu 18; DV 7; THAC0 13; N° ATT 1; Danni 3d4; AS inghiotte creature taglia P se TxC è di 4+ superiore; due bargigli tossici, 2d4 ognuno (1d4 se supera TS); T G; ML 9; PE 2.000.

Primate (orangutango): Int bassa; AL N; CA 7; FM 9; DV 1+1; THAC0 17; N° ATT 1; Danni 1d4; T P; ML 5-7; PE 35.

Reindeer: Int animale; AL N; CA 7; FM 24; DV 2; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1d4; T M; ML 5-7; PE 35.

Rinoceronte: Int animale; AL N; CA 6; FM 12; DV 8; THAC0 13; N° ATT 1; Danni 2d4; AS carica (danno doppio), calpestare 2d4/2d4; T G; ML 8; PE 975.

Uccello (sterna, pinguino, pellicano, papera, pappagallo, cacatua, tucano, cornacchia, corvo, gavia, airone): Int animale; AL N; CA 7; FM 1-3, Vo 24-36 (B) (pinguino: FM 3); DV 1-4 pf; THAC0 nessuna o 20; N° ATT nessuno o 1; Danni nessuno o 1; T Mi o P; ML 5-7; PE 0 o 15.

Zebra: Int animale; AL N; CA 7; FM 24; DV 2; THAC0 19; N° ATT 1; Danni 1-3; T G; ML 5-7; PE 65.



Comportamento Generale dei Seguaci

Questa sezione si riferisce solo ai seguaci animali, come anche le tre sezioni che seguono—Addestrare Seguaci Animali, Lealtà dei Seguaci, e Formare un Gruppo. Le informazioni per i seguaci umani e semiumani si trovano nell'ultima sezione del capitolo.

Che cosa *fanno* esattamente i seguaci animali?

All'inizio, i seguaci animali fanno poco più di quello—seguono. Mentre un seguace aviario potrebbe appollaiarsi sulla spalla del ranger per qualche chilometro o un cane potrebbe pattugliare in avanscoperta, per la gran parte del tempo, i seguaci rimangono dietro, mantenendosi a circa 3-6 metri dal ranger.

In generale, un seguace animale cerca di accompagnare il ranger ovunque egli vada. Se il ranger entra in una caverna, il seguace lo segue. Se il ranger pagaia su una canoa, il seguace tenta di nuotargli accanto. Se il seguace non è in grado di nuotare, attende sulla riva il ritorno del ranger. Se il seguace è troppo grande per entrare in un passaggio sotterraneo, potrebbe tornare in superficie e attendere il ranger all'esterno.

Similmente, se il ranger si muove con un passo più veloce di quello che il seguace è in grado di mantenere, il seguace cercherà di seguirlo al meglio delle sue possibilità. Quando il ranger interrompe il suo viaggio—esempio, se si accampa—potrebbe dare al seguace abbastanza tempo per raggiungerlo. Se un seguace è incapace di riunirsi col ranger a causa di una pista persa (il seguace non ha più visto il ranger per diversi giorni e ne ha perso le tracce), di barriere fisiche (l'animale è incapace di seguire il ranger attraverso un largo fiume), o di terreno inospitale (un ranger del mare ha lasciato la

riva, abbandonando il seguace acquatico), si considera che il seguace sia stato rilasciato; vedi la sezione *Comporre un Gruppo* più avanti per i dettagli.

Attività di Routine

Per la maggior parte, un seguace animale può prendersi cura di sé stesso. Assumendo che ci siano adeguate risorse e vegetazione commestibile nell'area, l'animale andrà a caccia o brucherà quanto necessario per tenersi in forma. Troverà l'acqua necessaria, si tiene ben curato, e si riposa quando stanco. Se il ranger marcia di giorno e riposa di notte, gli animali notturni possono o invertire il proprio ciclo di sonno dormendo quando il ranger dorme, oppure continuando a dormire di giorno e si riunisce al ranger alla sera.

In circostanze estreme, un seguace animale può dipendere dal ranger per la cura giornaliera. Se un seguace animale accompagna il ranger in una città o in un'area in cui non è in grado di cacciare, il ranger dovrà probabilmente fornirgli cibo. In un deserto torrido, il ranger potrebbe essergli richiesto di condividere la propria acqua. Gli animali feriti delle volte richiedono cure mediche. Se un animale non riceve cure adeguate, potrebbe abbandonare il ranger (vedi la sezione *Comporre un Gruppo*).

Come un animale diventa più confidente con il ranger, potrebbe aver bisogno di maggiori attenzioni o rassicurazioni. Solitamente, un animale fa capire al ranger quando ha bisogno di attenzioni strusciandosi contro oppure frolicking davanti a lui, o uggiolando incessantemente. Solitamente, un ranger può calmare un seguace animale ansioso giocando con lui per qualche minuto, offrendo qualche parola di conforto, o accarezzandogli la pelliccia. Se il ranger fa abitudine il fatto di ignorare un seguace, esso potrebbe abbandonarlo.

Procreazione

Molti degli animali in salute hanno un potente istinto di procreazione. A volte, un seguace scompare in cerca di un compagno. Solitamente, il seguace ritorna entro poche ore, o al massimo, in pochi giorni. Comunque, l'urgenza è così forte che il seguace potrebbe arrivare ad abbandonare il ranger se dovesse percorrere lunghe distanze per trovare un compagno adatto. Inoltre, la ricerca di un compagno non è senza rischi; un seguace maschio potrebbe morire mentre combatte un rivale per le attenzioni della femmina (il che potrebbe spiegare perché alcuni seguaci scompaiono misteriosamente senza tornare più). Ma più spesso che non un seguace completa il suo accoppiamento senza incidenti, riunendosi al ranger sano e contento.



Dovesse un seguace animale femmina partorire, i figli non diventano automaticamente dei seguaci. Inizialmente, i piccoli sono considerati “seguaci” del genitore, in quanto la loro relazione con la madre è simile a quella della madre con il ranger. Come i piccoli maturano, potrebbero andarsene per condurre una vita per conto proprio, o possono restare come seguaci, a scelta del DM. I piccoli che diventano seguaci rientrano nel totale di seguaci che il ranger può ottenere.

Combattimento

I seguaci animali raramente difendono il ranger dagli attacchi a meno che non vengano addestrati a proposito (vedi la sezione seguente *Addestrare i Seguaci*), specialmente se l'avversario è sovranaturale o usa il fuoco. In generale, i seguaci si preoccupano della propria incolumità, combattendo solo se necessario per proteggere sé stessi. Un animale eccezionalmente violento potrebbe cercare ogni opportunità per attaccare, e altri potrebbero restare di guardia contro un tentativo di portare via il proprio ranger fuori combattimento, ma per gran parte delle volte, sarà più facile che un seguace cerchi riparo o si ritiri piuttosto che ingaggiare un combattimento. Il DM determina le reazioni del seguace al combattimento come farebbe per qualsiasi altro animale nel gioco.

Comunicazione

Quando un ranger acquisisce un nuovo seguace animale, non ottiene nessun mezzo comunicativo particolare. A meno che il ranger non addestri la creatura a rispondere a specifici suoni vocali o a segnali fisici, il seguace accompagna passivamente il ranger nel suo errare, ignaro dei suoi comandi.

Reazioni Verso gli Altri

I seguaci animali provano lealtà e amicizia per il proprio ranger. Molti seguaci animali non danneggeranno il ranger come farebbero con la propria madre. E' difficile che un seguace reagisca violentemente se il ranger lo maltratta; piuttosto, sarà più facile che il seguace se ne vada.

La presenza del ranger ha un effetto calmante sui seguaci animali selvatici che tiene a bada le reazioni verso gli altri compagni del ranger. Il seguace animale lascerà in pace gli altri personaggi giocanti, finché i PG tengono le distanze e non creano fastidi. Comunque, se un PG si avvicina troppo a un leone o ad una tigre, o un qualche altro seguace animale selvatico, il seguace potrebbe rispondere con un ringhio di avviso o perfino sfoderare un artiglio. Se il PG non capisce il messaggio, il seguace

potrebbe attaccare. Tale attacco continua finché il PG non si ritira o il ranger non interviene. Se il ranger ha addestrato il seguace a attaccare solo su ordine, i PG compagni non dovranno preoccuparsi degli assalti. D'altra parte, i compagni del ranger sono avvisati di mantenere le distanze. Perfino un ranger non si avvicina ad un seguace predatore appena dopo aver ucciso una preda.

Gli animali naturalmente docili, come una pecora e un topo, non sono una minaccia per il gruppo. E non lo sono nemmeno le creature addomesticate, come animali da fattoria e gli animali da compagnia. A meno che un animale addestrato non stia rispondendo ai comandi del ranger, il DM decide le reazioni di un seguace docile, esattamente come per i seguaci che sono animali selvatici.

I seguaci animali selvatici reagiscono ai personaggi non giocanti allo stesso modo di come fanno con i compagni del ranger; cioè, ignorano i PNG che mantengono le distanze, ma potrebbero attaccare un PNG che si avvicini troppo. Gli animali docili rispondono timidamente ai PNG coi quali non sono familiari, possibilmente rannicchiandosi dietro il ranger in cerca di riparo.

L'influenza calmante del ranger si estende anche ai seguaci che considererebbero preda o predatore l'uno con l'altro. Se un cervo e un leone sono entrambe seguaci di un ranger, coesistono armoniosamente finché restano con il ranger. Sebbene sia difficile che si mettano a dormire insieme accoccolati l'uno con l'altro, il leone non mangerebbe il cervo. Allo stesso modo, il seguace leone considera tutti gli altri cervi come prede, cacciandoli se necessario per soddisfare la sua fame. Dovesse il ranger abbandonare o rilasciare i seguaci leone e cervo, tali animali ritornerebbero in breve al loro stato naturale, e il cervo avrebbe un'alta probabilità di diventare il prossimo pasto del leone.

Svantaggi

I seguaci animali offrono molti benefici ai ranger, ma ci possono anche essere degli effetti collaterali. Di seguito ci sono alcune complicazioni, che il DM può usare per aggiungere colore alla campagna, per fungere da storia, o ravvivare un'altrimenti incontro di routine.

- Alcuni animali attraggono predatori. Un seguace ratto può attrarre un serpente gigante, un seguace cinghiale può stuzzicare l'appetito di un drago. Il ranger ed i suoi compagni possono cadere nell'imboscata insieme ai seguaci.
- Alcuni seguaci possono essere presi di mira da cacciatori collezionisti. Un seguace donnola con una pelliccia color avorio potrebbe risultare irresistibile ad un cacciatore senza principi. Un



mago rinnegato potrebbe prendere di mira il gruppo per mettere le mani sulle penne di un seguace gufo nero, di cui necessita per la componente di un incantesimo. Dei briganti potrebbero assalire il gruppo solo per rubare il seguace cavallo di un ranger.

- La presenza di seguaci inusuali potrebbe fare in modo che i PNG siano meno predisposti a trattare con il gruppo. Un viaggiatore potrebbe esitare a condividere informazioni mentre un orso ringhiante si trova alle loro spalle. Un'aquila gigante che voli in circolo sopra del gruppo potrebbe scoraggiare un PNG mercante dal trattare con i PG. Il DM potrebbe modificare il tiro delle razioni di -4 quando sono presenti seguaci animali preoccupanti, minacciosi o sgradevoli.
- Alcuni animali hanno abitudini che rendono la vita scomoda, se non miserabile, per il ranger ed i suoi compagni. Un seguace iena potrebbe puzzare così tanto da far bruciare gli occhi ai PG. Un seguace pappagallo potrebbe insistere nel tenere sveglia il gruppo tutta la notte con suo incessante ciarlare. Uno scoiattolo curioso potrebbe infilarsi nelle tasche di un mago, rubando componenti di incantesimi cruciali, per poi seppellirli nella foresta.

Addestrare Seguaci Animali

Il ranger può addestrare i propri animali seguaci ad eseguire una ragguardevole varietà di compiti e lavori. Grazie al rapporto unico tra il ranger ed il suo seguace animale, può insegnargli in modo più efficace di quanto possano fare gli altri personaggi con gli animali comuni. E grazie alla voglia incessante di compiacere dei seguaci, apprendono i compiti e i lavori molto rapidamente.

Vengono forniti due metodi per rappresentare questo legame speciale con i seguaci animali. Il metodo Standard è il più semplice ed il più diretto, ma tratta gli animali più o meno allo stesso modo. Il metodo Alternativo richiede maggiore studio, ma è molto più realistico, e tiene conto delle differenti capacità di apprendimento delle specie. Tutti e due i metodi sono simili e compatibili con la capacità non relativa alle armi di Addestramento animali (la capacità in sé stessa non è usata per addestrare i seguaci). Qualunque sia il metodo scelto, è bene mantenerlo per tutta la campagna.

Prima di esaminare i metodi di addestramento, chiariamo cosa si intende per comando e compito. Queste definizioni si applicano alla capacità di addestrare animali come anche ai metodi descritti di seguito.

Un *comando* è un'azione specifica eseguita in risposta ad uno stimolo specifico, come una parola, un suono o un gesto. L'azione comprende solo un singolo atto e non richiede la presa di decisioni indipendenti. In ogni istante, l'animale esegue l'azione esattamente come insegnato, senza improvvisazioni di qualche genere. Lo stimolo non deve essere senza ambiguità e preciso ("Fermo"); qualsiasi variante nello stimolo ("Non muoverti") potrebbe venir mal interpretato, risultando in un fallimento nell'eseguire il comando così come richiesto.

Un *compito* è una sequenza generica di azioni eseguite in risposta ad uno stimolo. L'azione può comprendere passi multipli e può richiedere la presa di qualche decisione indipendente. Completare il compito potrebbe richiedere una certa quantità di improvvisazione. Lo stimolo può non essere specifico (per esempio, se si insegna il lavoro di seguire piste, il seguace è in grado di seguire una varietà di animali, non solo una particolare specie). Ovviamente, i compiti sono più difficili da imparare dei comandi.

Il Metodo Standard

Questo metodo d'addestramento usa essenzialmente le stesse regole della capacità Addestramento animali descritta nel Capitolo 5 del Manuale del Giocatore. Il ranger annuncia il comando o il compito che desidera insegnare ad un particolare seguace (esempi di comandi e compiti vengono forniti in seguito). Il DM può vietare il comando o il compito se decide che il seguace non è in grado di eseguirlo, per esempio, un rettile potrebbe essere troppo stupido per capire il comando, oppure ad una moffetta potrebbe non mantenere l'attenzione necessaria per un periodo di tempo sufficiente per portare a termine un seguire piste. Se il DM approva, il ranger procede. Ci vogliono 2d4 settimane al ranger per insegnare un comando ad un seguace e 2 mesi per insegnare un compito.

Quando il periodo di addestramento finisce, il ranger esegue un controllo sulla Saggezza (usando il proprio punteggio di Saggezza). Se il controllo ha successo, l'animale ha imparato il compito o il comando. Se il controllo fallisce, il ranger può eseguire un nuovo tentativo di insegnare al seguace lo stesso compito o comando spendendo di nuovo lo stesso tempo e gli stessi sforzi. Poi esegue di nuovo un controllo sulla Saggezza. Se ha successo, l'animale impara il comando o il compito. Se fallisce, allora l'animale non può essere addestrato a tale comando o compito. Un seguace può imparare un massimo di 2d4 compiti o comandi, in qualsiasi combinazione dei due.



Un ranger può addestrare fino a tre seguaci alla volta. Dato che i seguaci sono naturalmente cooperativi con il ranger, non è necessario che un animale “selvatico” venga preparato calmandolo (a meno che non sia un requisito dato nella capacità Addestramento animali).

Si assume che un addestramento eseguito con successo comporti un lavoro tra ranger e seguace costante e prolungato come regola di base; l'ammontare di tempo speso è meno importante di lavorare con il seguace *ogni* giorno. Se il ranger non mantiene una pianificazione regolare—diciamo se salta un'intera settimana di addestramento—deve ricominciare da capo, investendo altri due mesi per un compito e 2d4 settimane per un comando.

Il DM dovrebbe prendere nota del numero di comandi e compiti che un particolare seguace è in grado di imparare. Il giocatore dovrebbe anche prendersi nota dei comandi e dei compiti di cui un seguace è a conoscenza. In aggiunta, quando si insegna un nuovo comando o compito ad un seguace, il giocatore deve prendersi nota di quante settimane sono passate per ogni periodo di addestramento.

Il Metodo Alternativo

Il metodo Alternativo comporta l'uso di un *grado di addestrabilità*, un'indicazione generale della capacità di apprendere di un seguace. Più alto è il grado di addestrabilità, più comandi e compiti un animale è in grado conoscere e più velocemente li apprende. Il grado di addestrabilità è basato principalmente sul punteggio d'Intelligenza dell'animale, ma tiene anche conto della sua abitudine agli umani e semiumani, la sua volontà all'apprendimento, e la sua disponibilità a dar piacere. Il grado di addestrabilità si applica *solo* ai seguaci del ranger e non ha nessuna relazione fra i rapporti tra gli animali e le altre classi di personaggio o sulla capacità Addestramento animali.

Le Tabelle 31-41 forniscono il grado di addestrabilità per una varietà di seguaci animali. Il DM può usare il grado di addestrabilità di queste tabelle come guida per assegnare un grado di addestrabilità alle specie non elencate, dovesse decidere di modificare o espandere le tabelle.

Il DM potrebbe anche fare delle eccezioni per singoli animali. Potrebbe decidere per esempio, che un particolare scoiattolo sia scaltro a sufficienza per meritare un grado Medio piuttosto che Basso fornito in Tabella 34. Similmente, potrebbe scegliere che un lupo particolarmente tonto non abbia un grado superiore a Basso. In ogni caso, il DM deve eseguire tale determinazione nel momento in cui il seguace si

presenta. Il grado di addestrabilità di un seguace non cambia un a volta che viene assegnato.

I quattro gradi—Trascurabile, Basso, Medio e Alto—vengono discussi in dettaglio più avanti. Ognuno descrive il tipo di animale accompagnato dal grado, il tempo richiesto per imparare un comando o un compito, ed il numero massimo di comandi o compiti che l'animale con quel grado può apprendere. Per convenienze, la Tabella 44 riassume tali informazioni.

Inoltre, ogni descrizione elenca alcuni comandi e compiti associati al grado. L'elenco non comprende tutti i possibili comandi e compiti, ma un esempio generico; il DM dovrebbe usare gli elenchi come base per determinare la difficoltà di qualsiasi altro comando o compito che il ranger desideri far imparare al seguace.

Un seguace può apprendere comandi e compiti associati ai gradi di addestrabilità inferiori, come anche quelli associati al proprio grado; seguace con addestrabilità Media, per esempio, può imparare comandi e compiti associati ai gradi Trascurabile, Basso e Medio.

In tutti gli altri aspetti, il metodo Alternativo usa le stesse regole del metodo Standard. Solo il numero ed il tipo di comandi e compiti, assieme al tempo di addestramento, sono differenti.

Addestrabilità Trascurabile

Questa categoria comprende animali con poca attitudine all'apprendimento, come i pesci, gli insetti, gli aracnidi e i rettili. Molte di queste creature hanno punteggio di Intelligenza 0. I seguaci con un'addestrabilità trascurabile possono imparare solo i comandi più semplici, come quelli che richiedono del movimento verso uno stimolo o che se ne allontanano. Non possono imparare compiti. Dato che alcune di queste creature non sono in grado di discernere i suoni, il ranger potrebbe aver bisogno di luce (come quella di una torcia) o un ampio gesto (un movimento delle mani) invece di un comando vocale affinché il seguace risponda.

Un seguace con addestrabilità trascurabile non può imparare non più di pochi (1d4) comandi, sebbene il DM possa decidere che un particolare animale non sia in grado di apprendere *nessun* comando. Il tempo di addestramento è di 2d6 settimane per comando.

Comandi esempio:

Ritirata. Il seguace si allontana dal ranger alla massima velocità per 1-4 round, poi si ferma.

Richiamo. Il seguace avanza verso il ranger alla massima velocità, fermandosi quando arriva a meno di un metro.



Resta. Il seguace rimane sul posto per 2-12 round, dopo il quale riprende le sue normali attività.

Attacca. Il seguace attacca aggressivamente qualsiasi creatura indicata dal ranger. L'attacco persiste finché il ranger non annulla il comando. Se il seguace combatta fino alla morte o no, dipende dal DM; in molti casi, un seguace in pericolo di vita (un animale che abbia perso la metà dei suoi punti-ferita) si ritira. Se il ranger ordina a tale animale di continuare l'attacco, potrebbe essere richiesto un controllo sul morale (vedi la sezione Formare un Gruppo più avanti). Gli animali che sono stati addestrati a combattere di solito hanno un morale base di almeno 11.

Gli animali addestrati al combattimento ottengono un tiro-salvezza contro bacchetta contro l'*empatia animale* di un altro ranger.

Addestrabilità Bassa

Gli animali di questa categoria hanno un'attitudine all'apprendimento nella media, ma non eccezionale. Possono imparare un vasto numero di comandi, ma pochi compiti. La categoria comprende gli animali da pascolo, i piccoli mammiferi e gli uccelli, molti dei quali hanno un punteggio di Intelligenza di 1. La maggioranza degli animali appartengono o a questa categoria o a quella di addestrabilità Media.

Un seguace con addestrabilità bassa può imparare 2-8 (2d4) comandi o compiti, dei quali solo la metà o meno possono essere compiti. Il tempo di addestramento è di 2-8 (2d4) settimane per un comando e 10 settimane per un compito.

Comandi esempio:

Tallonare. Il seguace rimane entro un metro dal ranger, imitando i suoi spostamenti. Il seguace cerca di muoversi veloce quanto il ranger, fermarsi quando egli si ferma, e di stare con lui finché il ranger non annulla il comando. Questo tipo di movimento è differente dal normale movimento del seguace, in quanto il seguace rimane al fianco del ranger per tutto il tempo, piuttosto che aggirarsi alle sue spalle. Di solito la padronanza del comando Richiamo e Resta precedono l'apprendimento questo comando.

Siedi. Il seguace si siede sui quarti finché il ranger non annulla il comando, momento nel quale il seguace riprende le sue normali azioni. Varianti di questo comando sono Alzati, Arretra, Rotola, Fingiti Morto, e altri semplici azioni fisiche, ognuno dei quali è un comando distinto e richiede un periodo di addestramento individuale.

Parla. Il seguace ringhia, abbaia, cinguetta o emette un qualsiasi suono naturale a comando.

Riporta. Il seguace recupera un oggetto specifico e lo porta al ranger. Tipici oggetti sono monete, palle, ossa, o bastoni. Affinché il seguace possa eseguire il comando, ranger deve mostrare l'oggetto prima di lanciarlo o di nascondere. Il seguace non cercherà indefinitamente; se il ranger getta l'oggetto in un campo di erba alta, per esempio, il seguace potrebbe cercare per 10-30 minuti prima di lasciar perdere e i ritornare dal ranger. Nota che il comando Riporta non comprende la ricerca e il riconoscimento di oggetti a di tipo generico; cioè un seguace non può entrare in una costruzione e andare in cerca di gemme o altri tesori.

Trasporta. Questo assume che l'animale sia fisicamente in grado di trasportare una creatura. Obbedisce a semplici comandi impartiti dal cavaliere, come girare a destra e sinistra, fermarsi e trottare. Comunque, il seguace non può compiere manovre associate al compito Destriero spiegato nella categoria di addestrabilità Media. Questo non sostituisce la capacità Cavalcare; qualsiasi manovra effettuata dal cavaliere, come usare la montatura come scudo o scendere a terra saltando di sella, richiedono un controllo sulla capacità Cavalcare.

Compiti esempio:

Recupera. Il seguace può individuare e riportare un specifico tipo di oggetto da un luogo generico. Tali oggetti possono comprendere monete, gioielli, armi, o cibo; un luogo generico può essere l'interno di una costruzione, una radura fra gli alberi o un ruscello poco profondo. Il ranger deve mostrare al seguace un esempio di oggetto, e deve anche indicare l'are dove vuole che venga cercato. Il seguace non cercherà indefinitamente; se incapace di recuperare l'oggetto, di solito ritorna a mani vuote (o a bocca vuota) entro un'ora.

Guardia del corpo. Il seguace protegge il ranger o un amico designato dagli attacchi mantenendo l'avversario a bada o attaccandolo direttamente, come ordinato dal ranger. Il seguace combatterà a fianco del ranger, prendendo le proprie decisioni di quale nemico attaccare (potrebbe, per esempio, attaccare un avversario che stia strisciando non visto alle spalle del ranger). Si deve insegnare il comando Attacca prima di far apprendere questo compito.

Addestrabilità Media

Gli animali eccezionalmente svegli appartengono a questo gruppo, comprendendo quelli comunemente incontrati come animali da compagnia, addestrati per il circo o usati per l'arte della guerra. Questi animali tendono ad avere un punteggio di Intelligenza compreso fra 2 e 4.



Un seguace con addestrabilità media è in grado di apprendere 4-10 ($2d4+2$) comandi o compiti in qualsiasi combinazione. Il tempo di addestramento è di 2-6 ($2d3$) settimane per ogni comando e 8 settimane per ogni compito.

Compiti esempio:

Segui piste. Il seguace può seguire le tracce di un animale, umano o semiumano; in generale, solo i seguaci in grado di seguire una preda con l'olfatto sono in grado di imparare questo compito. IL seguace deve avere familiarità con la creatura da seguire, o il ranger deve fornire un esempio dell'odore (un pezzo di vestito, un po' di pelle). Egli può rintracciare la pista che conduce il ranger alla creatura. Se il seguace assiste il ranger nel seguire piste il ranger aggiunge +1 al controllo di Seguire Piste (vedi Capitolo 2). Se il seguace sta seguendo piste da solo, esegue un controllo di Seguire Piste indipendentemente dal ranger. Assumi che il punteggio base di un lupo, un leone o di predatori simili varia tra 13-16. Il punteggio di un cane da caccia potrebbe essere anche 19, mentre un giovane tasso potrebbe avere un punteggio di 11; il DM ha l'ultima parola.

Destriero. Un seguace animale con questa capacità Cavalcare, eseguendo tutte quelle manovre associate con

la capacità di Cavalcare creature terrestri e volanti (come appropriato per la taglia e la specie del seguace). Per le montature alate, il punteggio base è lo stesso di quello della Saggezza del ranger, con una penalità di -2. Per le montature terrestri, il punteggio è uguale alla Saggezza del ranger con un bonus di +3. Quindi, un ranger con Saggezza 14 il quale vuole che il suo cane stia su un cavallo e che balzi per saltare un baratro lungo più di 3,6 metri deve tirare su un punteggio di 17 o meno (14 per la Saggezza, +3 per le montature terrestri).

Addestrabilità Alta

Solo una manciata di seguaci, come i delfini e alcuni primati, si qualificano in questa categoria. Gli animali con un'alta addestrabilità sono in grado di ragionare, soppesare opinioni, ed arrivare a conclusioni proprie. La loro abilità nell'imparare compiti rivaleggia con quella di umani e semiumani. IL loro punteggio di Intelligenza va da 5 in su.

Un seguace con un'addestrabilità alta può apprendere 6-12 ($2d4+4$) comandi o compiti, o qualsiasi combinazione dei due. Il tempo di apprendimento è di 1d4 settimane per ogni comando, e 6 settimane per ogni compito.



Compiti esempio:

Guardia. Come indicato dal ranger, il seguace sta di guardia, oppure va in esplorazione avanzata, mentendosi all'erta in caso di pericolo. Se il seguace percepisce una minaccia, avvisa immediatamente il ranger. Questo addestramento comprende un segnale speciale nel caso il seguace individui la specie nemica del ranger.

Faccenda complessa. Il seguace può eseguire una faccenda domestica complessa che richieda il prendere decisioni o una serie relativamente dettagliata di passi. Tali faccende possono essere, l'allestimento di un fuoco, lavare i piatti, o strigliare un cavallo. Ogni faccenda richiede un tempo di addestramento separato.

Uso di armi. Il seguace impugna una spada, un pugnale, o un'altra arma semplice, usandola per attaccare. Ogni arma richiede il proprio tempo di addestramento, ed in molti casi sono necessari i pollici opponibili. Questo compito è molto utile quando il seguace ha già appreso i comandi Attacca o il compito Guardia del Corpo, descritti in precedenza.

Non Applicabile (—)

Le creature che non possono comunicare con un linguaggio verbale e che hanno un punteggio di Intelligenza paragonabile a quello umano non hanno un grado di addestrabilità. Per determinare la loro attitudine come seguaci, consulta la guida nella sezione Umani e Semiumani di seguito, assieme alle informazioni fornite nella loro descrizione nel *Manuale dei Mostri*.

Tabella 44: Tabella Addestramento dei Seguaci

GdA	TA(comandi)	TA(compiti)	Numero max.
Trasc.	2d6 sett.	—	1d4-1
Basso	2d4 sett.	10 sett.	2d4*
Medio	2d3 sett.	8 sett.	2d4+2
Alto	1d4 sett.	6 sett.	2d4+4

* fino a metà di questi possono essere compiti

Abbreviazioni

GdA: Grado di Addestrabilità

TA: Tempo di Addestramento (tempo richiesto per apprendere un comando o un compito)

Numero Max.: Il numero massimo di comandi e compiti (in qualsiasi combinazione) che il seguace può apprendere

Successo di Comandi e Compiti

I seguaci eseguono molti comandi e compiti semplici automaticamente; non è necessario alcun tiro di dado. Se il risultato di un compito particolare è incerto (un seguace addestrato a trainare un carro deve trainare un carico pesante) il DM potrebbe richiedere un controllo

di abilità se è conosciuto il punteggio di abilità di rilievo (il seguace traina il carro se un controllo sulla Forza ha successo), oppure potrebbe assegnare una probabilità in percentuale basata sulla sua stima della situazione (il carico è estremamente pesante; il DM può impostare una probabilità di successo del 20%).

Il DM dovrebbe gestire il comando Attacca, il compito Guardia del Corpo e altri comandi e compiti simili a suo piacimento durante le normali situazioni di combattimento, determinando i tiri per colpire e per i danni come richiesto.

Formare un Gruppo

Se il ranger tratta bene i suoi seguaci, essi rimarranno con lui indefinitamente. Se il ranger non trascura il benessere dei suoi seguaci, o viola la loro fiducia, i controlli sulla lealtà sono necessari di rado.

Quando un Seguace Abbandona un Ranger

Ad ogni modo, c'è un limite a quanto abuso un seguace è in grado di tollerare. Le azioni—e l'inazione— del ranger possono richiedere un controllo sul morale, come determinato dal DM. Dovesse avere successo il controllo sul morale, il seguace rimane con il ranger. Dovesse invece fallire, il seguace se ne andrà per la sua strada, e in molti casi non ritornerà più. I seguaci che abbandonano permanentemente il proprio ranger sono considerati perduti e non rimpiazzabili.

Di seguito ci sono alcune situazioni che potrebbero portare all'abbandono del proprio ranger da parte di un seguace. Sta al DM decidere quando una data situazione diventa insostenibile e necessita di un controllo sul morale.

Terreno Inospitale. Un animale potrebbe esitare a entrare in un ambiente radicalmente differente dal proprio. Un seguace falco nativo delle montagne probabilmente non avrebbe difficoltà a seguire un ranger tra colline e pianure, ma potrebbe non essere in grado di seguirlo in un ambiente artico. Perfino se un seguace animale seguisse un ranger in un terreno inospitale, non vi rimarrebbe a lungo; per esempio, un falco può tollerare il clima freddo dell'artico per non più di un giorno o due.

Pericolo costante. Un seguace addestrato al combattimento partecipa volontariamente ad un incorno che può condurre al ferimento o perfino alla morte. Comunque, se il ranger forza l'animale a partecipare ad una serie costante di battaglie, portandolo a subire danni gravi o fatica cronica, il seguace potrebbe ribellarsi e fuggire. In modo simile, se un ranger insiste regolarmente a portare un animale all'interno di caverne, rovine e simili luoghi pericolosi, l'animale potrebbe fuggire.



Fame. Sebbene il seguace trovi da solo il proprio cibo, in certe situazioni potrebbe dipendere dal proprio ranger per il nutrimento. Se il ranger trascura di tenere il suo seguace sazio, il seguace potrebbe decidere di andare in cerca di pascoli più verdi.

Maltrattamento. Molti seguaci non accettano di essere picchiati, frustati o maltrattati fisicamente. (Essendo di carattere nobile, molti ranger no usano certe punizioni, ma le eccezioni esistono.) Se il ranger persiste in queste abitudini, l'abbandono è inevitabile.

Disattenzione. Alcuni seguaci, in particolare cani e altri animali domestici, hanno emozioni oltre che bisogni fisici. Un ranger che li ignori costantemente o non esprima apprezzamento e affetto per questi seguaci rischia di perderli.

Stagione degli amori. L'istinto di accoppiamento di un animale può sopraffare la lealtà al proprio ranger. Un animale potrebbe scomparire durante la stagione degli amori e non fare mai più ritorno, in particolare se ha difficoltà a trovare un partner adatto. Il controllo sul morale di solito non si applica in queste situazioni; invece, il DM potrebbe prendere vantaggio della stagione degli amori per riportare equilibrio al gioco eliminando un seguace potente, oppure avere la meglio su un seguace che si dimostri troppo scomodo per un ranger.

Morte naturale. Quando un certo seguace raggiunge la fine dei suoi giorni, a causa di malattia o di vecchiaia, potrebbe abbandonare il proprio ranger per andare a morire da solo (un vetusto elefante si dirige verso un cimitero degli elefanti). Non è di solito necessario un controllo sul morale. Invece, il DM potrebbe organizzare una scena commovente in cui il ranger si rende conto che la del suo fedele compagno è vicina, e deve scendere a patti con la perdita.

Quando un Ranger Abbandona un Seguace

Possono insorgere delle situazioni in cui il ranger vuole sbarazzarsi di un particolare seguace. Un seguace con addestrabilità trascurabile può dimostrarsi più fastidioso che utile. Un seguace sporco o terrorizzante potrebbe rivelarsi scomodo per un gruppo. Un seguace potrebbe mangiare troppo, muoversi troppo lentamente, oppure impaurire troppi PNG. Qualsiasi sia la ragione, il ranger ha due opzioni per abbandonare il seguace, ognuna delle quali può usare ogni volta che desidera.

Rilascio. Questa è una forma di abbandono temporaneo. Usando un gesto di comando e una voce ferma, il ranger fa sapere al seguace che deve restare indietro. A causa del legame speciale tra il seguace e il suo ranger, il seguace comprende istintivamente cosa il ranger vuole dirgli, e risponderà allontanandosi riluttante. Dovesse il ranger tornare nell'area in cui il

seguace è stato rilasciato, ed egli richiama il seguace o fa rendere nota la sua presenza in qualche modo, il seguace animale potrebbe mostrarsi di nuovo, pronto a riassumere il proprio posto di seguace. (E' il DM a decidere se un seguace ritorni; generalmente, se il ranger cerca di individuare il seguace entro pochi mesi dal rilascio, l'animale si farà vedere in un giorno o due. Altrimenti, il ranger dovrà assumere che il seguace rilasciato sia morto o abbia trovato un'altra vita.)

Scarto. E' una forma di abbandono permanente. Come con il rilascio, il ranger comunica il suo desiderio di scartare un seguace attraverso una serie di gesti e comandi vocali. Il seguace scartato si allontana per non farsi vedere mai più. Un seguace scartato non ritornerà mai più dal ranger. Un ranger non può rimpiazzare un seguace scartato; fanno parte del limite totale di seguaci.

Altre Opzioni

Un ranger che non voglia rilasciare o scartare un seguace non voluto ha una varietà di altre opzioni. Limitate solo dalla sua immaginazione e dall'approvazione del DM. Può organizzarsi con una fattoria, un custode di uno zoo, oppure con un PNG affinché gli custodisca il seguace (assicurandosi che il personaggio sia di allineamento buono). Può tenerli nella sua roccaforte, chiedendo ad un seguace umano o semiumano di curarsi di lui. Potrebbe anche darlo a un amico PG come regalo (di nuovo, assumendo che il PG sia di allineamento buono; non assicurarsi di tale caratteristica dandolo ad una persona di allineamento non buono potrebbe essere interpretato come un segno di tradimento dagli altri seguaci).

Umani e Semiumani

Gli umani ed i semiumani diventano seguaci per ragioni differenti da quelle degli animali. Trascinati dalla reputazione del ranger per onore e integrità, gli umani ed i semiumani servono come seguaci per rispetto, ammirazione e adorazione come eroe. Rimangono leali fino a che le loro necessità di base vengono soddisfatte, e il ranger non tradisce la loro fiducia.

L'addestrabilità non si applica ai seguaci umani e ai semiumani. Invece, eseguono qualsiasi compito o funzione entro i limiti della ragione. Di solito, questi seguaci fungono da soldati, ma possono anche lavorare come guardie, servi, o aiuti personali.

I seguaci umani e semiumani seguono il ranger finché vengono soddisfatte le loro necessità di base e vengono trattati in modo decente. Alcuni potrebbero servire pensando che il ranger gli insegnerà le vie della natura. Sarà il ranger a dover determinare i bisogni e le



aspettative di ognuno dei nuovi seguaci al momento della loro comparsa.

Un seguace umano o semiumano di un ranger non sono costretti a stare nella roccaforte. Potrebbero accompagnarlo nei suoi viaggi o intraprendere missioni indipendenti. Quanto ad altro, un seguace di un ranger aderisce alle linee guida del Capitolo 12 del *Manuale del Giocatore*. Il DM dovrebbe preparare una scheda del personaggio con le caratteristiche rilevanti per ognuno dei nuovi seguaci. Il DM, non il giocatore, controlla le azioni del seguace.

Restrizioni. In generale, i seguaci umani e semiumani dovrebbero essere di 1° fino al 4° livello quando arrivano; un guerriero di 15° livello ha di meglio da fare che seguire un ranger del 10° livello. Inoltre, un seguace dovrebbe essere di allineamento buono; tranne casi rari, un ranger non tollerebbe un seguace neutrale o malvagio.

Personalità. Giovani impressionabili, alunni curiosi, vagabondi impulsivi e orfani erranti sono tutti ottimi seguaci. Interessanti bizzarrie o problemi personali rendono un seguace più divertente per i giocatori, e inoltre forniscono spunti per avventure. Il Capitolo 12

della *Guida del DM* offre suggerimenti per creare personalità di NPG, che sono adatte anche per i seguaci.

Abbandono. Proprio come fa per i seguaci animali, un ranger può scartare rilasciare i suoi seguaci umani o semiumani. I seguaci rilasciati possono riunirsi al ranger più tardi. I ranger umani e semiumani che vengono scartati non vengono rimpiazzati.

Anche i seguaci umani e semiumani possono abbandonare il ranger. Le situazioni che potrebbero portare all'abbandono del ranger comprendono il pericolo continuo, continuo abuso verbale, o disattenzione ai bisogni del seguace. Se un ranger commette un atto di codardia o viola in qualche modo il suo codice d'onore, un seguace potrebbe restarne disilluso e decidere di abbandonare il ranger con disgusto. Il DM potrebbe eseguire un controllo sul morale per determinare se il seguace resta o se ne va, potrebbe risolvere la situazione con il gioco di ruolo (il seguace richiede una spiegazione per la codardia del ranger; il seguace rimane se il ranger fornisce una giustificazione ragionevole), o, in casi estremi, il seguace potrebbe scomparire senza nessuna spiegazione.

Note sulla Falconeria

Il principio dell'addestramento degli uccelli rapaci è che tutto il cibo proviene dall'ammaestratore, altrimenti sarà facile che se ne volino via. Saranno completamente dipendenti dall'ammaestratore; mancare di dar da mangiare per 24 ore vuol dire spingere al limite l'animale. Se passano più di 36 ore, l'uccello morirà.

Gli uccelli devono volare ed esercitarsi giornalmente. La loro salute si deteriora se non vengono fatti volare una volta ogni 3-4 giorni.

Far volare più uccelli contemporaneamente è quasi impossibile, in quanto l'istinto di dominanza della specie prende il sopravvento; l'uccello di rango più alto farà fare il lavoro sporco all'uccello di rango più basso, per poi rubare la preda. Raramente, una specie caccia in un gruppo familiare—un cacciatore principale e diversi altri per stancare la preda. Un esempio del mondo reale per questo comportamento è il falco Harris.

Nessun falconiere si dimenticherà di indossare un guanto di cuoio pesante sul suo braccio (quello meno usato, di solito il sinistro). Il guanto non deve essere di metallo, il quale è scomodo per l'uccello. Copre l'avambraccio, estendendosi a volte oltre il gomito. Trasportare uccelli in tal modo è stancante, quindi è desiderabile un posatoio (magari su un bastone).

Gli uccelli da caccia non vengono mai portati sulla spalla. Il loro istinto naturale sarà quello di strappare un occhio o un orecchio (che sono in grado di fare con velocità incredibile) e il loro addestramento rafforza tale istinto. Non ci si può fidare a mettere vicino al viso perfino un uccello ben addestrato.

O gufi possono servire da uccelli da caccia. Sono molto più difficili da addestrare dei falchi e falconi (paragonabile all'indipendenza dei felini contro la voglia di far piacere di un canide). Diversamente da altri uccelli, i gufi possono volare nell'oscurità; comunque, il loro istinto è di colpire bersagli stazionari. Non attaccheranno quando il bersaglio è in movimento, ma solo quando si ferma o viene abbattuto. I gufi uccidono i falchi e i falconi; i due tipi di uccelli non possono volare assieme.

Sebbene condividano abilità e filosofie simili, difficilmente due ranger sono uguali. Ma come fare a renderli differenti l'uno dall'altro?

Questo capitolo offre una soluzione conveniente sotto forma di tipi di personaggio. I tipi di personaggio sono una raccolta strutturata di capacità, tratti, benefici e limitazioni che aiutano a definire i vari ranger come unici individui. Un tipo può servire da base per la personalità, il background e il ruolo nella campagna di un ranger.

I tipi di personaggio sono completamente opzionali—i personaggi ranger possono ignorarli senza nessun problema. Ma aggiungono divertimento, dando colore e profondità alla campagna, rendendo anche i ranger più interessanti da giocare. Daremo un'occhiata in dettaglio ad un numero di tipi, e spiegheremo come usarli. Daremo anche alcuni suggerimenti per la creazione di nuovi tipi.

Scegliere un Tipo

Determinare quando un ranger riceve i suoi seguaci, quanti in totale ne possa ottenere e le circostanze sotto il quale essi appaiano sono aspetti lasciati strettamente al Dungeon Master. Sebbene il giocatore sia libero di esprimere le proprie preferenze, il DM ha l'ultima parola.

Quando si crea un nuovo ranger, si comincia determinando i punteggi delle caratteristiche (*Manuale del Giocatore*, Capitolo 1), la razza (*MdG*, Capitolo 2) e l'allineamento (*MdG*, Capitolo 4). A questo punto, scegli un tipo di personaggio, registrando le informazioni pertinenti sulla scheda del personaggio (le schede alla fine di questo manuale sono state progettate per i tipi di personaggio; è permesso fare copie di queste pagine per uso personale). In accordo con le informazioni del tipo, completa il personaggio determinando gli altri dettagli di rilievo, come le capacità del personaggio (*MdG*, Capitolo 5; e il Capitolo 5 di questo libro) e l'equipaggiamento (*MdG*, Capitolo 6; e Capitolo 7 di questo libro).

Un giocatore sceglie il tipo di personaggio all'inizio della carriera del suo ranger. E' possibile, comunque, incorporare le regole dei tipi di personaggio in una campagna esistente, sempre che il DM concordi sull'adeguatezza del tipo. Un tipo deve essere compatibile con la storia personale, il background e i tratti della personalità del ranger. Per esempio, il tipo di Montanaro non ha senso per un ranger che non è mai stato in montagna. D'altra parte, un tipo di Ranger del Mare è una scelta logica per un ranger che abbia speso la maggior parte della sua vita per i mari.

Decisioni del DM

Prima che i giocatori creino i propri personaggi, il DM dovrebbe esaminare ognuno dei tipi e porsi le domande seguenti:

Questo tipo è appropriato per la campagna? Non tutti i tipi si adattano a ogni campagna, e il DM è libero di escludere qualsiasi che senta inappropriato. Se la campagna si svolge completamente sulla terra ferma, per esempio, dovrebbe essere impedito ai giocatori di scegliere il tipo di Ranger del Mare. Prima che i giocatori creino il proprio personaggio, il DM dovrebbe dirgli quali tipi sono permessi e quali no.

I giocatori necessitano maggiori informazioni sul tipo? Ogni dettaglio di una campagna che sia in relazione con il tipo dovrebbe essere spiegato al giocatore prima che egli crei il personaggio. Per esempio, il DM potrebbe annunciare che un esercito di orchetti si è alleato con un gruppo di giganti dichiarando poi guerra a tutti gli Ammazza Giganti, o che il re locale ha istituito una tassa per chiunque svolga servizi di guida, Cercatori compresi.

Ci sono dei cambiamenti da fare in uno qualsiasi dei tipi? I parametri di ogni tipo non sono incisi nella pietra, e il DM è libero di eseguire i cambiamenti che desidera. Potrebbe decidere che solo le femmine Guardiane sono permessi nel mondo campagna, o che tutti i Giustizieri devono essere membri di un particolare ordine militare. Tutti questi cambiamenti devono essere resi noti ai giocatori prima che creino il proprio personaggio.

Sottosezioni dei Tipi

Tutti i tipi di personaggio in questo capitolo sono costituiti dai seguenti elementi:

Descrizione: Questa sezione descrive le caratteristiche che distinguono un personaggio associato con questo tipo, comprendendo un background culturale, doveri, modi, e aspetto.

Requisiti: Qualsiasi requisito di razza, punteggio di caratteristica o allineamento. I personaggi non possono adottare il tipo se non soddisfano i requisiti elencati. La parola "Standard" significa che non ci sono speciali requisiti di razza o abilità. L'allineamento buono è dato per scontato.

Terreno primario: Alcuni tipi tendono a essere associati con uno specifico ambiente. La parola *Richiesto* indica che il personaggio che prende tale tipo deve scegliere il terreno primario indicato; se viene indicato più di un tipo, il giocatore può scegliere quello che preferisce. La parola *Raccomandato* significa che al personaggio che adotti questo tipo si suggerisce di scegliere il terreno primari indicati, ma non è richiesto. La parola *Qualsiasi* indica che non ci sono tipi di terreno raccomandati o



richiesti per questo tipo; il giocatore può scegliere qualsiasi terreno primario desideri.

Ruolo: Il ruolo del personaggio nella società e in una campagna viene spiegato qui. Sono esaminati motivazioni tipiche, personalità e credenze, assieme alle relazioni comuni con le altre persone e alle ragioni per unirsi ad un gruppo di avventurieri. Nota che questi tratti non si applicano ad ogni e a tutti i personaggi associati a questi tipi; i giocatori possono dar forma alle personalità dei loro personaggi basandosi su questi suggerimenti, o possono ignorarli interamente e creare delle personalità di proprio ingegno.

Abilità secondarie: Se stai usando le regole per le abilità secondarie del Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*, il personaggio è obbligato a scegliere fra le abilità indicate in questa sezione, oppure “nessuna abilità”.

Capacità relative alle armi: Se stai usando le regole delle capacità relative alle armi, un tipo potrebbe richiedere che un personaggio scelga specifiche capacità relative alle armi da una lista ristretta. In alternativa, il personaggio potrebbe avere l'opzione di scegliere da una lista di armi raccomandate.

Capacità non relative alle armi: Sebbene le regole per le capacità non relative alle armi siano opzionali, sono fortemente raccomandate quando si usano i tipi per i ranger. Tuttavia, se stai usando le abilità secondarie, non dovresti usare le capacità relative alle armi.

Le capacità *bonus* sono gratuite; non costano caselle-capacità. Una capacità *richiesta* deve essere scelta e costa caselle-capacità. Le capacità *consigliate* sono abilità tipiche per il tipo. Costano il normale numero di caselle-capacità. Per un giocatore agli inizi è buona regola spendere tutti o quasi le caselle-capacità del ranger sulle capacità consigliate. Le capacità *bloccate* non possono essere scelte all'inizio, sebbene possano essere acquisite durante il gioco.

Un asterisco (*) indica una nuova capacità descritta nel Capitolo 5.

Armatura/Equipaggiamento: Alcuni tipi di personaggio tendono ad usare equipaggiamento specifico, mentre altri hanno limitazione sugli oggetti a loro disponibili. Qui sono forniti requisiti e raccomandazioni, assieme a qualsiasi preferenze di stile associate al tipo. A meno che non indicato diversamente, un personaggio deve comprare l'equipaggiamento richiesto, comprese le armi, usando i fondi iniziali. Come tutti i membri del gruppo dei militari, un ranger inizia con 50-200 (5d4 x 10) mo. Se gli mancano i fondi per comprare tutto il suo equipaggiamento, dovrebbe comprare quanto può, e poi prendere il resto appena ottiene denaro sufficiente.

Specie nemica: Potrebbe essere *richiesta* o *consigliata* una particolare specie nemica. Se il nemico è richiesto, il

personaggio non ha scelta; deve scegliere la creatura indicata come specie nemica. Se è elencata più di una creatura come nemico richiesto, il personaggio può scegliere quella che preferisce. I nemici *consigliati* sono solo suggerimenti; il personaggio può sceglierne una, se gli piace oppure ignorare i consigli. *Qualsiasi*, indica che un ranger dovrebbe scegliere la sua specie nemica normalmente, come descritto nel Capitolo 2.

Seguaci: Come per la voce Specie nemica, questa sezione può includere sia seguaci richiesti sia consigliati. Il DM dovrebbe assicurarsi che almeno uno dei tipi indicati fra i *richiesti* facci ala sua comparsa come seguace in un qualche momento della carriera del ranger (a seconda di quante caselle son disponibili). I seguaci *consigliati* appaiano a discrezione del DM. *Qualsiasi*, indica che il personaggio non ha particolari restrizioni o raccomandazioni sui seguaci.

Vantaggi: Tutti i tipi hanno vantaggi che non sono normalmente disponibili agli altri personaggi. I benefici tipici comprendono abilità incrementate, relazioni speciali con seguaci e bonus sulle reazioni. Tutti i benefici sono ottenuti gratuitamente e non contano contro le normali limitazioni della classe ranger.

Svantaggi: per bilanciare i loro benefici, i tipi portano con se anche delle limitazioni. Le limitazioni possono comprendere penalità sulle reazioni, restrizioni culturali o limitazioni alle abilità. Tutti gli svantaggi sono in aggiunta a qualsiasi svantaggio normalmente associato con la classe ranger.

Elenco dei Tipi

Ammazza Giganti (Giant Killer)

Descrizione: L'Ammazza Giganti è un abile combattente, spesso dagli inizi incerti, addestrato con lo specifico scopo di distruggere i giganti. Ha padroneggiato tecniche di combattimento progettate per i giganti ed è diventato u esperto nelle loro abitudini e consuetudini. Un Ammazza Giganti non è altro se non sicuro di sé; l'immensa taglia del gigante significa solo che lo rende un buon bersaglio.

Agli scopi di questo tipo, i giganti comprendono i veri giganti, come anche: giganti delle nuvole, giganti del fuoco, giganti dei ghiacci, giganti delle colline e giganti delle tempeste. Sono inclusi anche le specie giganti come i ciclopi, gli ettin, i firbolg, i fomoriani, i verbeeg e i voaskyn. Il DM può aumentare questa lista con altri giganti di rilievo per la sua campagna.

Requisiti: Un Ammazza Giganti deve avere un punteggio minimo di Forza e Destrezza di 15.

Terreno primario: Qualsiasi terreno è accettabile, fin tanto che un qualche tipo di gigante lo chiami casa.



Ruolo: Gli Ammazza Giganti hanno una mente acuta, un corpo forte e un ego incrollabile. Molti Ammazza Giganti. Promuovono instancabilmente le loro abilità e imprese, vantandosi dei loro ultimi trionfi a chiunque li ascolti. Non sorprendentemente, le loro reputazioni li precedono in molte regioni civilizzate. Tuttavia, le reazioni fra i residenti possono variare. Per ogni persona che venera l'Ammazza Giganti come un eroe, ce n'è un altro che lo congeda come un pallone gonfiato. Ma quando i giganti infestano una comunità, chiunque dà il benvenuto a un Ammazza Giganti a braccia aperte.

Perfino quando i loro servizi sono disperatamente necessari, gli Ammazza Giganti rivelano raramente al loro posizione. Molti chiedono solo paghe modeste o lo fanno per una medaglia o altri segni di approvazione invece che di un pagamento. Ogni tanto, gli Ammazza Giganti no cercano emolumenti, combattendo i giganti per il puro piacere di farlo.

Non sorprendentemente, la semplice promessa di un incontro con un gigante è ragione sufficiente per molti Ammazza Giganti per unirsi ad un gruppo di avventurieri. Per gran parte, un Ammazza Giganti lascia le decisioni agli altri. Sebbene di principio, posso condividere il fervore del gruppo per la spedizione è di solito più preoccupato di trovare i giganti. Potrebbe diventare impaziente e scontroso se il gruppo va avanti per troppo tempo senza incontrarne uno.

L'Ammazza Giganti apprezza gli incontri violenti di tutti i tipi, anche se solo per esercitare le abilità di combattimento. Naturalmente, torna sulle sue quando combatte i giganti ed è un gruppo saggio quello che segue la sua guida in tali situazioni.

Abilità secondarie: Cacciatore, Fabbricante di archi e frecce, Forestale, Riparatore di armi, Sarto/Tessitore, Stalliere.

Capacità relative alle armi: Per il fatto che l'Ammazza Giganti fronteggia alti avversari, deve diventare capace con proiettili ed armi da lancio. La prima casella di capacità relativa alle armi e ogni casella-capacità dispari (terza, quinta e così via), deve essere un'arma da proiettile: arco (qualsiasi), balestra (qualsiasi), fionda, mazzafionda o qualsiasi arma da mischia che possa essere anche scagliata. Le caselle-capacità pari possono essere usate per qualsiasi tipo di arma a scelta dell'Ammazza Giganti.

Capacità non relative alle armi: Gli Ammazza Giganti inseguono il loro interesse nei giganti con tale concentrazione da avere poco tempo per imparare altre capacità. Quindi, ad un Ammazza Giganti è permessa una sola capacità non relativa alle armi al 1° livello. Questa deve essere scelta fra le seguenti: Caccia, Calzolaio, Cavalcare (creature terrestri), Corsa, Cucina,

Fabbricazione di archi/frecce, Nuoto, Sartoria, Tessitura, Vasellame.

Armatura/Equipaggiamento: Gli Ammazza Giganti non hanno requisiti riguardo l'equipaggiamento speciale. Spesso portano lo scudi decorati con medaglie e nastri ottenuti dalle comunità riconoscenti per l'uccisione di qualche gigante problematico. Sebbene tali scudi possano essere usati normalmente, sono principalmente per ornamento; gli Ammazza Giganti generalmente li mettono da parte quando ingaggiano un gigante in battaglia.

Specie nemica: Nessuna; tuttavia, vedi Bonus Speciali contro i giganti.

Seguaci: Normali (ma vedi la regola opzionale).

Vantaggi:

Bonus d'Attacco: Un Ammazza Giganti ha tutti i bonus seguenti quando attacca i giganti:

- **Gli Ammazza Giganti infliggono danni bonus contro i giganti, +1 punti-ferita per ogni livello dell'Ammazza Giganti.** Per esempio, se un Ammazza Giganti di 7° livello esegue con successo un attacco con una lancia, il gigante subisce 1d8 punti-ferita dalla lancia, più 7 per il livello dell'Ammazza Giganti.
- **I giganti hanno una penalità di -4 al tiro per colpire quando attaccano un Ammazza Giganti.** Un gigante con THAC0 di 10 richiede un tiro di 14 per colpire un Ammazza Giganti con CA 0.
- **Gli Ammazza Giganti possono schivare gli attacchi dei giganti.** Se un gigante con l'iniziativa attacca e colpisce, l'Ammazza Giganti può abbandonare la sua azione per schivare. Se l'Ammazza Giganti supera u tiro-salvezza contro Morte, l'attacco del gigante non colpisce. Se l'Ammazza Giganti ah l'iniziativa, può schivare l'attacco invece che attaccare per quel round.

Istigare: Un Ammazza Giganti può indurre un gigante a fare attacchi negligenti e mal concepiti. Pe rinfuriare il gigante, l'Ammazza Giganti passa 2 round a gettarsi fra le gambe del gigante, gesticolando con le mani e urlando insulti. L'Ammazza Giganti non può fare attacchi o intraprendere altre azioni mentre cerca di infuriare il gigante; se interrotto (per schivare, per esempio), egli deve cominciare di nuovo. Durante questo tempo, il gigante può attaccare l'Ammazza Giganti; tuttavia, per il fatto che l'Ammazza Giganti esegue movimenti erratici, gli attacchi del gigante sono effettuati con penalità -2.

Alla fine di questo periodo, il gigante esegue un tiro-salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, non accade nulla. Se il tiro fallisce, il gigante diventa infuriato per i successivi 2d6 round. Durante questo tempo, il gigante dirige tutti i suoi attacchi contro l'Ammazza



Julie 93



Giganti; gli attacchi del gigante sono eseguiti con una penalità di -4. L'Ammazza Giganti può attaccare normalmente mentre il gigante è infuriato.

Regola Opzionale: Seguaci Istigatori

Un Ammazza Giganti può aumentare le sue probabilità di far infuriare un gigante usando un animale seguace che sia stato addestrato per istigare. Il seguace, che deve essere un volatile o un'altra creatura volante di tagli a piccola (P), impara questo comando in accordo con le regole Addestrare dei Seguaci nel Capitolo 3. Il comando va contato fra il normale numero massimo di comandi e compiti. Solo un Ammazza Giganti può addestrare un seguace a istigare.

Mentre l'Ammazza Giganti sta eseguendo il processo di istigazione, anche il seguace istiga il gigante svolazzando intorno alla testa e gracchiando. Il tiro-salvezza del gigante contro l'istigazione viene penalizzato con un -2 grazie all'istigazione del seguace. Gli effetti non sono cumulativi con altri seguaci addizionali. Un gigante infuriato può dirigere gli attacchi al seguace istigatore oltre che all'Ammazza Giganti. Se il gigante cerca di attaccare un seguace istigatore, il seguace schiva automaticamente il colpo a meno che il risultato tiro per colpire non sia di 19 o 20 naturale. Un seguace non può cercare di istigare da solo. Un seguace può solo aumentare il tentativo di istigare di un Ammazza Giganti.

Conoscenza dei Giganti: Se un Ammazza Giganti scopre un'impronta, un covo, un accampamento o una qualsiasi altra evidenza fisica di un gigante, una prova di Saggezza eseguita con successo gli permette di capire alcune informazioni generiche riguardo il gigante in questione. Tali informazioni possono includere il tipo di gigante, la taglia approssimativa e i compagni. Può anche sapere da quanto il gigante non è più nell'area in questione e in quale direzione stai viaggiando. Il DM decide la qualità e l'ammontare delle informazioni che riceve l'Ammazza Giganti.

Svantaggi:

Limitazione nello Seguire Piste: Diversamente dagli altri ranger, l'abilità di seguire piste di un Ammazza Giganti è limitata a seguire i giganti. Un Ammazza Giganti che sceglie la capacità generica Seguire Piste può inseguire altre creature con un personaggio non ranger.

Per il fatto che l'Ammazza Giganti quasi mai cerca di nascondere la propria identità, sono spesso soggetti ad assalti. Paesani insicuri potrebbero sfidare gli Ammazza Giganti a duello per impressionare i loro amici o dei bulli potrebbero tendere un agguato agli Ammazza Giganti per dimostrare la loro forza.

Per vendicare la morte di un compagno, alcuni giganti posso pensare dell'Ammazza Giganti il proprio bersaglio per un assassinio. Occasionalmente le tribù di giganti offrono ricompense per prove tangibili della morte di un Ammazza Giganti, rendendo l'Ammazza Giganti un buon candidato per essere attaccato.

Cercatore (Seeker)

Descrizione: Devoti alla coscienza spirituale e all'auto illuminazione, il credo profondo del Cercatore influisce su di lui più degli altri elementi della sua vita. Il Cercatore ricerca realizzazione seguendo i dettami della sua fede e protendendosi per comprendere il legame fra sé stesso e il mondo naturale. Vedi i seguaci animali come compagni di viaggio del suo viaggio spirituale.

I Cercatori possono provenire da qualsiasi cultura, ma di solito provengono da società in cui religione e lo studio sono posti in posizione di rilievo. Molti Cercatori cominciano il loro impresa spirituale come studenti di sacerdoti. Altri sono filosofi autodidatti o instancabili accademici affamati della conoscenza che non si può imparare dai libri. Indipendentemente dal loro background, tutti i Cercatori sentono l'impulso di imbarcarsi in un pellegrinaggio che può durare il resto delle loro vite.

Nessuna religione è comune in tutti i Cercatori. Alcuni servono divinità specifiche, mentre altri venerano la natura stessa come una forza incomprensibile ma avvolgente. Tutti i Cercatori, tuttavia condividono una reverenza per la vita e una filosofia che incarna la disciplina, la responsabilità personale e il sacrificio personale.

Requisiti: Un Cercatore deve avere un punteggio di Saggezza di almeno 15. Una religione specifica potrebbe richiedere requisiti aggiuntivi, come determinato dal DM.

Terreno primario: Qualsiasi.

Ruolo: le persone buone di tutte le culture tendono a guardare con favore i Cercatori. Al peggio, i Cercatori sono congedati come inutili ma innocue eccentricità. Più spesso, sono considerati come sensibili ricercatori della verità, ammirati e rispettati per la loro devozione. I sacerdoti di allineamento compatibile sono rispettosi verso i Cercatori, perfino se un tale sacerdote segue differenti sistemi di credo, riconosce che il Cercatori condivide la sua venerazione per un potere più elevato.

Sebbene i Cercatori preferiscano in genere la solitudine, sono in cerca costantemente di opportunità per ampliare la loro visione e stimolare lo spirito. Per queste ragioni, potrebbero unirsi a gruppi di avventurieri anche soltanto per la promessa di nuove esperienze. Anche le considerazioni morali motivano i Cercatori; i





gruppi possono talvolta reclutare i Cercatori appellandosi al loro senso di giustizia.

Solitamente, i compagni di un Cercatore lo troveranno ammirevole, riflessivo e confortante. I Cercatori non cercano proseliti – raramente sono interessati nella conversione degli altri alle loro credenze – ma piace nient'altro che il dibattito su questioni filosofiche. Un compagno che ingaggi un Cercatore in tali discussioni potrebbe ritrovarsi ad dover ascoltare un discorso dettagliato per parte della giornata.

Sebbene i Cercatori solitamente declinino di prendere decisioni per il gruppo, spesso servono da consiglieri e consulente per il capogruppo. Non aggressivi per natura, i Cercatori evitano il combattimento quando possibile, ma combattono senza paura per impedire attacchi contro i loro seguaci o camerati. Un Cercatore è riluttante a prendersi la vita di un'altra creatura se non per proteggere un compagno, un seguace o sé stesso o per distruggere al sua specie nemica.

Abilità secondarie: Contadino, Falegname/Carpentiere, Forestale, Muratore, Sarto/Tessitore, Scrivano, Stalliere.

Capacità relative alle armi: Un Cercatore riceve solo 1 capacità relativa alle armi al 1° livello. Questa casella-capacità deve essere spesa su una delle seguenti armi: balestra leggera, bastone da combattimento, clava, coltello, dardo, falchetto o pugnale. Non può mai usare una spada, di nessun tipo.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Religione. *Consigliate:* Agricoltura, Astrologia, Calzoleria, Carpenteria, Doti artistiche, Galateo, Veterinaria*, Lettura/scrittura, Lingue antiche, Magia, Sartoria, Storia antica, Vasellame. Il Cercatore può scegliere le capacità dei sacerdoti al costo elencato (non raddoppiato).

Armatura/Equipaggiamento: In molti casi, i Cercatori nono hanno restrizioni particolari oltre a quelle normalmente associate ai ranger. Tuttavia, i Cercatori che venerino divinità specifiche o aderenti a dottrine religiose potrebbero avere delle restrizioni aggiuntive, come determinato dal DM. Ad alcuni Cercatori, per esempio, potrebbe essere proibito l'uso delle armi da taglio o di indossare qualsiasi tipo di armatura. Tali restrizioni dovrebbero essere rese chiare all'inizio della carriera del Cercatore.

I Cercatori hanno poco interesse nei beni materiali. Dopo essersi tenuti il denaro sufficiente per venire incontro ai propri bisogni, solitamente danno il resto del loro denaro e dei tesori ai poveri.

Specie nemica: La specie nemica deve essere malvagia. In alternativa, può essere scelto un gruppo oppure un culto religioso specifico di allineamento malvagio, nel qual caso i membri ed i seguaci del gruppo sono considerati la specie nemica. Altre specie nemiche

comuni comprendono i ghouls (e altri non morti), draghi malvagi, cani mortali, umanoidi malvagi, ecc.

Seguaci: Tutte le creature sono qualificate come seguaci, eccetto le specie designate come animali sacri (vedi la sezione Svantaggi).

Vantaggi:

Ampio Accesso agli Incantesimi: Diversamente dagli altri ranger, il Cercatore acquisisce gli incantesimi quando raggiunge il 6° livello. Può anche usare incantesimi di 4° livello. La Tabella 45 mostra la progressione dei incantesimi del Cercatore.

Il Cercatore ha accesso agli incantesimi da una sfera aggiuntiva oltre a quella Animale e Vegetale. Quando raggiunge il 6° livello, sceglie una sfera extra fra le opzioni seguenti: Divinazione, Guarigione, Protezione e Tempo atmosferico. Questa sfera aggiuntiva rimane la stessa per il resto della sua carriera.

Uso di Bastoni Magici: Il Cercatore può usare qualsiasi bastone magico che può essere usato dai druidi.

Tabella 45: Progressione Incantesimi del Cercatore

Livello del Cercatore	Livello per lanciare	Livello incantesimo			
		1	2	3	4
1-5	—	—	—	—	—
6	1	1	—	—	—
7	2	2	—	—	—
8	3	2	1	—	—
9	4	2	2	—	—
10	5	2	2	1	—
11	6	3	2	1	—
12	7	3	2	2	—
13	8	3	3	2	1
14	9	3	3	3	1
15	10	4	4	3	1
16+	11	4	4	3	2

Svantaggi:

Meditazione: Un Cercatore deve passare un'ora intera ogni giorno in silenziosa meditazione. Quest'ora deve essere sempre uguale ogni giorno, come la prima ora dell'alba o al pomeriggio; una volta decisa, non può più essere cambiata. Se un Cercatore manca di meditare o è interrotto più di una volta (per un totale maggiore di 2 round), subisce una penalità di -1 su tutte le prove di abilità e sui tiri per colpire per il giorno a seguire.

Animale Sacro: Ogni Cercatore ha un animale sacro che simbolizza il suo ideale. L'animale sacro di un Cercatore è determinato nello stesso momento della specie nemica. Il giocatore sceglie l'animale sacro fra le opzioni elencate nella Tabella 46, la scelta è soggetta all'approvazione del DM; per esempio, se il terreno



primario del Cercatore è Artico, il suo animale sacro potrebbe essere un orso polare, il leopardo delle nevi o una foca. Un Cercatore mantiene lo stesso animale sacro per tutta la sua carriera. Non può acquisire seguaci della stessa specie del suo animale sacro. Il giocatore può scegliere un animale sacro diverso da quelli elencati nella Tabella 46, fin tanto che sia diverso dalla specie nemica del Cercatore.

Tabella 46: Animali Sacri

Terreno	Specie
Primario	
Acquatico	Balena, delfino o tartaruga gigante
Artico	Foca, leopardo delle nevi o orso polare
Colline	Alce, lupo o orso (bruno o nero)
Deserto	Cammello, falco o gufo
Foresta	Lupo, orso (bruno o nero) o piccolo mammifero (coniglio, procione, scoiattolo o volpe)
Giungla	Elefante, leone o scimpanzé
Montagna	Aquila, aquila gigante o orso (bruno o nero)
Palude	Corvo, gufo, o piccolo mammifero (otaria, topo o volpe)
Pianure	Cavallo, corvo o falcone

A completare questi principi religiosi, il Cercatore è votato a proteggere il suo animale sacro nei seguenti modi:

- Gli è vietato nuocere intenzionalmente o non intenzionalmente al suo animale sacro o non agire mentre altri lo fanno.
- Deve prendersi cura di animali sacri feriti.
- Deve liberare animali sacri tenuti in cattività contro la loro volontà. Questo requisito esclude i seguaci di altri ranger o animali domestici che servano come montature o animali da compagnia. Tuttavia, include animali da fattoria che vengono allevati per fungere da cibo.
- Deve proteggere il suo animale sacro da cacciatori, pellicciai e predatori

Se il Cercatore viola uno qualsiasi di questi requisiti, come determinato dal DM, il dolore ed il rimorso che lo consuma gli impedisce di lanciare incantesimi di qualsiasi tipo per la settimana successiva. Se quest'azione o inazione porta alla morte diretta dell'animale sacro, diventa incapace di lanciare incantesimi per un intero mese. Se beneficia dell'ausilio di un incantesimo espiazione lanciato da un sacerdote comprensivo, la settimana di sospensione è ridotta a 4 giorni ed il mese di sospensione è ridotto a 2 settimane.

Custode (Warden)

Descrizione: Il Custode lavora per un nobile, un re o un benestante proprietario terriero ed è in carica della gestione e della protezione di un tratto di terra posseduto dal suo signore. Tiene la terra del suo signore libera da mostri, la protegge da spie e trasgressori, interviene quando avviene un disastro naturale e si occupa del benessere della popolazione animale. Anche se un Custode può operare da solo, prendere decisioni come meglio crede, deve rispondere comunque ad un'autorità più elevata.

Le aree gestite dai Custodi variano in dimensioni e geografia, dipendendo dalle proprietà e gli interessi del loro proprietario. Un Custode potrebbe essere in carica della riserva di caccia o sovrintendere un appezzamento agricolo. Potrebbe supervisionare un parco privato o essere responsabile di proprietà non sviluppate in montagne o deserti. La dimensione della terra custodita varia da pochi km quadrati per i Custodi agli inizi della carriera, fino a vasti possedimenti per i Custodi di alto livello. In genere, come aumenta l'esperienza del Custode, così si ampliano i confini della terra che supervisiona.

Requisiti: Come rappresentate di un signore più grande, si richiede che un Custode sappia gestire diplomaticamente una varietà di persone proveniente da tutti gli stili di vita. Quindi, un Custode deve avere un punteggio minimo di Carisma di 12. Un Custode non può essere di allineamento Caotico.

Terreno primario: Qualsiasi, sebbene Foresta e Pianure siano i più comuni. Il terreno primario dovrebbe corrispondere alla prima area assegnata da supervisionare al Custode.

Ruolo: In molte società, i Custodi occupano una posizione modesta, comparata ai burocrati di medio livello o ai mercanti benestanti. Alcuni sono membri della milizia, ma, più spesso, sono aiutanti dei funzionari di governo o di civili influenti. I Custodi tendono a mantenere lo stesso lavoro per tutta la vita.

Un Custode serve il suo signore con la lealtà di un buon soldato. Tende ad essere fastidioso nelle sue abitudini e strettamente legato alle leggi, il che lo rende anche piuttosto inflessibile. Per molti Custodi, le regole sono regole e non ci sono grandi vie di mezzo.

Quando un gruppo di avventurieri entra nell'area gestita da un Custode, potrebbe acconsentire ad assisterli allo scopo di ottenere un vantaggio o personale; prima il gruppo se ne va dalla sua zona e premia le cose torneranno alla normalità. Al contrario, un Custode potrebbe andare in cerca dell'aiuto di un gruppo per un compito particolarmente difficile, come ripulire l'area da creature distruttive o individuare un trattamento per



la malattia di un raccolto. In base alle circostanze, un Custode può viaggiare ovunque nel mondo; non è legato a rimanere nell'area custodita. Tuttavia, un Custode non intraprende alcuna avventura senza un ordine diretto o l'esplicito permesso del suo signore.

Altri membri si un gruppo di avventurieri possono trovare un Custode cordiale ma distante. La lealtà di un Custode giace primariamente sul suo signore, non sui suoi compagni e questo può creare tensione fra i membri del gruppo che insistono nel cameratismo. Alcuni Custodi sono propensi alla nostalgia di casa; più tempo la spedizione lo tiene lontano dalla sua area, più ansioso egli diventa.

Ciò non di meno, la dedizione di un Custode e la professionalità non può far altro che aumentare l'efficienza del gruppo. Molti osservano risolutamente le disposizioni del capogruppo, offrendo avvisi quando necessario e combattendo coraggiosamente sul campo di battaglia.

Abilità secondarie: Armaiolo, Fabbriante di archi e frecce, Falegname/Carpentiere, Forestale, Riparatore di armi, Stalliere.

Capacità relative alle armi: *Consigliate:* Arco (qualsiasi), Arma lunga (qualsiasi), balestra (qualsiasi), bastone da combattimento, lancia, spada (qualsiasi).

Capacità non relative alle armi: *Consigliate:* Agricoltura, Araldica, Caccia, Carpenteria, Cavalcare (creature terrestri), Edilizia, Galateo, Ingegneria, Lettura/scrittura, Lingue moderne, Falconeria*.

Armatura/Equipaggiamento: I Custodi non hanno speciali requisiti riguardo armature ed equipaggiamento. A seconda della ricchezza e la generosità del signore, i Custodi possono avere accesso al più raffinato equipaggiamento che il denaro possa comprare, come scudi imbottiti di gemme e frecce con le punte di onice. Di regola, i Custodi hanno cura meticolosa dei loro strumenti, spendendo parte del loro tempo libero affilando le lame fino a farle affilate come rasoi e lucidando le armature fino a farle brillare come argento. I Custodi affiliati al governo possono indossare elaborate uniformi decorate con medaglie, nastri e altri commemorazioni di servizio.

Specie nemica: Qualsiasi, sebbene la specie nemica sia spesso una creatura che infesta la terra gestita dal Custode o che tormenti il suo signore (nei territori umani, si tratta di solito di briganti).

Seguaci: Q.

Vantaggi:

Stipendio: Un Custode in buoni rapporti col suo signore riceve uno stipendio mensile commisurato alle sue responsabilità ed esperienza. Il salario di un Custode è mediamente di 30-50 mo al mese, più un bonus mensile di 10 mo per livello del Custode.

Spese: Quando intraprende una spedizione per conto del suo signore, il Custode può ricevere un piccolo stipendio per coprire le spese. Un tipico stipendio varia da 100 a 500 mo, a seconda della lunghezza della spedizione, il livello del Custode e la generosità del signore. Il Custode può spendere i fondi solo in beni e servizi direttamente correlati al successo della spedizione. Al posto di denaro, il Custode può ricevere in prestito montatura, armi e equipaggiamento necessario per il compito da svolgere.

Premio Annuale: Una volta all'anno, il Custode può chiedere al signore un premio. Tradizione vuole che questo venga garantito se le risorse del signore (a giudizio del DM) lo permettono, sebbene le richieste eccezionalmente ingorde o sconsiderate possano riflettersi malamente sul Custode.

Bonus sulle Reazioni: Quando rappresenta il suo signore, un Custode riceve un bonus di +2 alle sue prove di reazione con altri personaggi di allineamento Buono o Neutrale di alto stato sociale (compresi aristocratici, ufficiali governativi e cittadini influenti), indipendentemente dalla loro cultura o che li abbia incontrati prima o meno.

Svantaggi:

Responsabilità: Un Custode è considerato pienamente responsabile per qualsiasi azione che possa riflettersi in malo modo sul suo signore. Dovesse il Custode infrangere la legge, insultare un nobile o in altro modo agire impropriamente, il suo signore domanderà una spiegazione. Una spiegazione non soddisfacente risulterà in una reprimenda al meglio e alla risoluzione del rapporto al peggio. Un Custode licenziato è costretto ad abbandonare questo tipo, soffrendo tutte le penalità descritte nella sezione Abbandono dei Tipi in questo capitolo.

Se un Custode riceve degli acconti (come dettagliato in Vantaggi), deve tenere una lista completa delle spese della sua spedizione. Dovesse essere scoperta una discrepanza, il Custode potrebbe essere multato o imprigionato. Se gli viene dato dell'equipaggiamento speciale al posto di o in aggiunta all'acconto, tutti gli oggetti devono essere restituiti in buone condizioni. Diversamente, il denaro potrebbe essere detratto dallo stipendio del Custode per rimpiazzare il materiale oppure il signore potrebbe confiscare l'ammontare equivalente dei beni del Custode.

Richieste del Signore: Un Custode è sempre soggetto agli ordini del suo signore. Alcuni ordini sono critici, altri irrilevanti, ma tutti devono essere seguiti affinché il Custode rimanga in buoni rapporti. Non adempiere ad un ordini potrebbe portare ad una varietà di penalità che variano dalla multa alla risoluzione dell'impiego.



Un signore potrebbe richiedere al Custode di eseguire un ordine speciale assieme al suo compito primario oppure un Custode potrebbe ricevere doveri sovranchianti come parte del lavoro regolare. In tutti i casi, il DM decide quando un signore fa le sue richieste, il tipo di richiesta e le penalità per la violazione. Alcuni esempi di richieste a un Custode:

- Quando una spedizione porta il Custode lontano da casa, deve portare con sé un giovane parente del signore che vuole vedere il mondo. Il Custode accetta la responsabilità della sicurezza e il comportamento del parente.
- Mentre si trova in spedizione in una terra lontana, il Custode deve prendere contatti con un amico da tempo perduto del suo signore e portare l'invito per una visita.
- Tutte le volte ed ovunque vada, il Custode deve mostrare uno striscione che porta l'insegna del suo signore.
- In tempi di austerità del signore, il Custode deve consegnargli una parte o tutto il tesoro raccolto in un'avventura.

Esploratore (Explorer)

Descrizione: Lo spirito inquieto dell'Esploratore lo rende il più nomade fra tutti i ranger. I suoi viaggi lo portano in giro per il mondo, mentre cerca continuamente nuovi territori da esplorare e nuove culture da studiare. Nessuna regione è troppo remota, nessuna società troppo primitiva per stuzzicare l'interesse dell'Esploratore. Un esperto di comunicazione, sopravvivenza e antropologia, le abilità dell'Esploratore sono impagabili per attraversare in modo sicuro terreni inesplorati e negoziare con nativi sospettosi.

Requisiti: Un Esploratore deve avere un punteggio di Intelligenza minimo di 12.

Terreno primario: Qualsiasi (nessuna specializzazione; usato solo per i seguaci e la specie nemica).

Ruolo: Motivato sia dalla curiosità sia dal denaro, l'Esploratore passa gran parte del suo tempo a pianificare spedizioni che a cercare impiego. Ancora, gli Esploratori sono molto richiesti come guide, cartografi ed esploratori. Un rispettabile Esploratore può chiedere molto denaro per i suoi servizi. Tuttavia, un Esploratore è più intrigato da dicerie su una civiltà perduta che dalla promessa di tesori e sceglie i suoi lavori di conseguenza.

Sebbene un Pioniere (descritto in seguito in questo capitolo) o guide con abilità simili svolgono un ruolo cruciale nella conduzione di una spedizione attraverso territori inesplorati, di solito ad essere in carica è un Esploratore. L'Esploratore decide quando è meglio

spingersi avanti e quando riposare. Sa che piccoli gruppi viaggiano meglio di quelli più numerosi, in quanto ogni membro in più aumenta la possibilità di ritardi per ferite e malattie. Al di sopra di tutto, capisce le relazioni fra la sicurezza e il controllo. Scoraggia i suoi compagni dal prendere rischi non necessari quando possibile.

Un Esploratore bilancia la sua naturale impulsività con salutari dosi di cautela e buon senso. Più uno studioso che un attaccabrighe è di solito riluttante al combattimento, confidando nella violenza solo quando tutte le altre opzioni sono fallite. Ma quando attacca, combatte con una tale concentrazione da sconfinare nella ferocia. Un Esploratore vissuto consiglia i suoi compagni di seguire due regole vitali della sopravvivenza nelle terre selvagge, in particolare dove si sospetta l'esistenza di civiltà primitive: (1) negoziare è solitamente preferibile che attaccare; e (2) se intendi attaccare, allora attacca per uccidere.

Abilità secondarie: Cacciatore, Commerciante, Forestale, Navigatore, Pellicciaio, Pescatore.

Capacità relative alle armi: Per il fatto che un Esploratore favorisce viaggiare leggero, le armi facili da usare, le sue capacità relative alle armi sono limitate alle seguenti scelte: arco corto, balestra leggera, coltello, dardo, pugnale, fionda, spada corta.

Capacità non relative alle armi: *Bonus Speciale:* Sopravvivenza; l'Esploratore riceve i benefici di questa capacità in *tutti* i tipi di terreno. Assegnando caselle-capacità addizionali non migliora la capacità in alcun modo. *Richieste:* Cartografia*, Lettura/scrittura. *Consigliate:* Storia antica, Fabbricazione di archi/frecce, Mimetizzazione*, Orientamento, Senso della distanza*, Resistenza, Accendere il fuoco, Pesca, Foraggiare*, Erboristeria, Caccia, Lingue (Antiche o Moderne), Alpinismo, Navigazione, Uso della corda, Segnalazione*, Nuoto, Segnare sentieri*, Segnavia*, Meteorologia.

Armatura/Equipaggiamento: Un Esploratore non ha requisiti particolari riguardo armature o equipaggiamento. Tuttavia, indossa raramente armature più pesanti di quella di cuoio e molti Esploratori trovano lo scudo scomodo e limitante.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Un Esploratore ha i normali limiti di carriera di 2d6 (tuttavia, vedi Svantaggi).

Vantaggi:

Lingue: Un Esploratore la capacità di imparare il numero doppio di linguaggi permessi dal suo punteggio di Intelligenza (vedi la Tabella 4 nel Capitolo 1 del *Manuale del Giocatore*). Per esempio, un Esploratore con Intelligenza pari a 12 può imparare 6 lingue invece che le normali 3. Tutti i linguaggi costano comunque una casella-capacità ognuno.



Trovare la Via: L'Esploratore può usare la sua abilità per individuare la direzione corretta che lo condurrà al luogo geografico desiderato, che deve essere in un ambiente all'aperto. L'Esploratore deve avere qualche indizio, mappa, informazione o oggetto di ricerca riguardo il luogo per poter usare questa abilità. Può essere usata 1 volta a settimana, fornendo un giorno intero di guida (quindi è di gran valore per una spedizione che dura settimane o mesi).

Senso Culturale: Quest'abilità permette all'Esploratore di acquisire una conoscenza generale riguardo le leggi ed i costumi di una tribù, villaggio o insediamento. Una volta a settimana, l'Esploratore può tentare di usare quest'abilità toccando un membro della tribù o villaggio. La persona del villaggio deve avere la conoscenza che l'Esploratore desidera ottenere; per esempio, la persona del villaggio non può essere un infante o mentalmente deficiente. Non è richiesta la cooperazione della persona del villaggio; toccare una persona che sta attaccando o dormendo funziona allo stesso modo.

Il paesano deve eseguire un tiro-salvezza contro Incantesimi. Se il tiro ha successo, l'Esploratore non impara nulla. Se il tiro fallisce, l'Esploratore acquisisce un'istantanea comprensione delle leggi e costumi del paesano, comprese quelle applicabili ai relativi clan o tribù (come una etichetta sociale pertinente a tutti gli aarakocra nella regione, non solo a quel gruppo particolare). Le informazioni acquisite attraverso questa abilità possono includere leggi locali (gli stranieri si inchinano a tutti i bambini) e tabù culturali (i cappelli ed altri copricapi sono considerati offensivi). L'uso con successo di questa abilità dà inoltre un bonus di +1 all'Esploratore sul tiro per le reazioni quando incontra qualsiasi membro della tribù, villaggio o insediamento.

Il DM può limitare la qualità e l'ammontare di informazioni in qualsiasi modo ritenga appropriato. La conoscenza acquisita attraverso questa abilità non assicura una condotta appropriata; le abitudini dell'Esploratore (e le decisioni del giocatore) determineranno la reazione di tutti i paesani.

Svantaggi:

Limitata Empatia Animale: Per il fatto che passa poco tempo in un luogo e molto del suo tempo viene speso agli studi geografici e di culture indigene, un Esploratore non sviluppa l'empatia animali ai livelli degli altri ranger. Quando tratta con animali selvatici o addestrati al combattimento, il tiro-salvezza contro Verghe dell'animale ottiene un bonus di +2. Inoltre, l'Esploratore deve superare una prova di Saggezza quando cerca di calmare o rendersi amico un animale domestico.

Pochi Seguaci: L'Esploratore viaggia leggero, senza essere rallentato dai seguaci che richiedono attenzione. Quindi, non avrà più di 2 seguaci allo stesso tempo. Se ha già due seguaci, non arriverà un altro seguace fino a che uno dei suoi attuali seguaci venga licenziato, perduto o ucciso.

Nessuna Roccaforte: Un Esploratore ha poco interesse nelle responsabilità associate alla proprietà di qualcosa. Non costruirà mai un castello o qualsiasi altra fortificazione.

Falconiere (Falconer)

Descrizione: Un Falconiere è un esperto nel trattamento e addestramento di falconi, uccelli da preda capaci di imparare un impressionante numero di comandi e compiti. Sotto la direzione di un esperto Falconiere, un falcone può imparare a strappare un borsello per monete dalla cintura di una vittima, abbattere uccelli a mezz'aria e combattere con efficacia contro creature di molte volte la loro taglia. In aggiunta alla sua esperienza come addestratore di uccelli, il Falconiere eccelle come cacciatore e uomo da esterno.

Requisiti: Standard.

Terreno primario: *Richiesto:* Il Falconiere deve scegliere un terreno primario dove sia più facile trovare falconi: Collina, Deserto, Foresta, Pianure o Montagna.

Ruolo: Molti Falconieri servono come onorari di re o nobili. Altri liberi professionisti come guide e mercenari. Alcuni inscenano performance pubbliche in sale prese in affitto o negli angoli delle strade, dimostrando le notevoli capacità dei suoi uccelli per folle riconoscenti. Indipendentemente da come svolgano la loro vita, i Falconieri sono tenuti in grande considerazione da molte persone, che non falliscono mai di essere impressionati dall'incredibile rapporto fra il Falconiere ed i suoi uccelli.

Per il fatto che i falconi sono creature estremamente sensibili, molti Falconieri devono essere per necessità equilibrati, pazienti e sicuri di sé. Questi tratti rendono anche i Falconieri una risorsa di valore per un gruppo di avventurieri. I camerati del Falconiere lo trovano solitamente affidabile e di sostegno, sebbene forse un po' preoccupati per i bisogni del suo volatile. A volte i falconieri hanno dei tratti molto simili ai loro volatili – feroci, repentini e osservatori.

In combattimento, il Falconiere si batte con aggressività, generalmente lui e il suo falcone conducono i loro attacchi contro lo stesso avversario. Se il suo falcone ed un suo compagno umano sono entrambe minacciati, il Falconiere sceglierà sempre di difendere il suo falcone. Per evitare incomprensioni, un onorevole Falconiere renderà chiaro dove giace la sua lealtà prima di unirsi ad un gruppo di avventurieri.



Abilità secondarie: Fabbrikante di archi e frecce, Cacciatore, Commerciante, Conciatore Forestale, Stalliere.

Capacità relative alle armi: *Richieste:* Un Falconiere deve spendere 2 delle sue caselle-capacità relative alle armi iniziali in qualsiasi delle seguenti: arco (qualsiasi), balestra (leggera), coltello, fionda, lancia, pugnale. Le caselle-capacità restanti, come anche tutte le successive, possono essere usate con qualsiasi arma a scelta del Falconiere.

Capacità non Relative alle Armi: *Bonus:* Falconeria*. *Consigliate:* Caccia, Vigilanza*, Fabbricazione di archi/frecce, Lavorazione delle pelli, Veterinaria*, Resistenza.

Armatura/Equipaggiamento: Un Falconiere non ha requisiti particolari riguardo armature o equipaggiamento. Tuttavia, ogni falcone che addestra richiede un equipaggiamento da addestramento per falconieri (vedi Capitolo 7).

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Diversamente dagli altri ranger, un Falconiere riceve un lotto di 3d6 seguaci, determinato al 1° livello. Il falconiere riceve immediatamente un seguace falcone in questo momento, che va contato fra il numero totale. Questo falcone sarà eccezionalmente forte e capace. Il DM può usare le statistiche della descrizione della capacità Falconeria (vedi Capitolo 5) per il primo seguace falcone, come anche per qualsiasi seguace falcone successivo.

Fino al 10° livello, un Falconiere può avere solo un seguace e quel seguace deve essere un falcone. Se il falcone seguace muore o è in qualche modo perduto, arriverà un nuovo falcone seguace in accordo con le regole nel Capitolo 3. Il nuovo falcone va contato fra il numero totale di 3d6.

Un Falconiere diventa eleggibile a ricevere seguaci diversi da falconi quando raggiunge il 10° livello. Al 10° livello e oltre, il Falconiere può avere più di un falcone fra i suoi seguaci, a seconda delle circostanze della campagna e la decisione del DM.

Nota Importante: Ricorda che un seguace di un Falconiere sarà un volatile con rare e notevoli caratteristiche e lealtà. Il Falconiere può anche addestrare volatili inferiori per sé stesso o altri, usando le regole di addestramento normale.

Vantaggi:

Addestramento Potenziato: Se un normale falcone fallisce ad imparare un comando o un compito e diventa non addestrabile, il Falconiere può provare di nuovo dopo aver ottenuto un livello.

Seguaci in Sintonia: Sotto certe condizioni, un Falconiere è capace di stabilire un legame eccezionalmente forte con un seguace falcone. Il legame

permette al falcone di imparare con più efficienza e potenza la comunicazione fra il falcone ed il Falconiere.

Ogni qualvolta un Falconiere acquisisce un nuovo seguace falcone, compreso il falcone che ha ricevuto al 1° livello, il falcone può essere addestrato come un normale seguace (vedi Capitolo 3). Tuttavia, quando il Falconiere inizia l'addestramento del falcone (usando il metodo Standard o l'Alternativo), il falcone non può entrare in sintonia.

In alternativa, il Falconiere può andare avanti nell'addestramento fino a che tenta di entrare in sintonia con il nuovo falcone. Il tentativo di sintonia può richiedere 6 settimane. Per almeno un'ora ogni giorno, il Falconiere parla al volatile, accarezza le sue penne e lo ingaggia in altre abitudini educative. Il volatile impara a rispondere alla voce del Falconiere, sebbene il Falconiere si trattiene dall'insegnare un qualsiasi comando o compito durante questo periodo. (Nei combattimenti che avvengono in questo periodo, il falcone vola via al sicuro al primo segno di problemi, poi ritorna sulla spalla del Falconiere quando tutto è finito.)

Alla fine del periodo di 6 settimane, il Falconiere esegue una prova di Saggezza. Se la prova fallisce, il tentativo di sintonia è fallito anch'esso. Il falcone continua la sua relazione con il Falconiere come un normale seguace. Il Falconiere può iniziare ad addestrare il falcone in accordo con il metodo Standard o Alternativo descritto nel Capitolo 3. Il Falconiere non può eseguire un secondo tentativo di sintonia con il falcone.

Se la prova ha successo, il falcone entra in sintonia. Normalmente, il Falconiere può insegnare al falcone in sintonia un comando o compito ogni volta che ottiene un livello, nello stesso momento in cui esegue il proprio addestramento. Il Falconiere può anche usare le regole normali di addestramento, sia il metodo Standard sia l'Alternativo. Il tempo di addestramento indicato nella capacità falconeria è dimezzato (vedi Capitolo 5). Indipendentemente da quanto è addestrato, un falcone in sintonia può imparare comandi o compiti in qualsiasi combinazione, fino ad 1 per livello del falconiere. Un falcone in sintonia non diventa mai non addestrabile.

In aggiunta, una volta che un falcone entra in sintonia, riceve un bonus una tantum di punti-ferita pari al doppio del livello del Falconiere. Per esempio, se un falcone entra in sintonia con un Falconiere del 3° livello, il falcone riceve un bonus di 6 punti-ferita. Questo bonus rimane lo stesso, perfino se il Falconiere avanza successivamente di livello.

I benefici seguenti si applicano solo ad un Falconiere ed il suo falcone in sintonia.

Falcone Impavido: Quando combatte per conto di un Falconiere o sotto la direzione di un Falconiere, un



falcone in sintonia non necessita mai di eseguire un controllo sul Morale.

Specie Nemica del Falcone: Un falcone in sintonia ha la propria specie nemica. Quando un falcone seguace entra in sintonia, determina la sua specie nemica, tirando i dadi sulla tabella appropriata nel Capitolo 2 (Tabelle 20-27) oppure a scelta del DM. Il falcone ed il ranger possono condividere la stessa specie nemica. Il falcone ha tutti i bonus e penalità riguardo la specie nemica descritte nel Capitolo 2.

Attacchi Bonus: Un falcone in sintonia riceve un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire, tranne quando combatte la sua specie nemica (nel qual caso il bonus è di +4).

Parlare con il Falcone: Un Falconiere che raggiunge il 10° livello acquisisce l'abilità di parlare con un seguace falcone in sintonia. L'abilità è simile all'incantesimo di 2° livello dei sacerdoti *parlare con gli animali*, eccetto per il fatto che non richiede componenti o tempi di lancio e che il Falconiere può fare così a volontà.

Comunicazione Mentale: Al 1° livello, il Falconiere può comunicare mentalmente con un falcone seguace in sintonia. Sia il Falconiere che il falcone in sintonia possono inviare e ricevere pensieri a volontà, fino ad una distanza di 100 metri per livello del Falconiere. Le pareti o altri confini fisici non hanno effetto su questa abilità.

Svantaggi:

Se un falcone in sintonia muore o è perduto per una qualsiasi altra ragione, il Falconiere soccombe al dispiacere e alla disperazione per 1d4 settimane. Durante questo periodo di lutto, il Falconiere esegue i suoi tiri per colpire e le prove di capacità con penalità -2. In aggiunta, durante questo periodo, non si acquisiscono nuovi seguaci ed il Falconiere non è in grado di usare la sua abilità di *empatia animale*.

Fuorilegge (Forest Runner)

Descrizione: Ogni qual volta un regime oppressivo o corrotto detiene potere, c'è motivo perché ci sia un Fuorilegge. I Fuorilegge sorgono in opposizione a tali regimi, vivendo ai margini della società, solitamente un passo davanti alla legge. Sono criminali solo in senso tecnico, in quanto aderiscono ad un codice personale che li spinge a fare guerra contro la cupidigia aristocratica e i sovrani ingiusti. Mentre il regime in atto vede il Fuorilegge come un illecito piantagrane, il popolo lo vede come un eroe, forse la loro migliore speranza contro un governo tirannico.

Costantemente in movimento, i Fuorilegge vivono grazie al loro acume e hanno imparato a farlo con minime risorse. Eccellono in combattimento e sono avversari formidabili. Sempre attivi e pieni di sicurezza in sé stessi,

i Fuorilegge si deliziano nell'assaltare i rappresentanti delle autorità, in particolare i pomposi e benestanti. Molti sventurati aristocratici sono stati trovati legati, imbavagliati e senza un quattrino dopo un umiliante incontro con un Fuorilegge.

In qualsiasi momento dopo il raggiungimento del 4° livello, il Fuorilegge acquisisce una nemesi personale. Questa è un PNG di livello simile il cui scopo nella campagna è di catturare o uccidere il Fuorilegge.

Requisiti: Un Fuorilegge deve avere un punteggio di Carisma di almeno 12.

Terreno primario: Gran parte dei Fuorilegge provengono da regioni civilizzate in Foreste, Colline, Pianure, Montagna o Giungla. Tuttavia, nessun tipo di terreno è escluso, sempre che contenga insediamenti di ragionevole dimensione e sufficientemente corrotti.

Ruolo: Il Fuorilegge è solitamente altruista, pieno di risorse e maliziosamente attraente. Solitario per circostanza e non per scelta, un Fuorilegge si allea prontamente con gruppi di avventurieri che condividono i suoi punti di vista. Come campione degli sventurati di ogni dove, il Fuorilegge non si sente necessariamente legato alla sua terra natia e può viaggiare ovunque nel mondo per promuovere la giustizia. Occasionalmente, può unirsi ad un gruppo per acquisire tesori da distribuire ai bisognosi. Se le autorità locali stanno rendendo la situazione scottante, potrebbe accompagnare un gruppo semplicemente per scomparire per un po'.

Abilità secondarie: Cacciatore, Carrettiere, Conciatore, Contadino, Fabbricante di archi e frecce, Forestale, Riparatore di armi.

Capacità relative alle armi: Il Fuorilegge riceve una casella bonus per le capacità relative alle armi, al di là di quelle che normalmente potrebbe avere. La casella-capacità bonus deve essere usata con una delle armi seguenti: arco corto, bastone da combattimento, spada lunga o pugnale. Deve poi riempire 3 delle sue 6 caselle-capacità con le altre armi della lista. Una volta adempiuto a questi requisiti, può allora riempire le caselle-capacità rimaste con qualsiasi altra arma a scelta.

Capacità non relative alle armi: *Richieste:* Fabbricazione di archi/frecce. *Consigliate:* Camuffamento, Cavalcare (creature terrestri), Fabbricazione di armi, Lavorazione del ferro, Lavorazione delle pelli, Persuasione*, Resistenza, Uso della corda, Vigilanza*.

Armatura/Equipaggiamento: Standard.

Specie nemica: Un specie nemica di un Fuorilegge dovrebbe avere qualche associazione con il regime corrotto a cui si oppone. Potrebbe essere l'animale da compagnia del re (come un lupo o una tigre), una razza malvagia con il quale la monarchia si è allineata (goblin



o orchi), un simbolo del governo (un serpente o un'idra) o una creatura che l'ufficiale a cui si oppone ha usato in guerra (un drago o un gigante).

Seguaci: Qualsiasi.

Vantaggi:

Furtività: Il Fuorilegge riceve una probabilità di +5% di nascondersi nell'ambiente naturale circostante e di +5% di muoversi silenziosamente.

Ispirare: Una volta al giorno, prima di portare un attacco, un Fuorilegge può passare 2-5 (1d4+1) round a sollevare il morale dei suoi compagni con parole adulatrici e espressioni di conforto. Può influenzare un numero di compagni pari al suo livello. Se il Fuorilegge supera una prova di Carisma, i compagni ricevono un bonus di +2 al loro Morale per i successivi 3d4 round. Ogni compagno riceve anche un bonus di +1 al suo primo tiro per colpire. Il discorso ispiratore non ha effetto sugli animali, altri Fuorilegge o lui stesso. Il Fuorilegge non può cercare di ispirare i suoi compagni nel mezzo di una battaglia o mentre sono occupati in altre attività.

Camuffamento: Il Fuorilegge può prendere la capacità non relativa alle armi Camuffamento al costo di una sola casella-capacità.

Bonus sulle Reazioni: Nella sua terra natia o in qualsiasi regione dove la sua reputazione lo precede, un Fuorilegge può contare su cibo e riparo senza dover dare nulla in cambio per lui ed i suoi compagni dal sostegno del popolo. Un Fuorilegge riceve anche un bonus di +1 sui tiri per le reazioni da parte dei paesani di allineamento Buono o Neutrale di tutte le culture.

Svantaggi: I Fuorilegge raramente sviluppano strette relazioni con qualsiasi PNG con potere politico. In aggiunta, un Fuorilegge corre costantemente il rischio di essere arrestato dalle autorità della sua terra natia, come anche di tutti gli altri regimi con il quale la sua terra natia ha accordi di estradizione. Le autorità di applicazione della legge possono affiggere il Fuorilegge durante tutta la sua carriera.

Giustiziere (Justifier)

Descrizione: Alcune spedizioni sono così impegnative e alcuni nemici così pericolosi che richiedono l'attenzione di uno specialista ben addestrato le cui abilità di combattimento eccedono di gran lunga quelle del tipico ranger. Arriva il Giustiziere, un maestro di tattica il cui istinto militare, la versatilità di combattimento e i nervi d'acciaio lo pongono al primo grado dei militari d'élite.

Sebbene il Giustiziere sia specializzato nell'uccisione di mostri, le sue abilità lo qualificano per un'ampia gamma di avventure. Può organizzare una unità di guerriglia e guidarla in territori ostili. Può sovrintendere un'operazione di ricognizione per raccogliere

informazioni riguardanti la forza e la logistica nemica. Potrebbe eseguire incursioni contro tane di mostri, salvare ostaggi o eliminare capi tribù o lanciatori di incantesimi. Per un Giustiziere determinato, nessun lavoro è troppo difficile, nessun nemico troppo formidabile.

Requisiti: I Giustizieri devono avere un punteggio minimo di Forza e Destrezza di 14. Devono essere umani e di allineamento Legale Buono.

Terreno primario: Qualsiasi.

Ruolo: I Giustizieri vantano addestramenti intensivi nell'uso di armi, esplorazione, tutela e sopravvivenza all'aperto. Alcuni imparano queste abilità dal regolare stazionamento in una milizia, altri sono addestrati da ordini militari. Alcuni individui fortemente motivati si sono addestrati da soli. I Giustizieri sono molto richiesti dai sovrani come ufficiali d'esercito, come anche da individui privati che li usano come guardie del corpo. Molti si offrono come mercenari o volontari per cause che portano avanti i propri ideali.

Siccome il Giustiziere prospera nell'azione, molti sono desiderosi di unirsi a gruppi di avventurieri. Occasionalmente, Giustizieri liberi professionisti possono richiedere da un gruppo un onorario o la garanzia di una percentuale su qualsiasi tesoro trovato. Ma più spesso che non, un Giustiziere libero professionista si unirà ad un gruppo senza remunerazione se il loro compito è giusto e promette la possibilità di esercitare le sue abilità di combattimento.

I compagni di un Giustiziere lo troveranno disciplinato, concentrato e inarrendevole nella sua determinazione nel portare a termine i suoi obiettivi. Socializza poco, preferendo invece mantenere il corpo in forma con esercizi punitivi e la sua mente acuta con la meditazione silenziosa. Un condottiero naturale in situazioni di combattimento, combatte con severa intensità e perseveranza intrepida.

Abilità secondarie: Armaiole, Cacciatore, Fabbriante di archi e frecce, Forestale, Pellicciaio, Riparatore di armi.

Capacità relative alle armi: *Consigliate:* Arco (qualsiasi) o balestra (qualsiasi), fionda, lancia, pugnale, spada (qualsiasi). Vedi Vantaggi.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Sopravvivenza; oltre ad avere questa capacità non relativa alle armi nel suo terreno primario, il Giustiziere riceve la capacità in un terreno extra di sua scelta (vedi anche, Svantaggi). *Consigliate:* Alpinismo, Caccia, Cavalcare (creature terrestri), Corsa, Disporre trappole, Fabbriante di archi/frecce, Fabbriante delle armi, Falconeria*, Lottare alla cieca, Mimetismo*, Navigazione, Nuoto, Resistenza, Uso della corda, Vigilanza*.

Armatura/Equipaggiamento: Un Giustiziere non ha requisiti particolari riguardo armi o armature. Sebbene



gran parte dei Giustizieri preferiscano armature leggere, come il cuoio, possono indossare qualsiasi tipo di armatura e continuare a usare le abilità nascondersi nelle ombre e muoversi silenziosamente. Fai riferimento alla Tabella 13: Modifiche Opzionali per l'Armatura nel Capitolo 1 per le modifiche alle probabilità di successo.

Specie nemica: Qualsiasi. Un Giustiziere è più rispettato dai suoi nemici che dagli altri ranger e quindi subisce una penalità di -2 sulle reazioni d'incontro con la sua specie nemica e nessuna penalità se è una tregua formale.

Seguaci: Qualsiasi.

Vantaggi:

Specializzazione nell'Arma: Grazie all'esteso addestramento al combattimento, il Giustiziere deve usare alcune delle sue caselle-capacità iniziali per prendere la specializzazione di un'arma (vedi Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*). La specializzazione nell'arma viene presa dalle lista delle armi consigliate.

Furtività: Il Giustiziere riceve un bonus di +5% alla sua probabilità di nascondersi nell'ambiente naturale circostante e alla sua probabilità di muoversi silenziosamente.

Vantaggio Tattico: Questa abilità permette al Giustiziere e ai suoi compagni di guadagnare un vantaggio di combattimento studiando il nemico e esplorando le sue debolezze. Il Giustiziere deve passare almeno un intero turno ininterrotto osservando di nascosto un nemico o un gruppo di nemici prima di fare un attacco. Alla fine di questo periodo, il Giustiziere esegue una prova di Saggezza. Se ha successo, il Giustiziere ha individuato correttamente le debolezze del nemico ed è capace di massimizzare il tempismo dall'attacco. Il Giustiziere ed il suo gruppo ottengono automaticamente la sorpresa e ottengono l'iniziativa per il primo round. Un Giustiziere può ottenere questo vantaggio tattico solo 1 volta per incontro.

Esperienza nel Combattimento Senza Armi: Quando combatte con la mani nude, il Giustiziere infligge 1d4 punti-ferita con un attacco andato a segno. Se il tiro dell'attacco è un 20 naturale, la vittima subisce 1d4 punti-ferita e deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non restare stordito per 1d6 round.

Attacco Coordinato: Il Giustiziere può usare questa abilità, in congiunzione con l'addestramento di un seguace animale, per infliggere il massimo dei danni ad un avversario. Il seguace animale deve essere stato addestrato ad attaccare a comando (vedi le regole Addestrare i Seguaci nel Capitolo 3).

Per tentare di coordinare l'attacco, il Giustiziere e l'animale eseguono un singolo attacco contro lo stesso nemico nello stesso round (perfino se ad uno o a tutti e due sono permessi attacchi multipli). Se tutti e due i tiri vanno a vuoto, allora l'attaccante perde automaticamente

l'iniziativa nel round seguente. Se entrambe colpiscono, ogni attacco cause il doppio del normale ammontare dei danni. Un attacco coordinato può essere tentato in qualsiasi momento durante un combattimento, ma sono una volta contro un qualsiasi avversario specifico durante un incontro.

Svantaggi:

Capacità Limitate: La maestria del Giustiziere nelle armi e nel combattimento va a scapito delle conoscenze nelle altre abilità. Per questa ragione, riceve solo 1 casella-capacità non relativa alle armi al 1° livello (oltre alla sua Sopravvivenza bonus). Ottiene le altre caselle-capacità addizionali con al normale progressione.

Uso Incantesimi Limitato: Per il fatto che il Giustiziere dedica poco tempo allo studio della magia che alle arti militari, ha meno accesso agli incantesimi degli altri ranger. Il Giustiziere non ottiene gli incantesimi fino al 10° livello. La Tabella 47 mostra la progressione degli incantesimi del Giustiziere.

Tabella 47: Progressione Incantesimi del Giustiziere

Livello del Giustiziere	Livello per lanciare	Livello incantesimo		
		1	2	3
1-9	—	—	—	—
10	1	1	—	—
11	2	2	—	—
12	3	2	1	—
13	4	2	2	—
14	5	2	2	1
15	6	2	2	2
16+	7	3	2	2

Guardiano (Guardian)

Descrizione: Il Guardiano è un autonomatosi protettore della natura. Spinto da un forte senso del dovere, si è assunto la responsabilità per una porzione di territorio irrequieto, facendo del suo meglio per mantenerne lo stato naturale e proteggere i suoi animali occupanti. Sebbene si senta gentile verso i boscaioli, gli elfi e altri che condividono il suo rispetto per la natura, ha poca pazienza per coloro che sfrutterebbero la natura per guadagno o cattiveria.

Un Guardiano controlla costantemente la regione che ha giurato di proteggere. Osserva l'attività degli stranieri, avvisa i viaggiatori e intercetta i cacciatori negligenti. Tiene sotto occhio i fuochi, le inondazioni e altri disastri naturali e fa quel che può per confortare gli animali in tempi di crisi.

Dominio: Tutti i Guardiani hanno una specifica regione da proteggere. Il DM dovrebbe stabilire i confini del dominio di un Guardiano all'inizio della sua carriera.



Non ci sono regole fisse per assegnare un dominio, ma in generale, il dominio di un Guardiano di 1° livello non dovrebbe eccedere i pochi km quadrati. Il dominio si espande di diversi km quadrati ogni volta che il Guardiano cresce di livello. Al 5° livello, il dominio di un Guardiano dovrebbe comprendere una regione di 30-40 km di diametro. Al 15° livello è più, il dominio potrebbe comprendere un'area delle dimensioni di un piccolo paese.

Il dominio di un Guardiano dovrebbe corrispondere al suo terreno primario. Il dominio è tipicamente localizzato in una parte non civilizzata del mondo, come una remota catena montuosa o una giungla inesplorata. Due o più Guardiani potrebbero condividere una dominio particolarmente grande, ma tali casi sono rari.

Requisiti: Standard.

Terreno primario: Collina, Foresta, Giunga, Montagna o Pianure.

Ruolo: Un Guardiano opera per sua volontà, non avendo alcuna sanzione o titolo ufficiali. Porta avanti il suo dovere di custode come pensa sia più adatto, intraprendendo qualsiasi passo reputi necessario per proteggere il suo dominio. Nonostante questa indipendenza, di solito mantiene delle buone relazioni con i funzionari delle terre confinanti. La relazione beneficia entrambe le parti. Il Guardiano notifica i funzionari di eserciti in avvicinamento o di altre minacce politiche, mentre i funzionari possono fornire aiuto sui problemi che il Guardiano non può gestire da soli. Sebbene molti governi balzerebbero alla possibilità di avere tali guerrieri al loro servizio, i Guardiani rifiutano tali offerte e mantengono la propria autonomia.

Un gruppo di avventurieri che entri nel dominio di un Guardiano ha una buona probabilità di incontrare il guardiano stesso. Un Guardiano solitamente acconsentirà a guidare un gruppo attraverso il suo dominio e –presumendo che le intenzioni del gruppo siano compatibili con la filosofia del Guardiano – li assista nei loro sforzi. Sebbene un Guardiano sia riluttante a lasciare il suo dominio, potrebbe farlo se si presentasse una ragione convincente, come la devastazione di un'immacolata area selvaggia o una minaccia ad un'ecologia in un'altra terra.

Abilità secondarie: Cacciatore, Falegname/Carpentiere, Contadino, Fabbriante di archi e frecce, Pellicciaio, Pescatore.

Capacità relative alle armi: *Consigliate:* Arco (qualsiasi) o balestra (qualsiasi), bastone da combattimento, coltello, fionda, giavellotto, mazzafionda, lancia, pugnale.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Caccia o Pesca. *Consigliate:* Accendere il fuoco, Agricoltura, Caccia, Cavalcare (creature terrestri), Veterinaria*, Disporre

trappole, Erboristeria, Fabbriazione di archi e frecce, Foraggiare*, Meteorologia, Nuoto, Pesca, Uso della corda.

Armatura/Equipaggiamento: Standard.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Un Guardiano acquisisce almeno un seguace umano o semiumano in un qualche momento della sua carriera. Non ci sono altre restrizioni o consigli.

Vantaggi:

Sfera Bonus: Il Guardiano ha accesso limitato alla sfera di Protezione.

Incantesimi Bonus: Un Guardiano può lanciare alcuni incantesimi entro i confini del suo dominio. Questi sono: *individuazione del male* (3 volte al giorno) e *benedizione e comunicazione con la natura* (1 volta alla settimana ognuno).

Rinvigorire i Vegetali: Questa abilità il Guardiano a rivitalizzare qualsiasi tipo di vita vegetale naturale che stai soffrendo da mancanza d'acqua, malattia, infestazione da insetti o altre forme di traumi non magici. I vegetali morti non possono essere influenzati, né può il Guardiano rinvigorire i vegetali al di là del loro limite naturale (per esempio, un Guardiano non può fare in modo che un melo fiorisca tre volte in un inverno).

Il processo richiede 8 ore e può avere effetto su un'area di lato di 10 metri per livello del Guardiano (un Guardiano di 5° livello può rinvigorire tutta la vita vegetale in un quadrato di lato 50 m x 50 m). Il Guardiano può usare quest'abilità 1 volta al mese.

Svantaggi: Se un Guardiano lascia il suo dominio per un qualsiasi periodo di tempo, deve organizzarsi in modo che qualcun altro assuma i suoi doveri. Può assoldare un custode temporaneo o assegnare temporaneamente la custodia del suo dominio ad un seguace umano o semiumano. Non ci sono penalità fisse per un Guardiano che non si comporti in questo modo. Tuttavia, se un Guardiano dovesse abbandonare le sue responsabilità per più di qualche giorno, gli dei potrebbero negargli l'uso dei vantaggi associati a questo tipo. Se è assente per un periodo più lungo - diciamo qualche settimana - gli dei potrebbero anche negargli l'uso di tutti gli incantesimi. Il Guardiano recupera l'uso dei suoi vantaggi e degli incantesimi appena ritorna al suo dominio.

Montanaro (Mountain Man)

Descrizione: Alcune persone trovano irresistibile la seduzione delle terre selvagge. Avendo Assaggiato il piacere della vita nella suo più puro stato primitivo, queste anime solide rifiutano i legami della civiltà ed abbracciano con tutto il cuore le sfide delle indomate terre selvagge. Questi Montanari (e Montanare) passano gran parte delle loro vite in lontano isolamento,



sopravvivendo a climi incerti, creature ostili e croniche privazioni di cibo e altre vitali risorse. Non potrebbero essere più felici.

Il tipico Montanaro è robusto, coraggioso e semplice. I libri e lo studio formale significano poco meno del confidare in sé stessi e nel buon senso. Sebbene ineducati per gli standard comuni, il Montanaro ha imparato tutte le abilità necessarie per sopravvivere. Può fabbricare le proprie armi dai materiali più grezzi, preparare potenti medicine da erbe selvatiche e persistere tenacemente in lavori fisici quando altri già sarebbero sufficientemente esausti da desistere. Benché cacciare prede selvatiche e districarsi in terreni pericolosi possa essere scoraggiante per un forestiero, fa parte del lavoro quotidiano del Montanaro.

Requisiti: Un Montanaro deve avere un punteggio minimo di 14 in Forza di 15 in Costituzione. Il Montanaro non può essere di razza elfica.

Terreno primario: *Richiesto:* Montagna.

Ruolo: I Montanari danno più valore alla riservatezza che alla comodità. Di conseguenza, stabiliscono le loro dimore in caverne secluse o in grezze baracche nascoste in remote catene montuose. Molti sono nomadi, vagando di luogo in luogo con i propri averi allacciati in spalla o trasportati da un orso o altro animale seguace. Hanno poco bisogno di denaro, ma occasionalmente si procurano beni da venditori ambulanti o da mercati di piccole città, barattando con pellicce o pelli.

Perfino il più ostinato e indipendente Montanaro necessita di compagnia umana ogni tanto, il che è una delle ragioni per il quale potrebbe acconsentire ad unirsi ad un gruppo di avventurieri. Davanti ad un problema troppo formidabile per essere affrontato da solo – come uno sconfinamento da parte di un esercito nemico o un’infestazione di potenti mostri – un Montanaro potrebbe cercare un gruppo disposto a dargli una mano.

Il Montanaro parla amente aperta e direttamente, indipendentemente da chi lo possa offendere. L’etichetta gli si adatta poco, nemmeno la sua igiene personale. Sebbene alcuni gruppi di avventurieri potrebbero trovare i modi di approccio diretti del Montanaro rinfrescanti o perfino affettuosi, molti lo vedono piuttosto come un brutto poco sofisticato, burbero e maleducato. Alcuni Montanari hanno un primitivo senso dell’umorismo che lo spinge a giocare scherzi adolescenziali, come lasciare che un orso si infili nel sacco a pelo di un compagno. Il Montanaro ha poco interesse nell’arte o la filosofia, ma è un ottimo narratore e ama raccontare le abbellite storie di altri paesi – spesso delle proprie imprese. Si dedica al combattimento più di quanto faccia con gli altri elementi della sua vita, attaccando con vigore.

Abilità secondarie: Cacciatore, Fabbriante di archi e frecce, Minatore, Pellicciaio, Pescatore.

Capacità relative alle armi: Un Montanaro deve scegliere le sue capacità relative alle armi iniziali fra le seguenti: Ascia (qualsiasi) arco (qualsiasi), balestra (qualsiasi), bastone da combattimento coltello, clava, dardo, giavellotto, lancia, martello da guerra, mazzafionda, pugnale.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Alpinismo. *Richieste:* Caccia. *Consigliate:* Accendere il fuoco, Corsa, Disporre trappole, Estrazione, Foraggiare*, Meteorologia. *Bloccate:* Agricoltura, Araldica, Fabbricazione di archi/frecce (comprese nello speciale bonus di Fabbricazione di armi, descritta di seguito), Fabbricazione di armature, Falconeria*, Galateo, Guidare carri, Ingegneria, Lavorazione del ferro, Lettura/scrittura, Magia, Marineria, Navigazione, Nautica*, Resistenza, Segnalazione*, Segnare sentieri*, Segnavia*, Vigilanza*.

Bonus Speciale: Il Montanaro riceve anche Fabbricazione di armi (Grezze) come capacità bonus. La capacità è circoscritta alle armi elencate nella Tabella 48 e può essere usata solo per fare armi nel quale è capace. Egli usa pietre, legno e altri materiali disponibili in natura, così le armi sono fatte senza costi. Questa capacità non può essere migliorata; quindi, assegnare casella-capacità alla Fabbricazione di armi grezze non ha effetto.

Regola Opzionale: Se un’arma fatta di pietra oppure d’osso colpisce, tira 1d6. Un’arma di pietra si spezza con un risultato di 1; un’arma d’osso si spezza con un risultato di 1 o 2 (come per il *Manuale del perfetto Guerriero*).

Tabella 48: Fabbricazione di Armi Grezze (Montanaro)

Arma	Tempo di Costruzione
Accetta	1 giorno
Accetta da lancio	6 giorni
Arco corto	12 giorni
Arco lungo*	15 giorni
Ascia da battaglia	4 giorni
Bastone da combattimento	1 giorno
Coltello	2 giorni
Dardo	3/giorno
Frecce	7/giorno
Giavellotto	1 giorno
Lancia	2 giorni
Martello da guerra	5 giorni
Mazzafionda	3 giorni
Pugnale	2 giorni

*La stagionatura del legno richiede 1 anno.



Armatura/Equipaggiamento: Un Montanaro inizia la sua carriera con due qualsiasi armi di cui abbia la capacità. Riceve queste due armi senza consumare caselle-capacità. Queste armi sono fatte a mano. Una volta che la sua carriera è iniziata, il Montanaro può fabbricare armi aggiuntivi in accordo con le regole della sua capacità Fabbricazione di armi grezze. Può anche usare armi che ottiene dai suoi compagni o da altre risorse.

Un Montanaro normalmente non indossa armatura. Invece, indossa giubbe fatte a mano di cuoio o pelliccia che gli conferiscono una Classe d'Armatura di 8. Un Montanaro spesso decora la sua giubba con penne di porcospino tinte o strisce di sassolini colorati. A volte aggiunge collane d'osso, elaborate frange di cuoio o un cappelli fatto di pelle di castoreo o procione.

Sebbene non sia esplicitamente proibito indossare armature di metallo, un Montanaro non si trova a suo agio con esse e così subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire quando le usa.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Un Montanaro da solo il 20% di probabilità di attrarre seguaci umani, semiumani o umanoidi. Tratta un risultato di 81-00 come un orso (il tipo determinato dal DM: solitamente nero, bruno o delle caverne). Qualsiasi risultato che sia un elfo sarà invece un nano (eccetto per i maghi elfi, che saranno invece degli gnomi illusionisti).

Vantaggi:

Volontà di Vivere: Dove altri soccomberebbero alla morte, il tenace Montanaro si aggrappa alla vita con ferocia. Questa abilità si manifesta nei seguenti modi:

- Se fallire un tiro-salvezza contro Morte sarebbe letale, il Montanaro riceve un bonus di +2.
- Se il risultato di un danno subito riduce il Montanaro a zero punti-ferita o meno, il Montanaro esegue una prova di Costituzione. Se la prova ha successo, egli è ridotto a 1 punto-ferita. Un montanaro non può usare quest'abilità se ha 1 solo punto-ferita rimasto.
- Se un incontro finisce con la morte del Montanaro, potrebbe non morire immediatamente. Se supera una prova di *shock corporeo*, egli combatte per altri 1d4 round o finché ridotto a -10 punti-ferita pari al suo livello, qualsiasi avvenga prima. Poi cade morto.

Preparare Elisir di Guarigione: Quando un Montanaro raggiunge il 7° livello, ottiene l'abilità di preparare speciali elisir di guarigione. Deve passare 1d4 ore raccogliendo le erbe fresche ed i muschi necessarie, solitamente disponibili in qualsiasi foresta, giungla o regione di montagna (come determinato dal DM). Ci vuole 1 ora per preparare l'elisir, che rimane attivo per 24 ore. L'elisir agisce come una dose di *pozione di*

guarigione. Il Montanaro può preparare un elisir di guarigione 1 volta al giorno.

Svantaggi:

Furtività Limitata: Il Montanaro ha una penalità di -5% alla probabilità di nascondersi nell'ambiente naturale circostante e di -5% alla probabilità di muoversi silenziosamente.

Magia Limitata: Un Montanaro manca della pazienza e della disciplina per maneggiare con efficienza la magia. Memorizza meno incantesimi degli altri ranger e non li ottiene fino al raggiungimento del 10° livello (vedi Tabella 49).

Tabella 49: Progressione Incantesimi del Montanaro

Livello del Montanaro	Livello per lanciare	Livello incantesimo		
		1	2	3
1-9	—	—	—	—
10-11	1	1	—	—
12-13	2	2	—	—
14-15	3	2	1	—
16+	4	2	2	—

Nessuna Roccaforte: Un Montanaro non ha interesse nelle fortificazioni e non ne costruirà mai una.

Denaro Limitato: Oltre che le sue armi e i vestiti, un Montanaro può possedere solo un singolo oggetto del valore di 15 mo o più. Il valore totale di tutti i suoi averi, compresi denaro e tesori, a parte i costi di addestramento, non possono eccedere le 100 mo. Il tesoro in eccesso e gli averi vengono dati via come il Montanaro meglio crede. (Tuttavia, il Montanaro riceve ancora tutti i punti esperienza dovuti al ritrovamento dei tesori e i membri del gruppo non ricevono punti esperienza dai doni del Montanaro.)

Penalità alle Reazioni: Le rudi maniere del Montanaro e l'aspetto sgraziato mette gli stranieri a disagio. Subisce una penalità di -1 sulle modifiche da tutti i PNG.

Il Montanaro subisce una penalità di -2 sulle reazioni quando incontra un nobile, un aristocratico o un'altra persona culturalmente importante, in quanto lo trovano particolarmente spiacevole.

Pioniere (Pathfinder)

Descrizione: Il Pioniere ha un inspiegabile talento per i sentieri rapidi, un'abilità che permette di trovare la via più facile, ridurre i tempi di viaggio e evitare i pericoli naturali. Il suo acuto senso della direzione minimizza la possibilità di perdersi. Può stimare il numero di chilometri percorsi con un'accuratezza sorprendente. Il



Pioniere è una guida impagabile, aiutando ad assicurare passaggi sicuri ed efficienti.

Sebbene i Pionieri provengano da tutti gli stili di vita, molti la dimora in insediamenti di poca densità o terreni eccezionalmente ostili dove imparare a trovare una via può fare la differenza fra la vita e la morte. Un Pioniere di solito dimostra un'attitudine per le scorciatoie molto presto nella sua vita, ma al pratica diligente è necessaria per affinare tali abilità. Spesso, un giovane Pioniere esercita le sue abilità chiedendo a un compagno di bendarlo, condurlo in una zona inesplorata e poi abbandonarlo. Il Pioniere deve trovare la strada di casa solo con le sue forze. I Pionieri esperti ingaggiano occasionalmente si danno a questo passatempo per rispolverare la loro tecnica e impressionare potenziali clienti.

Requisiti: Come i ranger standard.

Terreno primario: Collina, Foresta, Giungla, o Pianure, Montagna.

Ruolo: Sebbene alcuni Pionieri siano al servizio di re e signori, gran parte operano indipendentemente. I Pionieri sono generalmente considerati onesti, sebbene i loro servizi siano raramente economici.

Essendo personaggi di alti principi, i Pionieri spesso offrono i loro servizi a gruppi che intraprendono avventure per promuovere il bene comune. Raramente un Pioniere si unisce ad un gruppo puramente per guadagno, sebbene possa considerare tale sistemazione quando gli affari sono scarsi.

Come membro di un gruppo di avventurieri, il Pioniere si trova di solito in avanscoperta, esplorando il terreno per discernere la migliore strada ed individuare i potenziali pericoli. A meno che il Pioniere non abbia organizzato lui stesso il gruppo, di solito lascia il ruolo di capogruppo a qualcun altro mentre si concentra sull'individuazione di sentieri.

Abilità secondarie: Cacciatore, Contadino, Forestale, Navigatore, Pellicciaio, Stalliere.

Capacità relative alle armi: Un Pioniere deve riempire le caselle-capacità iniziali con il machete (vedi Capitolo 7), accetta o spada; tali armi sono utili per tagliare gli arbusti e ripulire i sentieri. Le caselle-capacità successive possono essere usate con qualsiasi tipo di armi di sua scelta (vedi anche Vantaggi).

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Orientamento, Senso della distanza*, Segnare sentieri*. *Richieste:* Vigilanza*. *Consigliate:* Accendere il fuoco, Alpinismo, Foraggiare*, Meteorologia, Mimetismo*, Navigazione, Resistenza, Segnalazione*, Segnavia*.

Armatura/Equipaggiamento: Per il fatto di passare molto tempo a piedi, il Pioniere favorisce le armature leggere, come quelle di cuoio o imbottite. Quasi mai imbraccia

uno scudo. Per il resto, il Pioniere non ha particolari preferenze o requisiti.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Tutte le specie sono qualificate, sebbene è più facile che il Pioniere attragga seguaci con un alto Fattore Movimento (12+), in quanto tende ad avere poca pazienza con le creature che non possono tenere il passo con lui.

Vantaggi:

I primi due vantaggi, *percepire sentieri* e *guida via terra*, si applicano sono quando un Pioniere sta guidando il gruppo. Almeno 6 metri devono separare il Pioniere dal resto del gruppo; la prossimità di altri distrae il Pioniere, rendendolo incapace di trarre vantaggi da questi benefici.

Percepire Sentieri: Le probabilità del Pioniere di perdersi in un territorio all'aperto è ridotta del 10%. Inoltre, le sue probabilità di base di perdersi nel suo terreno primario (cioè la colonna Ambiente circostante della Tabella 81 del *Manuale del DUNGEON MASTER*) non supera il 20%. Ciò non è cumulativo con gli altri benefici, come quello dovuto dalla capacità Orientamento.

Guida Via Terra: Un Pioniere è in grado di trovare il sentiero ottimale attraverso il terreno accidentato, aumentando il Fattore Movimento del gruppo quando percorre lunghe distanze. Per determinare il costo del terreno per il movimento all'esterno quando a guidare il gruppo è un Pioniere, usa la Tabella 50 in questo libro al posto della Tabella 74 nel Capitolo 14 del *Manuale del DUNGEON MASTER*. Il costo del movimento indica i punti di movimento spesi per ogni 1,6 km di viaggio, sottrai i punti dal movimento totale disponibile al gruppo per quel giorno. (Nota che i tipi di terreno meno accidentati sono relativamente ininfluenti, in quanto il sentiero migliore è solitamente ovvio, perfino senza l'aiuto di un Pioniere.)



Tabella 50: Costi del Terreno per Pioniere

Tipo di terreno	Costo
Arbusti, sottobosco	1
Brughiera	3
Collina basse	1
Colline ripide (pendi dei monti)	3
Deserto sabbioso	2
Deserto sassoso	1
Foresta fitta	3
Foresta media	2
Foresta rada	1
Ghiacciaio	1
Giungla media	4
Giungla fitta	6
Montagne, alte	6
Montagne, basse	3
Montagne, medie	4
Palude	6
Pianura incolta, prateria	1
Terre desertiche o selvagge	1
Tundra	2
Zone coltivate	½

Abilità di Tiro: Possedendo una mano ferma e una vista acuta, il Pioniere ha un bonus di +1 al tiro per colpire eseguito con la sua arma da lancio preferita. Deve

essere una nel quale abbia al capacità e scelta come arma preferita.

Riconoscere Pericoli del Sentiero: Osservando i subdoli cambiamenti del terreno, il Pioniere è in grado di riconoscere i pericoli naturali, permettendo a lui ed ai suoi compagni di evitarli. I tipici pericoli comprendono sabbie mobili, doline, slavine e ghiaccio fragile. Un Pioniere non ha speciali abilità nel riconoscere pericoli creati dall'uomo, come buche o ponti pericolosi, non ha nemmeno talenti particolari per anticipare incontri con animali ostili o nativi.

Le probabilità di un Pioniere di riconoscere un pericolo è del 10% per livello d'esperienza; con una probabilità massima di 90% al 9° livello. Se il DM determina che il Pioniere si sta avvicinando ad un'area contenente un pericolo naturale, tira segretamente il dado percentuale. Se il risultato è uguale o inferiore alla probabilità del Pioniere, il Pioniere riconosce il potenziale pericolo. (Come opzione, il DM potrebbe descrivere solamente un aspetto insolito del terreno e lasciare che il Pioniere arrivi da solo alle conclusioni. Per esempio, se il Pioniere si avvicina ad una pozza di sabbie mobili, il DM potrebbe dire che il terreno sembra eccezionalmente spugnoso. Se il Pioniere si avvicina ad un'area di ghiaccio fragile, il DM potrebbe indicare che



il ghiaccio davanti a lui è trasparente e presenta piccole crepe.

Svantaggi: Muovendosi sempre davanti al gruppo, il Pioniere si pone in una situazione di rischio. Separato dai suoi compagni, il Pioniere è più facilmente vittima degli attacchi nemici. Corre un grosso rischio di attirare il fuoco dei cecchini ed è più soggetto a imboscate da creature ostili. Se fallisce nel riconoscere un pericolo, probabilmente sarà il primo ad esserne vittima.

Ranger dei Boschi (Greenwood Ranger)

Descrizione: Il più raro e certamente il più insolito fra i ranger, il Ranger dei Boschi o Limbante, combina le caratteristiche degli umani con quelle delle piante. Il Ranger dei Boschi inizia la sua vita come un normale umano, ma attraverso risolte richieste agli dei, gradualmente acquisisce qualità simili ai vegetali che aumentano il suo legame con il regno vegetale e dotandolo di notevoli poteri.

Un Ranger dei Boschi assomiglia ad un umano comune ricoperto dalla testa ai piedi con uno strato di spessa corteccia marrone, simile a quella delle querce. La corteccia sulla nuca e sui dorsi delle mani è tinta di verde; la corteccia verde gli permette di assorbire nutrimento direttamente dalla luce del sole (vedi la sezione Vantaggi di seguito). Non ha peli, né denti e le dita delle mani e dei piedi sono affusolate sembrano rami nodosi. Intrecci di corte radici crescono da piedi e caviglie.

A parte queste differenze fisiche, il Ranger dei Boschi si muove, parla e ha le abitudini di gran parte degli umani ordinari. Dato che le sue qualità umane sono dominanti, ha un bonus di +2 sui tiri-salvezza contro *blocca pianta*, *charme piante* e incantesimi simili correlati ai vegetali. Per il resto, un Ranger dei Boschi esegue i tiri-salvezza, tiri per colpire e prove di abilità come i ranger umani.

Diventare un Ranger dei Boschi: Un ranger deve prendere l'impegno di diventare un Ranger dei Boschi al 1° livello, anche così, le abilità speciali del Ranger dei Boschi non vengono ottenute fino al 4° livello. Dal 1° al 3° livello, viene considerato un Ranger dei Boschi latente. Un Ranger dei Boschi latente opera come i comuni ranger descritti nel *Manuale del Giocatore*, sebbene seguano le restrizioni alle Abilità Secondarie, Capacità Relative alle Armi e non Relative alle Armi descritte di seguito (e ricevono i bonus di capacità indicati). Può indossare qualsiasi armatura permessa ai ranger normali. A questo punto *non* ha nessuno dei vantaggi o svantaggi del Ranger dei boschi.

Durante il periodo di latenza, il ranger deve passare un minimo di 3 ore a settimana in silenziosa preghiera,

supplicando gli dei di trasformarlo in un Ranger dei Boschi. Non è necessario che il giocatore tenga traccia delle ore passate in meditazione; presumibilmente, il personaggio si riserverà tempo sufficiente per soddisfare questo requisito. Gli dei possono tollerare occasionali mancanze – per esempio, il ranger potrebbe essere troppo malato per pregare durante una settimana – ma per il resto ci si aspetta che il ranger mantenga costanti le sue preghiere. Se il ranger è con regolarità intenzionalmente negligente riguardo le sue preghiere (determinato dal DM), gli dei informeranno il ranger in sogno che non è più qualificato per diventare un Ranger dei Boschi. Il ranger è forzato ad abbandonare il tipo e I ne può scegliere un altro.

Quando un Ranger dei Boschi latente raggiunge il 4° livello, gli dei gli danno un semplice compito da svolgere che coinvolge la protezione o il supporto della vita vegetale. Tipici compiti possono essere assistere un treant, ripiantare un'area di foresta devastata dal fuoco e insegnare a tribù primitive come crescere e mietere i propri raccolti. Un Ranger dei Boschi latente che non riesce a completare il compito nell'arco di un mese deve passare altri 1d4 mesi in preghiera, dopo il quale periodo gli verrà affidato un nuovo compito.

Un Ranger dei Boschi latente che completa il compito deve localizzare un'area isolata di foresta o giungla, giacere al suolo e coprirsi con foglie e rami. Poi deve dormire per un intero giorno. Se disturbato prima che passino 24 ore, la trasformazione è interrotta; il ranger può provare di nuovo un'altra volta. Per il resto, al risveglio, il ranger sarà diventato in un ranger dei Boschi. Una volta trasformato, il Ranger dei Boschi *non può* più abbandonare questo tipo, sebbene le azioni che normalmente costerebbero ad un ranger la sua classe, si tramutano in perdita di incantesimi e altre penalità determinate dal DM.

Requisiti: Un Ranger dei Boschi deve essere umano. Per il resto, i requisiti di caratteristiche sono gli stessi di quelli dei ranger comuni.

Terreno primario: *Richiesto:* Foresta o Giungla.

Ruolo: Per il fatto di dover sacrificare una porzione della sua umanità per diventare un Ranger dei Boschi, un umano che sceglie questo tipo ha solitamente tenui legami con la società formale. E' un emarginato, con pochi legami, capace di allontanarsi dal mondo civilizzato senza rimpianti. Orfani, emarginati sociali e personalità eccentriche sono buoni candidati per diventare Ranger dei Boschi.

I Ranger dei Boschi vivono in fitte foreste o nella giungla distanti dai centri urbani. Molta gente tende ad essere schiva nei confronti dei Ranger dei Boschi, respinti dal loro aspetto o dalla paura dei loro strani poteri. Ma la



loro sfiducia non è ingiustificata. I Ranger dei Boschi sono di natura gentile, anime riflessive per il quale tutta la vita è preziosa. Un Ranger dei Boschi piangerà per la perdita di un albero quanto per il trapasso di un compagno umano. Per il Ranger dei Boschi, le terre selvagge sono un glorioso luogo sacro. Se necessario rischierà la sua vita per preservarlo.

In molti casi, un Ranger dei Boschi si alleerà con qualsiasi gruppo di avventurieri che condivide la sua affinità per la natura, offrendo la sua opinione solo quando chiesta e rimettendosi al capo del gruppo in gran parte delle situazioni.

Abilità secondarie: Contadino, Fabbriante di archi e frecce, Forestale, Falegname/Carpentiere.

Capacità relative alle armi: Le capacità relative alle armi di un Ranger dei Boschi sono limitate alle seguenti scelte: arco (qualsiasi), ascia (qualsiasi), balestra (qualsiasi), bastone da combattimento, coltello, fionda, lancia, pugnale, spada, spada corta.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Erboristeria. *Richieste:* Agricoltura. *Consigliate:* Carpenteria, Resistenza, Foraggiare*, Nuoto, Segnare Sentieri*, Meteorologia. *Bloccate:* Fabbricazione di armature, lavorazione del ferro, Accendere il fuoco, Ingegneria, Lavorazione delle pelli, Estrazione, Alpinismo, Navigazione*, Cavalcare (creature terrestri e volanti), Marineria, Speleologia*, Edilizia, Fabbricazione di armi.

Armatura/Equipaggiamento: Un Ranger dei Boschi non può indossare armatura. Tuttavia, la sua pelle simile a corteccia gli conferisce una buona protezione. Al 4° livello, la pelle del Ranger dei Boschi gli dà una CA di 5. Per ogni livello successivo, la CA diminuisce di 1 punto; un ranger dei Boschi di 8° livello, per esempio, avrà CA 1. Al 15° livello, il Ranger dei Boschi raggiunge il suo massimo di CA -6.

Normalmente, i Ranger dei Boschi non indossano abiti eccetto un perizoma o semplici grembiuli. Grazie ai loro piedi duri, le scarpe non sono necessarie. Alcuni Ranger dei Boschi sono amanti di spille decorative fatte di gemme o minerali colorati. I Ranger dei Boschi indossano tali spille puntandole direttamente sulla loro pelle.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Un Ranger dei Boschi avrà almeno un seguace treant in un qualche momento della sua carriera.

Vantaggi:

Parlare con le Piante: Il Ranger dei Boschi può *parlare con le piante* a volontà. Quest'abilità è simile all'incantesimo di 4° livello dei sacerdoti, eccetto che non richiede componenti né tempo di lancio.

Fotosintesi: Diversamente dai comuni umani, il Ranger dei Boschi non ha bisogno di mangiare o bere. Riceve

nutrimento direttamente dal sole. Fin tanto che rimane esposto al sole per almeno 1 ora al giorno, rimane in salute. Subisce la perdita di 2 punti-ferita per ogni giorno che non resta sufficientemente esposto al sole. Le giornate nuvolose sono sufficienti per nutrire un Ranger dei Boschi.

Un Ranger dei Boschi soddisfa la sua sete immergendo i suoi piedi in una pozzanghera o laghetto di acqua dolce per 10 minuti ogni giorno. L'esposizione alla pioggia o l'immersione dei piedi in un secchio è comunque sufficiente. Se resta senza acqua per oltre 48 ore, comincerà a perdere 2 punti-ferita ogni giorno.

Galleggiamento: Un Ranger dei Boschi richiede ossigeno come qualsiasi altro umano ed è soggetto all'affogamento e al soffocamento. Tuttavia, grazie alla pelle legnosa del Ranger dei Boschi galleggia naturalmente, non può annegare a meno che tenuto fisicamente sotto acqua.

Radicare: Al raggiungimento dell'8° livello, un Ranger dei Boschi può accelerare la sua guarigione *radicandosi*. Può provarci 1 volta alla settimana. Per usare questa abilità, il Ranger dei Boschi deve affondare i piedi nella terra (non sabbia o neve; il suolo deve essere capace di supportare la vita vegetale) fino alle caviglie. Deve restare fermo e silenzioso per 1d4 ore, senza intraprendere azioni durante questo periodo. Se interrotto, il radicamento fallisce; può tentare di nuovo nella settimana successiva. Se non interrotto, piccole radici fuoriescono dai suoi piedi immergendosi nel terreno, assorbendo le sostanze nutritive dal suolo. Alla fine del periodo di radicamento, le radici si ritirano e il Ranger dei Boschi ha recuperato 3d4 punti-ferita.

Ramificare: In certe circostanze, un Ranger dei Boschi può far crescere un arto in più. L'arto cresce dal centro del torace del Ranger dei Boschi e funziona come un normale braccio.

Solo i Ranger dei Boschi di 10° livello o più possono provare la *ramificazione*. Un Ranger dei Boschi può fare una prova 1 volta al mese distendendosi sul terreno coprendosi con foglie, rami e terra. Per le successive 24 ore entra in uno stato di animazione sospesa, simile a quella dell'incantesimo *stasi temporale*. Se il Ranger dei Boschi è disturbato durante questo periodo, l'incantamento si spezza e la *ramificazione* non avviene. Il Ranger dei Boschi può riprovarci il mese successivo.

Se il Ranger dei Boschi non è disturbato, si risveglia dopo 24 ore con un nuovo arto dal torace. Il nuovo arto può essere utile in diversi modi:

- Il Ranger dei Boschi può impugnare 3 armi allo stesso tempo. Gli attacchi fatti con la terza arma subiscono una penalità di -2. Le modifiche sulle reazioni del Ranger dei Boschi (basate sulla



Destrezza), modificano questa penalità, sebbene non possa risultare in un modificatore positivo. Il Ranger dei boschi ottiene solo 2 attacchi aggiuntivi per round, indipendentemente dal numero di attacchi che gli sono normalmente permessi. Quindi, un Ranger dei Boschi è in grado di attaccare 3/2 con un'arma. (uno nel primo round, 2 nel secondo) può attaccare 7/2 quando usa 3 armi (3 nel primo round, 4 nel secondo).

- Il Ranger dei Boschi con un terzo arto riceve un bonus di +3 quando fa lotta, pugilato o sopraffazione.
- Il Ranger dei Boschi con un terzo arto può nuotare al 150% del suo normale Fattore Movimento di nuoto. Riceve un bonus del 20% nello scalare pareti.
- L'arto extra aiuta il Ranger dei Boschi a svolgere attività ordinarie con più efficienza. Per esempio, può trasportare tre secchi di acqua allo stesso tempo o lavare i piatti in metà tempo del normale.
- Il terzo arto incrementa le prestazioni del Ranger dei Boschi quando usa certe capacità non relative alle armi che comportano il lavoro manuale. Per esempio, quando usa la capacità Giocoleria per afferrare oggetti, fa un attacco contro CA 2 invece che CA 0. Quando usa la capacità tessitura, può creare tre metri quadrati di materiale al giorno invece che due. Il DM determina l'incremento a seconda della specifica capacità e dal compito svolto.

Il nuovo arto del Ranger dei Boschi si secca e cade dopo 1d4 giorni. Un Ranger dei Boschi non può avere più di un arto extra alla volta.

Svantaggi:

Arti Doloranti: Il Ranger dei Boschi ha una penalità di -5% quando cerca di muoversi silenziosamente. Non ottiene bonus dovuti alla Destrezza alla sua Classe d'Armatura.

Vulnerabilità al Fuoco: Se un avversario esegue un qualsiasi attacco basato sul fuoco normale o magico contro il Ranger dei Boschi, è avvantaggiato da un bonus di +4 sul tiro per colpire e di +1 per dado di danno sul tiro per le ferite. Il Ranger dei Boschi subisce una penalità di -4 su tutti i tiri-salvezza che coinvolgono gli attacchi basati sul fuoco. Qualsiasi attacco basato sul fuoco infligge un 1 punti-ferita in più per ogni dado di danno.

Vulnerabilità ai Climi Estremi: Sebbene la sua pelle gli fornisca protezione in molti ambienti, il Ranger dei Boschi rischia danno per una prolungata esposizione alle temperature estreme. Dopo un giorno intero speso in un clima dove le temperature sono al di sotto della temperatura di congelamento o con una media di temperature di 37° C e più, Ranger dei Boschi deve

eseguire una prova di Costituzione. Il fallimento della prova fa perdere 1d4 punti-ferita.

Magia Limitata: Un Ranger dei Boschi può imparare solo gli incantesimi della sfera Vegetale. Usa la normale tabella di progressione dei ranger (fornita nella Tabella 5 nel Capitolo 1).

Penalità alle Reazioni: A causa del suo aspetto bizzarro, il Ranger dei Boschi subisce una penalità di -3 ai modificatori di reazione quando incontra qualsiasi PNG, con l'eccezione di nobili istruiti, saggi e altri personaggi di alto livello di allineamento Buono o Neutrale. Tali personaggi di spicco non sono intimiditi da questo aspetto.

Ranger del Mare (Sea Ranger)

Descrizione: Sebbene molti ranger vivono e lavorano sulla terra, i Ranger del Mare fanno del mare la loro dimora. Che veleggi sull'oceano a bordo di un possente galeone o discenda le correnti dei fiumi su una canoa, il Ranger del Mare trova le acque del mondo una infinita fonte di meraviglie. Un marinaio ed un avventuriero, fa guardia al suo dominio acquatico con vigilanza e conta molte delle sue creature come amici ed alleati.

Ha un'estesa comprensione degli schemi meteorologici in mare e della abitudini degli animali marini. Si specializza nel combattimento, sia in superficie che sott'acqua. Potrebbe essere un membro di una marina militare, un operatore indipendente o un mercenario. Potrebbe essere incaricato di far rispettare le leggi navali. Alcuni Ranger del Mare proteggono i porti o i territori di pesca. Altri servono come scorte per le flotte commerciali.

Terreno Acquatico: Per gli scopi di questo tipo, un Terreno Acquatico comprende, oceani, laghi, stagni e fiumi, come anche coste, spiagge e piccole isole.

Requisiti: Per il fatto che il Ranger dei Mari deve padroneggiare in un ampio numero di conoscenze richiede un'intelligenza minima di 12. Per il fatto che pochi elfi e mezzelfi hanno un'attitudine per la vita marina, virtualmente tutti i Ranger del Mare sono umani (sebbene essere un umano non sia una restrizione obbligatoria).

Terreno primario: *Richiesto:* Acquatico.

Ruolo: I Ranger del Mare hanno la reputazione di dediti professionisti dalla mente acuta. Come tale, sono spesso ricercati dai gruppi di avventurieri in cerca di capacità speciali, in particolare quando l'avventura li porta in ambienti acquatici o si aspettano di affrontare avversari di origini oceaniche. Sebbene i Ranger del Mare preferisca generalmente rimanere in mare, viaggiano sulla terra quando necessario per gli scopi del loro gruppo. Per il fatto che molti seguaci del Ranger del



Mare sono legate all'acqua, ha poco accesso a loro quando si avventura sulla terra, un handicap a cui resiste con grazie ma senza entusiasmo.

L'ambiente ha un profondo effetto sulle abitudini del Ranger del Mare. Sulla terra, i suoi compagni di gruppo lo troveranno esitante ed incerto, seguendo gli ordini senza commentare e riluttante ad offrire avvisi. Negli ambienti acquatici, tuttavia, diventa una persona differente – sicuro, determinato e autoritario. Solo il più testardo o stupido dei gruppi declinerebbe il ruolo di comando ad un Ranger del Mare in terreni acquatici.

Abilità secondarie: Commerciante, Maestro d'ascia, Marinaio, Navigatore, Pescatore, Sarto/Tessitore.

Capacità relative alle armi: *Consigliate:* Pugnale, coltello, arpione, spada (qualsiasi), arma lunga (qualsiasi) tridente; *Opzionali:* Caviglia, raffio/uncino, sciabola corta.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Nautica* o Marineria; Nuoto. *Consigliate:* Cartografia*, Cavalcare (creature marine)*, Navigazione, Orientamento, Pesca, Resistenza, Senso della distanza*, Uso della corda. *Bloccate:* Agricoltura, Alpinismo, Cavalcare (creature terrestri), Edilizia, Estrazione, Falconeria*, Guidare carri, Lavorazione del ferro, Speleologia*.

Armatura/Equipaggiamento: Per il fatto che le armature pesanti interferiscono con il nuoto rendono scomodi i movimenti sulle navi, molti Ranger del Mare indossano armature con CA di 8 o inferiore.

Specie nemica: Qualsiasi creatura acquatica è qualificata come specie nemica.

Seguaci: Il terreno primario di tutti i seguaci animali deve essere Acquatico. Qualsiasi elfo seguace ha l'80% di probabilità di essere un elfo marino.

Vantaggi:

Seguire Piste in Mare: Grazie alla sua conoscenza dei venti prevalenti, delle correnti e di altre condizioni acquatiche generali, il Ranger del Mare può effettivamente seguire imbarcazioni e creature acquatiche. Non è in quanto la lettura di indizi fisici ma quanto una deduzione istintiva della probabile rotta e destinazione della preda. Agli scopi del gioco, il Ranger del Mare usa le normali regole della capacità Seguire piste.

Profumo di Terra: Quando è per mare, il Ranger del Mare può odorare la presenza di terra emersa (comprese le isole) entro 80 km. Inoltre, se il Ranger del Mare è già stato su in quella terra, ha il 10% di probabilità per livello di identificarla con precisione.

Piede Marino: Il Ranger del Mare ha un senso dell'equilibrio molto sviluppato che entra in gioco quando deve combattere su una trave stretta (come una varea di pennone o un'asse d'arrembaggio) o un ponte sobbalzante. Non solo ha il piede sicuro in tali condizioni

(evitando qualsiasi penalità di combattimento da esse dovute), ma qualsiasi tiro-salvezza o prova di Destrezza eseguito per mantenere l'equilibrio ottiene un bonus di +2.

Combattimento Acquatico: Un Ranger del Mare non subisce penalità ai suoi tiri per colpire quando si trova nell'acqua; per il resto segue le regole standard per il combattimento sott'acqua fornite nel Capitolo 9 del *Manuale del DUNGEON MASTER*.

Assemblea dei Pesci: Quando un Ranger del Mare raggiunge il 12° livello, può tentare di chiamare una *assemblea di pesci*. Può usare quest'abilità 1 volta a settimana. Se ha successo, il Ranger del Mare può chiedere un servizio. Tipici servizi comprendono l'individuazione o il recupero di piccoli oggetti, la fornitura di piante acquatiche commestibili, informazioni riguardo mostri locali o condizioni e forse il trasporto attraverso un piccolo tratto di acqua se i membri dell'assemblea sono grandi a sufficienza. Una volta al mese questo può diventare l'equivalente di un incantesimo *comunicazione con la natura*.

Per chiamare una *assemblea di pesci*, il Ranger del Mare individua uno stagno, un lago o qualsiasi altra massa d'acqua contenente vita acquatica. In un qualche momento tra il tramonto e l'alba, si inginocchia accanto all'acqua e si concentra per un intero turno. Un attacco o un'interruzione durante questo tempo spezza la concentrazione e non può più provare a chiamare una *assemblea di pesci* fino alla settimana successiva.

Per il resto, alla fine dei 10 round, 10-100 (10d10) pesci o altre creature acquatiche (come appropriato in base al luogo) emergono in superficie e osservano in attesa il Ranger del Mare. Il Ranger del Mare deve allora gettare un'offerta nell'acqua; il dono può essere del cibo, una moneta o qualsiasi altro oggetto a scelta del ranger.

Il DM allora tira 1d10 e consulta la Tabella 51. Se l'offerta è stata ragionevolmente generosa, aumenta il risultato di 1 punto. Se l'offerta è stata eccezionalmente di valore, aumenta il risultato di 2 punti. Se l'offerta è stata scarsa (una moneta di rame o un tozzo di pane) diminuisci il risultato di 1 punto. Se l'offerta è stata di nessun valore (un osso o un pezzo di roccia), diminuisci il risultato di 2 punti. Il risultato non può essere diminuito al di sotto di 1 o aumentato oltre il 10.



Tabella 51: Esito dell'Assemblea di Pesci

Tipo d10	Esito
1-2	Il pesce si immerge immediatamente; l'offerta è rifiutata. Dall'alba al tramonto del giorno seguente, il ranger subisce una penalità di -1 su tutti i tiri per colpire e le prove di abilità.
3-7	Il pesce nuota senza apaticamente in cerchio per alcuni momenti, poi si immerge; l'offerta non è né accettata né rifiutata. Il ranger non subisce effetti collaterali.
8-10	Il pesce si immerge e spruzza con eccitazione per alcuni momenti, poi s'immerge; l'offerta è accettata. L'assemblea offre al ranger un beneficio entro i limiti delle loro capacità.

Svantaggi:

Seguire Piste Limitato: La probabilità di un Ranger del Mare di seguire piste in terreni non acquatici è dimezzata.

Muoversi silenziosamente/nascondersi nelle ombre: Il Ranger del Mare non possiede queste due abilità, sono rimpiazzate da Piede Marino e Combattimento Acquatico.

Segugio (Stalker)

Descrizione: Ad un primo sguardo, questo personaggio dalla voce carezzevole e piuttosto vago sembra completamente fuori posto in un gruppo di avventurieri, sembrando invece come un uomo di città avventuratosi nelle terre selvagge per errore. Ma l'atteggiamento scialbo è solo una facciata, nascondendo sensi acuti, una mente sveglia e notevole intuizione. Solo i suoi amici più stretti realizzano l'estensione della sua esperienza nel raccogliere informazioni. E questo è proprio il modo in cui gli piace che sia.

I Segugi servono come spie, informatori e interrogatori. Diversamente dagli altri ranger, i Segugi si trovano a loro agio sia negli ambienti urbani che negli ambienti selvatici. Un Segugio può osservare di nascosto un accampamento di banditi per fare l'inventario delle loro provviste e ostaggi oppure origliare nei corridoi di un castello di un mago malvagio. Alcune domande innocue gli permettono di distinguere un amico da un nemico e i fatti dalla finzione. La sua padronanza della furtività lo rende un avversario temibile.

Requisiti: Un Segugio deve avere un punteggio di Intelligenza di 14 o più. Un Segugio deve essere un umano.

Terreno primario: Qualsiasi; in aggiunta, il terreno primario del Segugio può essere Urbano (vedi Vantaggi).

Ruolo: I Segugi tendono ad essere introspettivi e





fisica. Evitano di attirare l'attenzione su di essi, parlando raramente se non direttamente indirizzati, poi rispondono succintamente e senza elaborazioni. Evitano i pettegolezzi e la socializzazione, preferendo invece la compagnia di un buon libro o un'ora spesa esaminando insolite impronte. I Segugi tendono a sopprimere le loro emozioni così le loro decisioni non sono abbellite da ciò che ritengono irrilevante.

Sebbene molta gente rispetti i Segugi, sono anche guardinghi verso di loro. La furtività e la segretezza del Segugio mette le persone a disagio, in quanto questi tratti solo solitamente associati a ladri e truffatori. Ma i Segugi danno valore all'onore come qualsiasi altro ranger e i nobili esitano raramente ad assoldarne uno in tempi di crisi. Un Segugio assoldato è sicuro che si concentri sul compito assegnato, completandolo con efficienza, facendo rapporto per poi andarsene per la sua strada senza commenti.

I gruppi di avventurieri spesso assoldano i Segugi valletti, sebbene occasionalmente, un Segugio potrebbe unirsi ad un gruppo senza la sicurezza di una ricompensa in denaro se l'avventura presenta delle sfide intriganti. I Segugi sono raramente capogruppo, sebbene esprimano le loro opinioni liberamente quando invitati a farlo. In combattimento, molti Segugi sono coraggiosi ma cauti, aspettando che si presentino le opportunità tattiche piuttosto che gettarsi nella mischia. Preferiscono prendere di sorpresa i propri avversari, colpendo silenziosi e veloci.

Abilità secondarie: Qualsiasi.

Capacità relative alle armi: I Segugi diventano capaci solo con le armi che possono nascondere facilmente. Le loro capacità relative alle armi sono limitate a arco corto, bastone da combattimento, cerbottana, coltello, fionda e pugnale. *Opzionali:* Garrote, fioretto, stiletto.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Mimetismo, Vigilanza*. *Consigliate:* Cartografia*, Galateo, Lottare alla cieca, Lingue moderne, Persuasione*, Segnalazione*, Segnare sentieri*, Segnavia*.

Armatura/Equipaggiamento: Un Segugio preferisce non portare più equipaggiamento di quello che può facilmente caricare sulla schiena. Veste abiti di buona fattura ma non pretenziosi, simili a quelli di un lavoratore o di un paesano, che gli permettono di mescolarsi con le folle. Sebbene possa indossare qualsiasi tipo di armatura (vedi Vantaggi) preferisce il cuoio. I Segugi no portano quasi mai lo scudo, trovandolo scomodo e limitante.

All'inizio della sua carriera, un Segugio riceve una "tuta mimetica" gratuitamente (vedi Capitolo 7). La mimetica corrispondente al suo terreno primario (nero per l'Urbano).

Specie nemica: Qualsiasi. Opzionalmente, il Segugio può dichiarare una specifica gilda dei ladri o gilda degli assassini come suo nemico.

Seguaci: Per il fatto che un Segugio preferisce lavorare non ostacolato, i suoi seguaci sono limitati in numero, specie e taglia. Sebbene riceva un totale di 2d6 seguaci nella sua carriera come gli altri ranger, un Segugio ha un solo seguace alla volta. Un nuovo seguace non appare fino a che l'attuale seguace del Segugio non muoia o venga congedato. Un Segugio non acquisisce un uovo seguace perfino se rilascia il suo attuale seguace o se trova qualcuno a cui affidarlo; deve tagliare tutti i legami con il vecchio seguace prima che ne arrivi uno nuovo.

Un Segugio non accetta mai seguaci umani o semiumani. E non accetta nemmeno seguaci la cui intelligenza sia comparabile a quella degli umani, come folletti o aarakocra, in quanto teme che tali esseri siano inaffidabili possano creare distrazioni non necessarie. In quanto vuole minimizzare le possibilità di attrarre l'attenzione, tutti i seguaci animali devono essere più piccoli di 1, 2 m (taglia P o Mi).

Vantaggi:

Seguire Piste: Un Segugio ha le normali probabilità di un ranger di seguire piste all'aperto. Inoltre ha la piena (non dimezzata) capacità di seguire piste negli ambienti urbani.

Abilità Furtive:

- Un Segugio ha un bonus di +10% alla sua probabilità di base di nascondersi nelle ombre/nascondersi negli ambienti naturali circostanti e un bonus di +10% alla probabilità di muoversi silenziosamente.
- Un Segugio ha la piena (non dimezzata) probabilità di successo quando si nasconde nelle ombre o si muove in silenzio negli ambienti urbani o in altre costruzioni non naturali come cripte o sotterranei.
- I Segugi possono nascondersi nelle ombre e muoversi silenziosamente quando indossano armature con CA 6 o meno (vedi Tabella 13: Armatura Opzionale nel Capitolo 1).
- Quando un Segugio usa con successo la sua abilità di muoversi silenziosamente, l'avversario subisce una penalità di -3 al tiro per la sorpresa. Il Segugio deve trovarsi a 27 metri o più dal resto del gruppo che non abbia simili abilità di muoversi in silenzio.

Interrogare: Quando interroga un PNG per qualsiasi ragione, un Segugio può acquisire speciali informazioni riguardo il PNG in uno (ma non tutti e due) dei seguenti modi:

- Superando una prova di Intelligenza (usa metà del punteggio di Intelligenza, arrotondato per eccesso), il Segugio può determinare



l'allineamento generico del PNG. Se ha successo, il Segugio apprende la componente buono-malvagità dell'allineamento del PNG (Buono, Neutrale o Malvagio).

- Il Segugio può discernere l'onestà del PNG. Il DM esegue in segreto una prova di Intelligenza per il Segugio. Se la prova fallisce, il DM dice non dice alcun che al Segugio riguardo l'onestà del PNG. Il Segugio deve predisporre la propria mente sull'affidabilità del PNG in base alle risposte del PNG.

Se la prova ha successo e il PNG è onesto con il Segugio, il DM dice al Segugio che il PNG sta dicendo la verità al meglio della sua conoscenza. Nessun successo di una prova impone al PNG di rivelare qualsiasi informazione al Segugio. Il PNG può rifiutarsi di cooperare, ma il Segugio è sicuro della sua onestà riguardo a qualsiasi cosa il PNG voglia condividere (Nota che il PNG potrebbe comunque passare informazioni non affidabili credendo che siano vere).

Se la prova ha successo e il PNG è stato disonesto con il Segugio, il DM dice al Segugio che il PNG sta mentendo. Sta al Segugio separare la verità dalle bugie; una prova eseguita con successo dice solo che il Segugio non dovrebbe prendere ogni cosa che il PNG dice come vera.

Memoria Fotografica: Quando un Segugio raggiunge il 10° livello, acquisisce una limitata memoria fotografica, che gli permette di richiamare i dettagli riguardo qualsiasi cosa che abbia udito o visto da quando ha raggiunto il 10° livello. Può richiamare frammenti di una conversazione, richiamare un'immagine mentale di un luogo che ha visitato o ricordare le parole di uno scritto. Per usare questa abilità, il DM esegue in segreto una prova di Intelligenza per il Segugio, con penalità -2. Se il tiro fallisce, la memoria è troppo vaga per essere di una qualsiasi utilità per il Segugio. Se la prova ha successo, il DM al Segugio cosa desidera ricordare. Se il tiro è un 20 naturale, il DM dà al Segugio informazioni fuorvianti intenzionalmente riguardo qualsiasi cosa cerchi di ricordare (una stanza, per esempio, viene erroneamente ricordata con una finestra chiusa o con dei segni di artigli sulle pareti). A causa dello stress mentale che comporta, questa abilità può essere usata solo 1 volta al giorno.

Svantaggi: A nessun fuorilegge o truffatore piacciono i ficcanaso. Di solito, ai Segugi catturati sono inflitte le punizioni più dure. Se una banda di orchetti o goblin dovesse realizzare che un Segugio si trova fra loro, è facile che lo inseguano e che lo picchino senza alcuna pietà. Un Segugio beccato a curiosare in una residenza privata sarà probabilmente perseguitato con il pieno diritto di legge. Un altrimenti amichevole PNG potrebbe essere

poco cooperativo con il gruppo se riconosce uno dei membri come Segugio.

Selvatico (Feralan)

Descrizione: Cosa accade ai bambini che si avventurano nelle aree selvagge e non vengono mai ritrovati? O peggio, i bambini che sono abbandonati dalle loro famiglie, lasciati nei boschi a loro stessi? Tristemente, molti di loro prima o poi soccombono ai pericoli delle zone selvatiche. Ma fortunatamente alcuni vengono presi dagli animali, allevati come parte di una cucciolata di leoni o di lupi. Tagliati fuori dalla civiltà, gradualmente prendono le caratteristiche delle creature che li hanno adottati. Nel processo, diventano Selvatici, esseri che combinano la ferocia della bestia con l'intelletto dell'uomo.

Il Selvatico può apparire come un umano, ma per gran parte, agisce come un animale selvaggio. Parla il linguaggio degli animali e vive nelle loro tane. Li guida nella caccia, li difende dai predatori e li considera parte della sua famiglia. Il Selvatico mantiene le vestigia della propria razza, caratterizzata da una mente sveglia e da un incrollabile curiosità riguardo al civiltà umana. Molti Selvatici hanno imparato abbastanza del linguaggio umano da poter comunicare con loro, almeno a livello base.

Nonostante le loro tendenze bestiali, i principi morali del Selvatico non sono differenti dagli altri ranger. Dà valore al benessere dei suoi seguaci come di sé stesso. Evita di uccidere inutilmente e considera sé stesso la nemesis dei cacciatori che cacciano le prede per divertimento. Avarizia e gelosia sono sconosciute al Selvatico come lo sono per le creature della foresta.

Specie Familiare: All'inizio della sua carriera, il giocatore dovrebbe scegliere una specie familiare per il suo Selvatico, che rappresenta il tipo di animale che lo ha allevato. Un Selvatico può avere solo una specie familiare, che non cambia mai. La specie familiare deve condividere il terreno primario del Selvatico ed è soggetta ad approvazione del DM. Gli animali adatti ad essere specie familiari comprendono cani selvatici, orsi (qualsiasi), lupi, grossi felini (qualsiasi) e primati (qualsiasi). Il DM può allungare la lista con altre scelte; le specie familiari non può essere umana, semiumana o umanoide o di origini magiche o soprannaturali.

Requisiti: I Selvatici devono avere un punteggio minimo di 15 in Costituzione e di 14 in Forza. Non possono essere di allineamento Legale.

Sebbene alcuni umani e semiumani vengono allevati dagli animali selvatici abbiano visioni Neutrali o Malvagie, solo quelli di allineamento Buono sono qualificabili come Selvatici. Siccome i Selvatici hanno



poca considerazione per le leggi e le regole del mondo civilizzato, molti sono di allineamento Caotico.

Terreno primario: La maggioranza dei Selvatici hanno la Foresta o la Giungla come terreno primario. Sono possibili Artico, Collina, Montagna, Paludi e Pianure, ma sono meno comuni.

Ruolo: Molte persone temono i Selvatici, considerandoli erroneamente uomini feroci o selvagge creature licanthrope. Coloro che fanno amicizia con i Selvatici, comunque, arrivano a conoscerli, considerandoli degni di fiducia, nobili e perfino gentili. E ancora, i Selvatici rimangono guardinghi verso molti umani e semiumani, trovando le loro azioni imprevedibili e incomprensibili.

I Selvatici raramente si offrono volontari per unirsi a gruppi di avventurieri. Tuttavia, per il fatto che i Selvatici sono ferventi avvocati e protettori della natura, sono inclini a cooperare con gruppi che condividono la loro preoccupazione.

Mentre i compagni umani del Selvatico possono ammirare il suo coraggio e rispettano i suoi istinti, potrebbero trovare le sue abitudini bestiali alla meglio offensive, temibili al peggio. Dopo la caccia, un Selvatico può trascinare la carcassa di una sua preda fino all'accampamento del gruppo e mangiarla cruda, strappandone pezzi assieme ai suoi seguaci famigliari. L'igiene personale è raramente fra le priorità del Selvatico, sebbene potrebbe leccarsi occasionalmente per pulirsi. Si prende cura dei suoi amici animali togliendogli le pulci dalla pelliccia e accoccolandosi fra loro per dormire. Quando disturbato, potrebbe ringhiare come un lupo. Per celebrare la vittoria su un predatore, potrebbe ululare alla luna. Comunica con grugniti, ringhi e frasi frammentate. Potrebbe sconcertare i nuovi arrivati annusandoli.

Abilità secondarie: Cacciatore, Forestale, Pellicciaio, Pescatore. Le abilità secondarie riflettono i talenti che i Selvatici hanno perseguito durante il periodo selvatico; quindi, tutte le abilità hanno applicazione solo nei territori selvaggi. Un Selvatico Pescatore, per esempio, potrebbe sapere come nuotare e catturare un pesce, ma non sarebbe in grado di utilizzare una barca.

Capacità relative alle armi: *Richieste:* clava, coltello. Una casella-capacità rimanente, il Selvatico dovrebbe spenderla su armi primitive: accetta, arco corto, cerbottana (raro), dardo, fionda, lancia, pugnale.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* Caccia o Pesca; Segnavia*. Le caselle-capacità iniziali rimaste devono essere utilizzate fra queste: Accendere fuochi, Addestramento animali, Cacciare, Combattere alla cieca, Conoscenza animale, Corsa, Vigilanza*, Foraggiare*, Nuoto, Veterinaria*, Meteorologia, Orientamento, Pesca, Posizionare trappole, Resistenza, Sopravvivenza, Uso della corda.

Armatura/Equipaggiamento: I Selvatici si adornano con camicie grezze o perizomi fatti di pelliccia e pelli. Indossano solo quanto necessario per tenersi caldi e confortevoli.

Un Selvatico non indossa armatura, nemmeno porta lo scudo. Le sue armi principali – quelle associate alle capacità relative alle armi – sono fatte di osso, rami, pietre e altri materiali naturali. Se perde o rompe una di queste armi, può farsene un'altra di rimpiazzo in poche ore, assumendo che il materiale adatto sia disponibile. Può usare altre armi oltre a quelle che si fabbrica, ma preferisce di no.

Specie nemica: Qualsiasi.

Seguaci: Diversamente dagli altri ranger, il Selvatico inizia a ricevere seguaci al 5° livello. Almeno metà (arrotondata per eccesso) dei suoi seguaci saranno della sua specie famigliare. Un Selvatico riceverà al massimo un umano, semiumano o umanoide come seguace e solo dal 10° livello in poi.

Vantaggi:

Furtività: Il Selvatico riceve una probabilità di +10% di nascondersi nell'ambiente naturale circostante e di +10% di muoversi silenziosamente.

Furia Ferale: Durante un combattimento in mischia, le prime ferite in ferite ad un avversario possono indurre il Selvatico ad una furia per il sangue, incrementando la sua efficienza combattiva. Un Selvatico può eseguire un tentativo di diventare infuriato verso un qualsiasi avversario particolare. Dopo il primo round nel quale il Selvatico infligge danno all'avversario, il Selvatico ha l'opzione di eseguire un tiro-salvezza contro Morte. Se il tiro ha successo, il Selvatico entra in una furia feroce per i successivi 2d6 round. Durante quel periodo, la furia dà al Selvatico un bonus di +2 ai tiri per colpire e per le ferite e la sua CA di base migliora di 2 punti (un Selvatico senza armatura scende temporaneamente a 8). Tuttavia, tutti gli attacchi devono essere fatti contro l'avversario designato e il Selvatico deve attaccare ogni round che ne è in grado; non può interrompere l'attacco volontariamente o scegliere di attaccare un avversario differente.

Un Selvatico infuriato deve continuare ad attaccare l'avversario designato fino a che la furia feroce non si esaurisce o l'avversario muore o fugge. Se la furia svanisce, il Selvatico può continuare ad attaccare normalmente o eseguire un'altra azione; tuttavia, il Selvatico non può provare ad infuriarsi contro lo stesso avversario. Se l'avversario muore, la furia feroce finisce automaticamente. Se l'avversario fugge, il Selvatico lo insegue per tutta la durata della furia.

Scalare: Il Selvatico ha una probabilità di successo di base del 60%. Questo gli permette di scalare gli alberi con Fattore Movimento normale del Selvatico (nel caso



il terreno primario sia Artico, Deserto o Montagna, si usa invece il fattore scalata). Questa abilità è molto più limitata di quella dei ladri di scalare pareti. Il modificatore di scalata discusso nel Capitolo 14 del *Manuale del Giocatore* si applica in tutte le situazioni diversa da quella data.

Parlare con gli Animali: Il Selvatico può usare questa abilità a volontà con gli animali della sua specie familiare. L'abilità è simile all'incantesimo di 2° livello dei sacerdoti *parlare con gli animali*, ma non richiede componenti o tempi di lancio.

Relazione con Familiari: I seguaci familiari di un Selvatico generalmente eseguiranno quanto chiesto, assumendo che siano fisicamente capaci di farlo, quando il Selvatico gli parla nel loro stesso linguaggio. I seguaci familiari maltrattati potrebbero abbandonare un Selvatico, come dettagliato nella sezione Formare un Gruppo del Capitolo 3.

Addestramento Animale: Il Selvatico può addestrare seguaci non familiari (usa le linee guida del Capitolo 3).

Richiamo Selvatico: Quando si trova nel suo terreno primario, il Selvatico può cercare di convocare animali della specie familiare ululando al massimo dei suoi polmoni per 1d6 round. Il DM allora tira i dadi percentuale in segreto. Se il risultato è inferiore o uguale al punteggio di Saggezza del Selvatico più il suo livello (un Selvatico di 5° livello con Saggezza 15 ha una percentuale di base del 20%), 1d4 animali familiari appariranno entro l'ora successiva. Una volta arrivati, questi animali si comporteranno come seguaci per le successive 1d4 ore. Durante questo tempo il Selvatico può comandarli con la sua abilità di *parlare con gli animali*. Alla fine del periodo di 1-4 ore, gli animali convocati se ne vanno. Un Selvatico può usare il *richiamo selvatico* una volta al giorno.

Svantaggi:

Magia Limitata: A causa della sua predisposizione mentale e le tendenze animalesche, un Selvatico può imparare e lanciare un numero limitato di incantesimi. Ha accesso solo alla sfera Animale e non può lanciare incantesimi superiori al 2° livello. La Tabella 52 mostra la progressione di incantesimi del Selvatico.

Un Selvatico può usare un qualsiasi oggetto magico normalmente permesso a un ranger.

Tabella 52: Progressione Incantesimi del Selvatico

Livello del Selvatico	Livello per lanciare	Livello incantesimo	
		1	2
1-7	—	—	—
8-9	1	1	—
10-11	2	2	—
12-13	3	2	1
14-15	4	2	2
16+	5	3	2

* Solo sfera Animale

Denaro Limitato: Un Selvatico ha poco interesse nel denaro o nelle gemme, i quali hanno per lui lo stesso valore delle pietre. Tiene solo fondi sufficienti a coprire i costi dell'addestramento, il rimpiazzo dell'equipaggiamento e le spese di base di sopravvivenza. Solitamente permette ai membri del suo gruppo di dividersi il restante della sua parte di tesoro se lo desiderano. (Tuttavia, il Selvatico riceve tutti i punti esperienza nel ritrovamento di tesori ed i compagni di gruppo non ricevono punti esperienza dalla condivisione del tesoro del Selvatico.)

Nessuna Roccaforte: Mancando di risorse, ma principalmente mancando di inclinazione, un Selvatico non costruisce un castello o un qualsiasi altro tipo di fortificazione in nessun momento della sua carriera.

Penalità sulle Reazioni: Le maniere e l'aspetto rozzi del Selvatico sottopongono una penalità di -3 sulle reazioni quando incontrano un PNG umano, semiumano o umanoide, compresi altri Selvatici.

Un Selvatico quasi mai, se non mai, sviluppa una qualsiasi relazione stretta con PNG umani, semiumani o umanoidi politicamente importanti.

Signore delle Bestie (Beastmaster)

Descrizione: Un vagabondo, il Signore delle Bestie ha una naturale affinità con gli animali; infatti ha una limitata forma di comunicazione telepatica con loro. Questo è spesso il risultato di un legame magico con il Regno Animale, formatosi al momento della nascita o al raggiungimento dell'adolescenza. Diversamente dagli altri avventurieri, il Signore delle Bestie non comanda, addestra o controlla i suoi compagni animali, piuttosto sono suoi amici e compagni d'arme. Incompreso e temuto dai nobili e dal popolo per le sue abilità innaturali con gli animali, il Signore delle Bestie rimane raramente in un luogo a lungo e nemmeno si trova a suo agio nelle terre civilizzate.

Requisiti: Standard.

Terreno primario: Qualsiasi terreno all'aperto.



Ruolo: I Signori delle Bestie tendono a camminare da soli, accompagnati solo dalle feroci belve che sono i loro amici e alleati. Viaggiando ai margini delle terre civilizzate, il Signore delle Bestie ha poca predilezione per le briglie della civiltà, ma ancora meno per i seguaci del male, in particolare quelli di natura magica o divina. Quindi, un Signore delle Bestie si ritroverà sempre ad aiutare gli oppressi o gli schiavi e lotterà contro le crudeltà dei sacerdoti o maghi malvagi ed i loro alleati.

Abilità secondarie: Cacciatore, Pescatore.

Capacità relative alle armi: Un Signore delle Bestie è inizialmente limitato alle armi che può farsi da solo: ascia (qualsiasi), bastone da combattimento, clava, coltello, dardo, giavellotto, fionda, lancia o pugnale.

Capacità non relative alle armi: *Bonus:* nessuna, ma vedi Vantaggi. *Consigliate:* Agricoltura, Caccia, Corsa, Fabbricazione di archi/frecce, Lavorazione delle pelli, Meteorologia, Nuoto, Resistenza. *Opzionali:* Vedi Fabbricazione di armi (grezze) nella sezione Montanaro. *Bloccate:* Araldica, Fabbricazione di armature, Fabbricazione di armi, Galateo, Navigazione.

Armatura/Equipaggiamento: Il Signore delle Bestie inizia con solo un'armatura di cuoio e le armi che si è fabbricato.

Specie nemica: Standard.

Seguaci: Nessuno, ma vedi Vantaggi.

Vantaggi:

Furtività: Il Signore delle Bestie ha una probabilità del 5% di nascondersi nell'ambiente naturale circostante.

Seguaci Animali: Sebbene un Signore delle Bestie non riceve seguaci speciali agli altri livelli, può acquisire animali normali o giganti come seguaci. Può ottenerli a qualsiasi livello ed il loro numero dipende dal Carisma. Se questi animali vengono uccisi o allontanati, possono essere rimpiazzati da nuovi animali senza penalità (sebbene questo possa richiedere diverso tempo).

Telepatia Animale: Il Signore delle Bestie può stabilire una comunicazione telepatica con qualsiasi animale comune o gigante entro 9 metri, se non fa nient'altro in quel round. L'animale deve avere un punteggio di Intelligenza minimo di 1. Ciò porta ai seguenti benefici:

- Il Signore delle Bestie può comunicare alla creatura che desidera la sua amicizia. Se gli offre sincerità (e l'animale è in grado di percepire se così non è), la creatura può essere calmata e non attaccherà o fuggerà a meno che attaccata a sua volta.
- Il Signore delle Bestie può reclutare un animale di cui ha ottenuto l'amicizia come suo seguace e se non ha già raggiunto il suo limite e se la creatura fallisce un tiro-salvezza contro Verghe. Il tiro-salvezza ha una penalità di -1 per ogni 3 livelli di esperienza del Signore delle Bestie. A discrezione

del DM, gli animali si possono presentare loro stessi per il reclutamento allo stesso modo in cui i seguaci compaiono agli altri ranger.

Legame Animale: Il Signore delle Bestie forma un legame mentale con qualsiasi animale che recluta come seguace. Non c'è limite alla distanza, ma questa abilità non attraversa confini planari. Questo legame ha i seguenti effetti:

- Il Signore delle Bestie può comunicare direttamente con qualsiasi animale seguace al quale egli è legato. Questo gli fornisce l'abilità di spiegare direttamente il comando o il compito che il ranger desidera che l'animale compia o per comunicare bisogni e desideri. Inversamente, l'animale può comunicare i suoi bisogni e desideri.
- Può vedere attraverso gli occhi dell'animale concentrandosi sul legame mentale. Può vedere attraverso gli occhi di una creatura in 1 round (sé stesso compreso).
- Ha la capacità di conoscenza animale con l'animale a cui è legato. Inoltre, se è mentalmente legato all'animale, il successo nell'uso della capacità è automatico.
- Ogni volta che un Signore delle Bestie ottiene un livello, tutti i suoi attuali animali seguaci ottengono 1 punto-ferita addizionale.

Orda Animale: Al 9° livello, il Signore delle Bestie può evocare un'orda di animali selvatici che combattono per lui. Devono provenire da un territorio sotto il suo controllo e impiegano 1 settimana a radunarsi.

Possono essere raccolti assieme solo per un qualche scopo grandioso che possa essere spiegato in modo semplice. Arriveranno fino a 100 Dadi-Vita di animali per livello del Signore delle Bestie. Ogni 10 animali, c'è un capo branco con Dado-Vita addizionale e i punti-ferita massimi. L'orda rimarrà assieme per 1 settimana per ogni livello del Signore delle Bestie. Non ci sono notizie di un Signore delle Bestie che abbia mai evocato più di un'orda in 1 anno.

Regola Opzionale: Il Signore delle Bestie può dividere l'esperienza guadagnata, dando fino a metà dei suoi punti esperienza guadagnati a qualsiasi o a tutti i suoi animali seguaci che hanno svolto un ruolo nell'avventura. Tali seguaci avanzano sulla Tabella dei Punti Esperienza del Guerriero, ricevendo un bonus di +1 ai tiri per colpire e +3 punti-ferita per ogni livello ottenuto.



Svantaggi:

Trauma Empatico: Il Signore delle Bestie sente dolore quando uno dei suoi seguaci viene ferito, subendo una penalità di -2 a tutti i tiri durante il round successivo. Se è legato mentalmente con un seguace quando questo viene ucciso, subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per le successive 24 ore.

Alleati Insubordinati: Gli animali seguaci del Signore delle Bestie sono liberi di andare e venire o agire come preferiscono. Qualsiasi tentativo arbitrario di limitare o regolare la loro libertà o ignorare abitualmente i loro bisogni e desideri, porterà ad risentimento, broncio e possibile abbandono.

Emarginato: Il Signore delle Bestie subisce una penalità di -1 sui tiri per le reazioni con i comuni PNG e di -2 quando si confronta con aristocratici civilizzati. Inoltre, il suo effettivo Carisma quando tratta con la sua razza non è mai maggiore di 15.

Fondi Limitati: Il Signore delle Bestie inizia con 1d4 x 10 mo.

Nessuna Fortezza: In nessun caso il Signore delle Bestie costruirà mai una fortezza. Al raggiungimento del 9° livello, potrebbe insediarsi come protettore di un'area di territorio equivalente ad una baronia.

Abbandono dei Tipi

Una volta scelto il tipo per un ranger, questo non può più essere cambiato durante il gioco nei confronti di uno differente. Tuttavia, a meno che indicato diversamente, può essere abbandonato interamente, il personaggio continua il gioco come un ranger standard; cioè, un ranger come descritto nel *Manuale del Giocatore* senza nessuno dei benefici o limitazioni associate al tipo specifico.

Perché un giocatore dovrebbe mai abbandonare un tipo? Forse i recenti eventi della campagna hanno reso il tipo meno divertente da giocare (il re ha dichiarato amnistia per tutti i Fuorilegge). Forse il giocatore si sente limitato dalle restrizioni del tipo (vuole più incantesimi di quelli permessi ad un Ranger dei Boschi). O forse è solo stanco di esso (Il Ranger del Mare è stufo della vita nell'acqua). Qualsiasi sia la ragione, il DM dovrebbe onorare la richiesta del giocatore di abbandonare il suo tipo. L'abbandono può avvenire gradualmente, se il DM desidera far accadere il cambiamento durante un'avventura o immediatamente, se il DM non pensa che il cambiamento influenzi la storia della campagna.

Un personaggio che abbandoni un tipo sottostà alle seguenti modifiche:

- Tutti i bonus e benefici dovuti al tipo sono perduti. Tutte le penalità e limitazioni sono ignorate.

- Il personaggio può usare qualsiasi arma e armatura normalmente disponibile al ranger.
- Dovesse il personaggio acquisire nuove caselle-capacità relative alle armi, può spenderle sulle capacità a scelta del giocatore.
- Le capacità non relative alle armi associate al tipo, comprese le richieste e le consigliate, non si applicano più.
- Le capacità bonus *non* sono dismesse. Invece, vengono messe da parte (scritte ma non usate) fino a che il personaggio ottiene nuove caselle-capacità non relative alle armi. Le nuove caselle-capacità devono essere spese per pagare le capacità bonus, in un ordine determinato dal giocatore. Il giocatore deve pagare per tutte le precedenti capacità bonus prima di poter scegliere nuove capacità non relative alle armi.

Creare Nuovi Tipi

I giocatori non sono limitati ai tipi di ranger descritti in questo capitolo. Se un giocatore è interessato ad un certo tipo di personaggio non discusso qui, può progettare un nuovo tipo, usando gli esempi di seguito come guide.

Prima di addentrarsi in tutti i problemi della progettazione di un nuovo tipo, studia i tipi esistenti per vedere se uno di essi può essere modificato per adattarsi all'archetipo che hai in mente. Se no, copiala Scheda del Tipo di Ranger alla fine di questo libro. Inizia a riempire la descrizione del nuovo tipo, poi scrivi le informazioni necessarie per ogni sezione Fai riferimento alle descrizioni delle Sottosezioni dei Tipi all'inizio di questo capitolo se necessario.

Quando hai finito di riempire la Scheda, lascia che il tuo DM gli dia un'occhiata. Potrebbe volere apportare degli aggiustamenti per assicurarsi che il personaggio che prenda il nuovo tipo non sia troppo potente o che il tipo sia sufficientemente diverso dai tipi esistenti. Il DM ha il diritto di fare tutte le modifiche che ritiene necessarie affinché tutti si adattino al contesto della campagna.

Bloccato dalle idee? Qui ci sono alcuni suggerimenti che potrebbero portare a nuovi tipi:

Ranger delle Criphe. Cimiteri, campi di battaglia o altri luoghi associati con la morte sono il suo terreno primario. I Suoi seguaci sono non morti non malvagi.

Ammazza Draghi. Simile all'Ammazza giganti, ha abilità speciali che li rendono efficaci quando combattono i draghi.

Ranger Extraplanare. Il suo terreno primario è un altro piano di esistenza. I suoi seguaci comprendono creature extraplanari.



Militante Ecologista. Un esperto di conservazione che si vendica violentemente contro depredatori, inquinatori e bracconieri.

Ranger Licantropo. Può mutarsi in un animale e conta i licantropi fra i suoi seguaci. Orsi mannari e tigri mannare sono consigliati.

Survivalisti. Può prosperare in qualsiasi terreno, in condizioni qualsiasi. Può improvvisare armi letali dai materiali più semplici.

Semi-ranger

In accordo col Manuale del Giocatore, solo gli umani, gli elfi e i mezzelfi possono essere ranger. Ma usando le regole di questo libro, è possibile includere nella campagna personaggi di altre razze con abilità simili a quelle dei ranger. Tuttavia, mancando delle qualità necessarie a diventare ranger nel vero senso del termine, queste altre razze sono soggette a specifiche limitazioni. Sono conosciuti come semiranger.

I semiranger sono limitati nei seguenti modi:

- I semiranger *devono* prendere un tipo. Solo alcuni tipi sono disponibili per ogni razza, come indicato dalla Tabella 53. Inoltre, devono assolvere tutti i requisiti iniziali dei punteggi delle caratteristiche sai della classe dei ranger che del tipo.
- I semiranger usa solo la capacità base di Seguire Piste; non seguono piste come i ranger e non possono specializzarsi in un terreno primario se tale regola viene usata.
- I semiranger non hanno labilità di attaccare con due armi dei ranger standard.
- I semiranger aggiungono le modifiche razziali (se ce ne sono) alle abilità di muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre.
- I semiranger sono limitati al numero di livelli massimo che possono raggiungere. La Tabella 53 elenca i livelli massimi raggiungibili per ogni tipo.
- I semiranger attraggono 2d3 seguaci invece dei 2d6 normalmente permessi ai ranger. (I nani semiranger raramente hanno elfi o mezzelfi come seguaci; gli gnomi hanno un numero eccezionalmente alto di mammiferi sotterranei.)
- I semiranger sono limitati nella scelta dei terreno primario. Questi comprendono:
 - Gnomo: Artico, Collina, Foresta, Sottosuolo.
 - Halfling: Acquatico, Foresta, Giungla (eccetto Esploratore), Pianure.
 - Nano: Artico, Collina, Deserto, Montagna.
- I semi ranger halfling sono incapaci di imparare gli incantesimi dei sacerdoti normalmente disponibili ai ranger. I nani e gli gnomi semiranger

possono imparare gli incantesimi clericali (delle sfere appropriate) ma non fino al raggiungimento del 10° livello. Come indicato nella Tabella 54, possono imparare meno incantesimi degli altri ranger e lanciarli ad un livello inferiore.

Tabella 53: Semiranger

Tipo per razza	Livello massimo
Gnomo	
Fuorilegge	11
Pioniere	11
Segugio	11
Halfling	
Esploratore	9
Ranger del Mare	9
Selvatico	9
Nano	
Custode	15
Guardiano	15
Montanaro	15

Tabella 54: Progressione Incantesimi e Modifiche di Destrezza del Semiranger

Livello del Semiranger	Livello per lanciare	Livello incantesimo	
		1	2
1-9	—	—	—
10	1	1	—
11	2	2	1
12	3	2	2

Razza	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenziosamente
Gnomo	+5%	+5%
Halfling	+10%	+10%
Nano	—	—

Nuovi Tipi per Semiranger

Proprio come siete liberi di creare nuovi tipi per i ranger, è anche possibile progettare tipi specifici per i semiranger. Segui i suggerimenti descritti nella sezione Creare Nuovi Tipi. Il DM ha il diritto di non permettere *qualsiasi* tipo che pensi sia inappropriato per la sua campagna.

Alcuni consigli per i tipi di semiranger:

Nano Speleologo. Questo è un ranger sotterraneo il cui terreno primario comprende caverne e passaggi sotterranei.

Gnome Terraformatore. Insegue le tecniche per rimodellare fisicamente la configurazione del territorio.

Halfling Agronomo. Un professionista dell'agricoltura e dell'allevamento animale.



Ranger Biclasse

I personaggi bicalsse devono essere umani. Un ranger bicalsse può essere di qualsiasi tipo di personaggio, assumendo che il DM lo permette nella sua campagna.

Per passare da un ranger ad un'altra classe, il ranger deve avere un punteggio minimo di 15 in Forza, Destrezza e Saggezza. Deve avere un punteggio di 17 o più nel requisito primario della nuova classe.

Se un personaggio di un'altra classe vuole diventare un ranger, deve avere un punteggio minimo di 15 nel suo requisito primario e un punteggio di 17 o più in Forza, Destrezza e Saggezza.

Ranger Multiclasse

L'opzione multiclasse è disponibile per un ranger che sia mezzelfo chierico/ranger. Il mezzelfo avanza in entrambe le classi contemporaneamente, fino al 16° livello come ranger e al 14° livello come chierico. Devono essere seguite tutte le usuali regole per i personaggi, multiclasse fornite nel *Manuale del Giocatore*.

Regola Opzionale: Il Ranger-Druido

Generalmente, una combinazione ranger/druido non è possibile, a causa della conflittualità fra gli allineamenti delle classi. Tuttavia, le condizioni della campagna possono potrebbero permettere la loro creazione, se i giocatori ed il DM dovessero decidere di voler sperimentarla.

Primo, deve esserci una divinità della natura di allineamento Buono i cui sacerdoti specialisti siano druidi. Secondo, il sacerdozio deve avere un alleato gruppo di ranger. Date queste condizioni, un personaggio mezzelfo ranger/druido potrebbe essere possibile.

Tale personaggio è ancora legato al limite razziale, in questo caso di 16° livello come ranger e 9° livello come druido. Perfino se si usa la regola opzionale di avanzamento grazie a punteggi di caratteristiche eccezionali, tale personaggio difficilmente arriva a superare il 12° livello come druido (un livello per il quale il personaggio deve combattere). Come minimo, il personaggio avrà dei nemici formidabili fra i membri conservatori della gerarchia sacerdotale ed è facile che diventi il bersaglio di subdoli complotti. Inoltre, tale personaggio sarebbe sotto la costante pressione della dualità della sua lealtà, in quanto la sua scelta di professione tenderà tirarlo in direzioni differenti.

Si consiglia vivamente di incorporare le regole opzionali delle capacità nella tua campagna, specialmente se stai usando i tipi di personaggi del Capitolo 4. Questo capitolo presenta tutte le capacità non relative alle armi specifiche per il ranger descritte nel *Manuale del Giocatore*, assieme alle descrizioni di alcune nuove e dei chiarimenti su quelle vecchie.

Formato delle Capacità

La Tabella 55 elenca tutte le capacità non relative alle armi normalmente disponibili ai ranger, le quali comprendono tutte le capacità associate al gruppo dei militari, degli esperti di magia e generali. I ranger possono anche scegliere le capacità dal gruppo dei sacerdoti e vagabondi descritti nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*, ma al costo di una casella-capacità aggiuntiva rispetto al numero indicato.

Le voci in **grassetto** sono le nuove capacità descritte in questo capitolo.

Le voci in *italico* richiedono che il giocatore scelga una specifica area di specializzazione. Per esempio, un ranger capace in doti artistiche deve specializzarsi in una forma d'arte specifica, come il disegno, la scultura o l'origami. Spendere una casella-capacità aggiuntiva in questa capacità gli permette di incrementare un'arte già scelta oppure di sceglierne una nuova.

Le voci segnate con l'asterisco (*) sono capacità con particolari applicazioni per i ranger, spiegate nella sezione Chiarificazioni e Modifiche.

Chiarificazioni e Modifiche

Oltre alle informazioni nelle descrizioni fornite nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore* vengono usate in aggiunta le seguenti modifiche. Le modifiche si applicano solo ai ranger. Tranne dove indicato diversamente, i ranger devono spendere il numero di caselle-capacità indicate nella Tabella 55 per ottenere una capacità.

Ogniquale volta viene indicato un bonus di capacità, il bonus va aggiunto ai normali modificatori della prova. Per esempio, se un ranger specializzato in un terreno con Saggezza 14 usa senso orientamento (Sag +1) nel suo terreno primario (+2), la prova viene eseguita a Sag +3: Un tiro di 17 o meno su 1d20 indica il successo.

Addestramento Animali

I ranger sono più efficienti degli altri personaggi nell'addestrare animali. Se viene usato il metodo Standard (vedi Capitolo 3) un ranger necessita di 2 mesi per addestrare un animale a svolgere un compito generico. Addestrarlo per un comando specifico richiede 2d4 settimane. Alla fine del periodo di addestramento, egli esegue una prova di capacità. Se la prova ha successo, l'animale ha imparato il comando o il compito. Se la prova fallisce, il ranger può riprovare una seconda volta ad insegnare lo stesso compito (impiegandoci altri 2 mesi) o comando (impiegandoci altre 2d4 settimane), seguite da una seconda prova di capacità. Se la seconda prova di capacità fallisce, l'animale è troppo stupido o troppo testardo per imparare quel particolare comando o compito. Il ranger può ripetere il processo di addestramento con un differente comando o compito. Un animali può imparare un massimo di 2d4 comandi o compiti, in qualsiasi combinazione fra i due.

La capacità addestramento animali non è necessaria per addestrare un seguace. Usa invece le indicazioni del Capitolo 3.

Una specie nemica non può essere addestrata dal ranger, né tramite le indicazioni sui seguaci né con la capacità addestramento animali.

Allevamento

L'empatia animale del ranger (vedi Capitolo 2) può produrre essenzialmente lo stesso effetto calmante su un animale di quello della capacità allevamento animali. Se un ranger ha anche la capacità allevamento animali può tentare di calmare l'animale o usando la prova di capacità o usando la sua empatia animale – ma non tutte e due.

Se un animali è fra i seguaci del ranger, per controllare il seguace non è necessaria né l'empatia animale né la capacità allevamento animali. Usa invece le indicazioni del Capitolo 3.

La capacità allevamento animali non ha effetto sulla specie nemica del ranger.

Cavalcare Creature Terrestri e Volanti

Un ranger non può usare la sua specie nemica come montatura terrestre o volante. Se la montatura è un seguace, usa invece le indicazioni del Capitolo 3 delle regole sulle capacità.

La capacità addestramento animali non è necessaria per addestrare un seguace. Usa invece le indicazioni del Capitolo 3.



Seguire Piste

Molti ranger avranno questa capacità nei terreni all'aperto senza spendere alcuna casella-capacità, come discusso nel Capitolo 2. Generalmente, le probabilità di successo in ambienti urbani, costruiti dall'uomo o acquatici sono dimezzate, a meno che la descrizione specifica del tipo non dica diversamente. Alcuni tipi offrono al capacità di seguire piste in altri terreni invece che nell'usuale ambiente esterno.

Sopravvivenza

Tutti i ranger hanno l'abilità di sopravvivenza base nel loro terreno primario. Caselle-capacità aggiuntive possono essere spese per aggiungere nuovi tipi di terreni. Quindi, Se un ranger spende una casella-capacità per ottenere questa capacità, può scegliere un tipo di terreno diverso dal suo terreno primario, dandogli la capacità di sopravvivenza in due tipi di terreno.

Tabella 55: Capacità Non Relative alle Armi

Capacità	Numero caselle	Abilità richiesta	Modificatore per le prove
Accendere il fuoco	1	Sag	-1
Agricoltura	1	Int	0
<i>Addestramento animale*</i>	1	Sag	0
Allevamento*	1	Sag	-1
Alpinismo	1	ND	ND
Araldica	1	Int	0
Astrologia	2	Int	0
Ballo	1	Des	0
Caccia	1	Sag	-1
Calzolaio	1	Des	0
Canto	1	Car	0
Carpenteria	1	For	0
Cartografia	1	Int	-2
Cavalcare creature marine	2	Des	-2
<i>Cavalcare creature terrestri*</i>	1	Sag	+3
<i>Cavalcare creature volanti*</i>	2	Sag	-2
Comunicazione animale	1	Int	0
Corsa	1	Cos	-6
Cucina	1	Int	0
Disporre trappole	1	Des	-1
Distillazione	1	Int	0
<i>Doti artistiche</i>	1	Sag	0
Edilizia	1	For	-2
Erboristeria	2	Int	-2
Estrazione	2	Sag	-3
Fabbricazione di archi/frecce	1	Des	-1
Fabbricazione di armature	2	Int	-2
Fabbricazione di armi	3	Int	-3
Fabbricazione di armi grezze	1	Sag	-3
Falconeria	1	Sag	-1
Foraggiare	1	Int	-2
Galateo	1	Car	0
Gioco	1	Car	0
Guidare carri	1	Des	+2

Capacità	Numero caselle	Abilità richiesta	Modificatore per le prove
Ingegneria	2	Int	-3
Lavorazione del ferro	1	For	0
Lavorazione delle pelli	1	Int	0
<i>Lettura/scrittura</i>	1	Int	+1
<i>Lingue antiche</i>	1	Int	0
<i>Lingue moderne</i>	1	Int	0
Lottare alla cieca	2	ND	ND
Magia	1	Int	-2
Marineria	1	Des	+1
Meteorologia	1	Sag	-1
Mimetismo	1	Sag	0
Nautica	1	Sag	+1
Navigazione	1	Int	-2
Nuoto	1	For	0
Orientamento	1	Sag	+1
Persuasione	1	Car	0
Pesca	1	Sag	-1
Resistenza	2	Cos	0
<i>Religione</i>	1	Sag	0
Sartoria	1	Des	-1
Segnalazione	1	Int	-2
Segnare sentieri	1	Sag	0
Segnavia	1	Int	-1
<i>Seguire piste*</i>	-	Sag	Speciale
Senso della distanza	1	Sag	0
<i>Sopravvivenza*</i>	2	Int	0
Speleologia	1	Int	-2
<i>Storia antica</i>	1	Int	-1
Taglio delle gemme	2	Des	-2
Tessitura	1	Int	-1
Uso della corda	1	Des	0
Vasellame	1	Des	-2
Veterinaria	1	Sag	-3
Vigilanza	1	Sag	+1



Nuove Capacità

I ranger di qualsiasi tipo di personaggio possono scegliere queste capacità spendendo le caselle-capacità elencate nella Tabella 55. I “Gruppi Incrociati” menzionati alla fine della descrizione indicano i gruppi delle capacità i quali personaggi appartenenti possono scegliere la capacità al costo normale. I personaggi appartenenti ai gruppi non menzionati possono scegliere la capacità, ma pagando un ulteriore casella-capacità oltre al numero indicato.

Cartografia

Questa capacità fornisce l'abilità di creare mappe. Un personaggio può disegnare una mappa in scala, completa di conformazioni del terreno complesse, linee costiere e altre caratteristiche geografiche. Il personaggio deve avere una ragionevole familiarità con l'area che sta carteggiando.

Il DM esegue la prova di capacità in segreto per determinare l'accuratezza della mappa. Una prova eseguita con successo significa che la mappa è corretta in tutti i dettagli significativi. Se il tiro fallisce, la mappa contiene alcuni errori, possibilmente uno significativo. Un risultato di 20 naturale significa che la mappa contiene errori gravi che la rendono inutile.

Gruppi Incrociati: Generale.

Cavalcare Creature Marine

Questa capacità permette al personaggio di gestire una specie specifica montatura marina. Il tipo di montatura deve essere specificato alla scelta della capacità. Il personaggio può spendere caselle addizionali per gestire altre specie.

Oltre a cavalcare la montatura, la capacità permette al personaggio di fare quanto segue:

- Quando la montatura si trova in superficie, il personaggio può balzare sulla sua schiena e spronarla a muoversi nello stesso round. Non è richiesta alcuna prova.
- Il personaggio può spingere la montatura a saltare un ostacolo nell'acqua che sia alto meno di 90 cm e largo 1,5 metri (in direzione del salto). Non è richiesta alcuna prova di capacità. Salti più grandi richiedono una prova di capacità, con bonus o penalità assegnati dal DM in accordo con l'altezza e l'ampiezza dell'ostacolo e del tipo e taglia della montatura. Il fallimento significa che la montatura sgroppa; una seconda prova immediata verifica se il personaggio rimane sulla montatura o viene scalzato.

- Il personaggio può spronare la montatura a grande velocità. Se fallisce la prova di capacità iniziale, la montatura rifiuta di muoversi più velocemente del normale. Negli altri casi, la montatura comincia a muoversi fino a 2d6 x 30cm per round oltre il suo normale Fattore Movimento. Le prove di capacità devono essere eseguite ogni 5 round. Fintanto che le prove hanno successo, la montatura continua a muoversi alla più alta velocità fino a 2 turni. Dopo che la montatura si è mossa a quella velocità per 2 turni, il suo FM scende a 2/3 del normale. Non può muoversi a più dei 2/3 del suo FM normale fino a che non riposa per 1 ora.

Se la seconda o una qualsiasi delle successive prove fallisce, il movimento della montatura scende a metà del normale. Continua a muoversi a questa velocità dimezzata fino a che non riesce a riposare per 1 ora.

- Se una montatura marina sulla superficie dell'acqua viene attaccata, normalmente si immerge a meno che non superi un controllo del morale. Se il tiro sul morale fallisce, il cavaliere può comandare alla montatura di riemergere superando una prova di capacità. Se la prova fallisce, il cavaliere può tentare un'altra prova ogni round successivo, fino a che ne è fisicamente capace. Mentre è sommerso con la montatura e cerca di farla riemergere, il cavaliere rischia l'annegamento (vedi il Capitolo 14 nel *Manuale del Giocatore*). Per il fatto che sta eseguendo uno sforzo, il numero di round in cui il cavaliere può trattenere il fiato è uguale a metà del punteggio di Costituzione.

Gruppi Incrociati: Generale.

Fabbricazione di Armi Grezze

Questa capacità permette di costruire armi semplici da materiali naturali. Questa abilità viene spesso ritrovata in coloro con un background primitivo, tribale o selvatico.

Le armi grezze sono limitate a materiali naturali: pietra, legno, ossa, tendini, canne e simili. Le armi grezze richiedono una certa quantità di tempo per essere costruite. Il DM può aggiungere armi primitive alla lista di base.

La probabilità di successo è basata sulla Saggezza del personaggio, con penalità -3. Qualsiasi militare o personaggio con la capacità caccia ha un bonus di +3. Il costruttore deve essere capace nell'uso dell'arma.

Se ha successo, l'arma può essere usata normalmente. Se fallisce, l'arma è così mal costruita da essere inservibile. Con un risultato di 20, l'arma sembra buona, ma si



romperà al primo uso. Con un risultato di 1, l'arma non si rompe eccetto contro i materiali più duri.

Opzionale: Le armi grezze devono eseguire una prova di rottura ad ogni danno inflitto; tira 1d6. Le armi d'osso si rompono con un risultato di 1-2, quelle di pietra si rompono con 1.

Gruppi Incrociati: Militare.

Arma	Tempo di Costruzione
Accetta	1 giorno
Accetta da lancio	6 giorni
Arco corto	12 giorni
Arco lungo*	15 giorni
Ascia da battaglia	4 giorni
Bastone da combattimento	1 giorno
Coltello	2 giorni
Dardo	3/giorno
Frecce	7/giorno
Giavellotto	1 giorno
Lancia	2 giorni
Martello da guerra	5 giorni
Mazzafionda	3 giorni
Pugnale	2 giorni

*La stagionatura del legno richiede 1 anno.

Falconeria

Questa è più propriamente la capacità Addestramento animali (Falcone). Un personaggio con questa capacità è un esperto nell'addestramento e nell'allevamento di falconi e gli permette di insegnargli comandi e compiti (Questa capacità permette inoltre di addestrare falchi con un penalità di -1. L'addestramento di gufi sarebbe una capacità separata, ma possono essere comunque addestrati con penalità -2).

Un personaggio può insegnare a un falcone 2d4 comandi o compiti in qualsiasi combinazione. Ci vogliono 2d6 settimane per insegnare al falcone un comando, 3 mesi per un compito. Alla fine del periodo di addestramento, il personaggio esegue una prova di capacità. Se la prova ha successo, il falcone ha imparato il comando o il compito. Se la prova fallisce, il falcone è incapace di imparare altro.

Se non si usa l'equipaggiamento da addestramento per i falconieri (vedi Capitolo 7), il tiro per il successo dell'addestramento subisce una penalità di -2.

Gruppi Incrociati: Generale.

Nota: La precedente è la capacità standard. Opzionalmente, possono essere usate le regole per l'addestramento fornite nel Capitolo 3. I tempi di addestramento e il numero di comandi/compiti possono variare.

Esempi di compiti generici.

Cacciare: Il falcone viene addestrato per cacciare la sua preda naturale: piccoli mammiferi e uccelli da preda; e di riportarle al falconiere. Quasi tutti i falconi addestrati ricevono prima questo primo addestramento.

Aggressività: Il falcone riceve un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire e per i danni e un bonus di +2 sul morale.

Sentinella: Il falcone grida all'avvicinarsi di estranei. Se sia avvicina a meno di 6° 9 metri, il falcone attaccherà a meno che non venga ordinato il contrario. Il volatile può riconoscere degli amici designati.

Ritorno: Il falcone riconosce un luogo come sua dimora e ritorna là a comando.

Lealtà: Il falcone è particolarmente leale a un individuo scelto dall'addestratore. Ha un bonus di +4 sui tiri-salvezza contro i tentativi da parte di altri di charme, controllo, empatia o amicizia. Inoltre, viene quando l'individuo lo chiama, fa guardia al suo padrone contro gli attacchi e possono compiere atti inusuali di lealtà come deciso dal DM.

Specie Nemica: Il falcone è addestrato per riconoscere un'intera specie come nemico naturale. La sua reazione di base sarà ostile, rifiuterà l'empatia e ha un bonus di +4 sui tiri-salvezza contro i tentativi di charme o controllo da parte del nemico. Attaccherà la specie nemica con preferenza rispetto alle altre.

Esempi di comandi generici.

Attacca: Il falcone attaccherà a comando una creatura designata dal falconiere fino a che richiamata. Il morale di base del falcone è di almeno 11. Il falcone riceve un tiro-salvezza contro Bacchette contro l'abilità di empatia animale di altri ranger.

Cattura Preda: Un falcone addestrato alla caccia ritorna con la preda viva e incolume.

Afferra Oggetto: A comando, il falcone afferrerà un piccolo oggetto gettato in aria o un piccolo oggetto che cade e riportarlo al suo falconiere.

Distrai: Il falcone è addestrato a distrarre un avversario. L'avversario deve superare un tiro-salvezza contro Paralisi per non perdere l'azione successiva.

Attacca Occhi: Il falcone è addestrato per colpire agli occhi di un avversario. Un becco ha il 25% di probabilità di colpire un occhio. Un avversario colpito ad un occhio è accecato per 1d4 round e ha il 10% di perdere la vista permanentemente ad un occhio.

Segnali Gestuali: Il falcone può essere comandato con segnali gestuali come anche dalla voce.

Nascondi Oggetto: Il falcone prende un oggetto dal falconiere, vola lontano con esso e lo nasconde. Il falcone riporterà l'oggetto a comando.

Combattimento nella Fossa: Il falcone è addestrato al combattimento fra volatili. Ha un bonus di +2 sugli



attacchi contro qualsiasi volatile che non sia addestrato a tale scopo.

Richiamo: Il falcone ritorna immediatamente dal falconiere al ricevimento del comando.

Nemesi: Il falcone è addestrato ad attaccare uno specifico individuo. Il falcone non esegue mai il controllo del morale quando attacca quell'individuo.

Foraggiare

Usando questa capacità, un personaggio può andare in cerca nelle terre selvagge per localizzare una piccola quantità di materiale desiderato, come rami adatti per essere intagliati per creare un arco, abbastanza esca per accendere un fuoco, un'erba medicinale o un componente richiesto per un incantesimo. Il personaggio deve passare 2d4 ore alla ricerca e il materiale deve essere teoricamente disponibile nell'area di ricerca (per esempio un ghiacciolo non può essere trovato in un deserto, nemmeno dell'esca asciutta sul fondo dell'oceano). Il DM non conferma se il materiale cercato è effettivamente disponibile fino a dopo che il personaggio ha cercato per il periodo indicato. Se il DM decide che il materiale non c'è nell'area, non è necessaria alcuna prova di capacità; rivela semplicemente che la ricerca è stata vana.

Se il DM decide che il materiale è disponibile, una prova di capacità eseguita con successo significa che il personaggio ha trovato quello che cercava. Come regola di base, il personaggio individua non più di una manciata di quanto desiderato, sebbene il DM potrebbe fare eccezioni (se cercando delle foglie di un'erba particolare, il personaggio potrebbe invece trovarne un intero campo).

Se la prova fallisce, il materiale non viene trovato. Il personaggio può cercare in un'area differente, richiedendo altre 2d4 ore e una nuova prova di capacità.

Gruppi Incrociati: Militare, Vagabondo.

Mimetismo

Usando questa capacità, il personaggio può tentare di nascondere sé stesso, i suoi compagni e gli oggetti inanimati usando materiali naturali o artificiali. Il successo presuppone la disponibilità di tutti i materiali necessari. Nella foresta e nelle giungle, il personaggio può usare ramaglie, fango e altre risorse prontamente disponibili. Nelle distese artiche o territori simili solitamente sono necessari indumenti speciali, pitture o altri materiali artificiali (sebbene "scavare buche" sia un vecchio trucco che può essere applicato in tali terreni, a seconda delle condizioni del momento). Il personaggio impiega mezz'ora per mimetizzare sé stesso o un'altra persona, 2 o 3 ore per mimetizzare un carro o un oggetto

inanimato di dimensioni simili e mezza giornata per nascondere una piccola costruzione.

Nessun umano, semiumano, mostro o animale di passaggio sarà in grado di vedere il personaggio mimetizzato, assumendo che il personaggio superi la prova di capacità. Anche i compagni mimetizzati passano inosservati; è richiesta una sola prova di capacità per l'intero gruppo.

Anche gli oggetti possono essere mimetizzati. Gli oggetti delle dimensioni di una persona non comportano penalità alla prova; gli oggetti delle dimensioni di un carro comportano una penalità di -1, mentre le piccole costruzioni comportano una penalità di -3. Il DM può modificare queste penalità basandosi su queste indicazioni.

Il mimetismo non ha effetto sui predatori che individuano la preda dall'odore o con altri sensi acuti; un lupo affamato può ancora scovare un umano mimetizzato. Una persona mimetizzata non ha protezione nei riguardi di un passante che incappa accidentalmente contro di lui. Similmente, una persona mimetizzata può rivelare sé stessa se starnuta, grida per la puntura di un'ape o fa qualsiasi altro suono.

Nota che il mimetismo è necessario solo per le persone od oggetti che sarebbero altrimenti parzialmente o interamente visibili. Una persona che si nasconda dietro una roccia non ha bisogno di mimetizzarsi per evitare di essere individuata, nemmeno un oggetto che venga seppellito.

Gruppi Incrociati: Militare, Vagabondo.

Nautica

Questa capacità permette al personaggio di pilotare qualsiasi piccola imbarcazione, come un kayak o una canoa, manovrando alla massima velocità. Permette inoltre di eseguire piccole riparazioni e miglioramenti a queste imbarcazioni, come impermeabilizzarle e riparare falle. Un prova di capacità eseguita con successo permette al personaggio manovrare l'imbarcazione in situazioni pericolose; per esempio, manovrare la barca attraverso l'acqua mossa, senza rovesciarla oppure evitando le collisioni quando la guida attraverso un canale fitto di rocce o ghiaccio. Nota che mentre le capacità navigazione e marineria si riferiscono alle navi in oceani, mari e altre grandi masse d'acqua, la capacità nautica è confinata alle piccole imbarcazioni su fiumi, laghi, lungo la costa oceaniche e in terreni simili, solitamente in acque calme.

Gruppi Incrociati: Generale.

Persuasione



Questa capacità permette al personaggio a fare un discorso complesso per convincere un PNG a vedere le cose nel suo modo, rispondendo più favorevolmente oppure ottenendo la conferma ad una richiesta. Il personaggio ingaggia il PNG in conversazione per almeno 10 round (il che significa che il soggetto voglia parlare al personaggio come prima cosa); i soggetti il cui atteggiamento sia ostile o minaccioso non sono influenzati da questa capacità.

Una prova di capacità eseguita con successo significa che le reazioni del soggetto sono modificate di +2 in favore del personaggio (vedi la Tabella 59 nel Capitolo 11 del *Manuale del DUNGEON MASTER*). Questo bonus *non* è cumulativo con qualsiasi altro bonus di reazione, come quelli derivanti dal Carisma; altri modificatori di reazione non si applicano. Per ogni casella-capacità aggiuntiva spesa dal personaggio su questa capacità, riceve un modificatore di +1 (per esempio, spendendo due caselle-capacità su questa capacità si ottiene un bonus di +3 alle reazioni).

Gruppi Incrociati: Generale.

Segnalazione

Questa capacità dà al personaggio l'abilità di inviare messaggi a lunga distanza. Il personaggio deve designare il suo metodo preferito di segnalazione. I tipici metodi comprendono segnali di fumo, fischi, bandiere, tamburi o specchi. Per ogni casella-capacità aggiuntiva spesa, il personaggio può scegliere un ulteriore metodo.

Per il fatto che la segnalazione è essenzialmente un linguaggio, possono essere comunicati messaggi di una ragionevole complessità. Un segnalatore con pratica può trasmettere 10 parole per round di combattimento.

Per interpretare il segnale, il ricevente deve essere in grado di vederlo o sentirlo. Deve inoltre avere la capacità segnalazione e conoscere lo stesso metodo di segnalazione del mittente. Per inviare un messaggio e capirlo, sia il segnalatore che il ricevente deve eseguire con successo una prova di capacità. Se uno dei due tiri fallisce, il messaggio è distorto; il messaggio può essere inviato di nuovo il round seguente e si deve eseguire una nuova prova di capacità. Se tutte e due le prove falliscono o se uno dei due risultati è un 20 naturale, viene inviato o ricevuto un messaggio errato; il messaggio ha il significato opposto a quello inteso. I personaggi senza la capacità segnalazione, come anche i personaggi che hanno la capacità ma usano un metodo di segnalazione differente, non possono capire i segnali.

Gruppi Incrociati: Generale.

Segnare Sentieri

Segnando alberi, spargendo ciottoli, impilando pietre e annodando rami, il personaggio può segnare un sentiero attraverso un territorio selvaggio. Diminuendo il FM a $\frac{2}{3}$ del normale, può segnare un sentiero per quanto tempo vuole; tuttavia, più lungo è il sentiero, meno è la probabilità che sia in grado di seguirlo al contrario.

Una prova di capacità eseguita con successo permette ad un personaggio di seguire al contrario il suo stesso sentiero per una distanza pari a 2 km per livello. Se fallisce la prova, perde il sentiero. Per esempio, assumiamo che un personaggio di 3° livello segni un sentiero di 24 km. La sua prima prova gli permette di seguirlo al contrario per 6 km. Una seconda prova gli permette di seguirlo per altri 6 km. La terza prova fallisce e perde il sentiero; è stato in grado di seguire il suo sentiero per un totale di 12 km.

La capacità di seguire piste non è necessaria per usare la capacità segnare sentieri. Tuttavia, quando un ranger perde il suo stesso sentiero, può sempre cercare di seguirlo usando la capacità di seguire piste. Anche un qualsiasi altro personaggio con la capacità di seguire piste può seguire un sentiero segnato da un ranger, usando le regole applicabili alla capacità seguire piste.

Un sentiero segnato dura a meno che non sia reso rovinato da precipitazioni, il fuoco o dal tempo (un sentiero segnato senza manomissioni in una foresta dovrebbe durare per settimane, mentre un sentiero artico può durare meno di un giorno durante i periodi di forti precipitazioni; il DM decide). Un ranger o altro personaggio con la capacità segnare sentieri può cercare di seguire un sentiero rovinato usando le regole per seguire piste.

Gruppi Incrociati: Militare.

Segnavia

Un personaggio con questa capacità può leggere messaggi simbolici indicati con arrangiamenti di pietre o altri oggetti fisici. Il personaggio deve designare un metodo preferito di lasciare messaggi per la sua famiglia, tribù o cultura. I metodi tipici comprendono pile di rocce, disposizione di rami o sculture di neve. Quando un personaggio incontra un tale messaggio, ne capisce il significato superando una prova di capacità. ("Un drago dimora in questi boschi." "Mangia le bacche verdi per rimetterti in forze.") Per i personaggi senza questa capacità il messaggio non ha significato. Un personaggio con la capacità segnavia che usa metodi diversi da quello incontrato può cercare di leggerlo con le probabilità di successo dimezzate. Questa capacità può anche essere usata per identificare un gruppo culturale o una tribù che ha lasciato uno specifico segnavia.

Gruppi Incrociati: Militare, Vagabondo.



Senso della Distanza

Questa capacità abilita un personaggio a stimare la distanza totale percorsa in un dato girono, parte di un giorno o un numero consecutivo di giorni pari al suo livello. Per esempio, un personaggio di 7° livello può stimare la distanza percorsa nella settimana precedente. La stima sarà accurata al 90%.

Gruppi Incrociati: Generale.

Speleologia

Un personaggio con questa capacità ha un intuito per comprendere le caverne e i passaggi sotterranei, compresa la loro geologia, formazione e pericoli. Il personaggio conosce generalmente quali pericoli naturali sono possibili e quale equipaggiamento dovrebbe avere un gruppo di speleologi. Un prova di capacità può rivelare el seguenti informazioni:

- Determina, studiando le crepe nelle pareti e i ciottoli del terreno, annusando l'aria, ecc. le possibilità di una frana, un'inondazione improvvisa o un pericolo naturale. Funziona solo con le formazioni naturali ed è negata se la formazione naturale è stata sistemata, murata o in qualche altro modo alterata.
- Stima il tempo richiesto per liberare un passaggio bloccato da detriti.
- Esplorando estese caverne sotterranee, una prova di capacità eseguita con successo riduce la probabilità di perdersi confrontando multipli passaggi, doline, ecc. fino ad un massimo del 30%, assumendo una buona illuminazione (vedi *MdDM* Tabella 81-82).

Gruppi Incrociati: Militare.

Veterinaria

Il personaggio può tentare di curare tutti i tipi di animali normali, seguendo la stessa procedura descritta per la capacità cura (ristora 1d3 punti-ferita se eseguita entro 1 round dal ferimento, una volta per creatura al giorno; le cure continue possono ristorare 1 pf al giorno durante un viaggio non faticoso per fino a 6 creature; conferisce un bonus di +2 ai tiri-salvezza contro Veleno se trattato per 5 round entro un round dopo l'avvelenamento; può diagnosticare e curare malattie normali riducendone l'intensità ed i tempi, se di origini magiche può solo diagnosticarle). Le creature soprannaturali (come scheletri o ghoul) o creature di altri piani (come servitori invisibili p xorn) non possono essere trattate con questa capacità.

Questa capacità non è cumulativa con altre capacità curative – la prima usata ha la precedenza. La capacità veterinaria può essere usata sugli umani, semiumani e umanoidi con una probabilità di successo dimezzata.

Gruppi Incrociati: Sacerdote.

Vigilanza

Un personaggio con questa capacità è eccezionalmente in sintonia con l'ambiente circostante, ed è in grado di individuarne i disturbi e notare le discrepanze. Una prova di capacità con esito positivo riduce la probabilità di essere sorpreso di 1 punto. (Questo rimpiazza la descrizione di questa capacità descritta nel *Manuale del Perfetto Ladro*.)

Gruppi Incrociati: Generale.

Un ranger che raggiunge l'8° livello può imparare l'uso di certi incantesimi. Diversamente dai maghi, non necessita di un libro degli incantesimi, e nemmeno ha bisogno di tirare per imparare gli incantesimi. Invece, ottiene gli incantesimi come i sacerdoti, ottenendo gli incantesimi che vuole memorizzare attraverso la meditazione e la preghiera. Il Capitolo 8 esamina il legame fra i ranger, i sacerdoti e i credo con più dettagli.

Diversamente dai sacerdoti, i ranger hanno accesso agli incantesimi solo dalla sfera Animale e Vegetale. Come mostrato nella Tabella 5 del Capitolo 1, un ranger può pronunciare incantesimi di livello crescente mentre avanza di livello; un ranger di 9° livello può lanciare incantesimi al 2° livello di potere, mentre un ranger del 12° livello può lanciare incantesimi al 5° livello di potere. Nota anche che un ranger può memorizzare *qualsiasi* incantesimo della sfera Animale o Vegetale come mostrato nella Tabella 5; per esempio, un ranger di 13° livello può avere tre qualsiasi incantesimi di 1° livello della sfera Animale e Vegetale e due qualsiasi incantesimi di 2° livello della sfera Animale e Vegetale memorizzati nello stesso tempo.

Questo capitolo presenta diversi nuovi incantesimi che i ranger dovrebbero trovare molto utili, assieme ad alcuni oggetti magici. Per una veloce ricerca, la Tabella 56 elenca tutti gli incantesimi disponibili ai ranger. Gli incantesimi in grassetto sono descritti in questo capitolo; il resto sono descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Nuovi Incantesimi

Incantesimi di 1° Livello

Campo Allergico (Alterazione)

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: 10 metri/livello
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round/livello
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: cubo dilato 1,5 metri/livello
Tiro-salvezza: Neg.

Questo incantesimo fa in modo che i personaggi che entrino nell'area d'effetto subiscano reazioni allergiche estreme. Può essere lanciato su un campo, una radura, una foresta o altre aree all'aperto con un'abbondanza di vita vegetale, facendo in modo che le piante producano polline, antigeni o simili allergeni. I personaggi che entrano in contatto con l'area d'effetto e che falliscono il tiro-salvezza contro Incantesimi, sentiranno il bruciore agli occhi, necessità di starnutire e un mal di testa che intontisce per i successivi 1d4+1 turni. Durante questo

tempo, eseguiranno i loro attacchi e le prove di capacità con penalità -1.

L'incantesimo ha effetto su un volume cubico i cui lati sono lunghi 1,5 metri per ogni livello del lanciatore; quindi un lanciatore del 9° livello può influenzare un cubo di 13,5 m × 13,5 m × 13,5 m. L'incantesimo dura fino al termine della durata indicata o fino al primo gelo, qualsiasi avvenga prima.

Componenti materiali: un pizzico di ambrosia.

Recuperare il Sentiero (Divinazione)

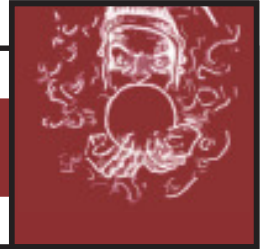
Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Speciale
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4 + Speciale
Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Un lanciatore che abbia perso le tracce di una preda mentre stava usando la capacità Seguire Piste può usare quest'incantesimo per procedere. L'incantesimo funziona su un terreno che abbia un qualche tipo di vegetazione (come alberi, erba o alghe marine). La preda deve aver lasciato una qualche potenziale traccia sul quale l'incantesimo possa agire (l'incantesimo non può seguire una creatura che si sia *teletrasportata* o abbia *cambiato paino*, per esempio).

Se ha successo, entro un'ora dopo aver pronunciato l'incantesimo, al vegetazione in quella particolare area comincerà a vibrare, come se soffiassero una leggera brezza. Se il vento sta già soffiando, la vegetazione si muove su e giù o si muove in una qualche inusuale maniera per attrarre l'attenzione del lanciatore. Quando esamina l'area, il lanciatore noterà un'impronta, un rametto spezzato o un altro segno che prima non aveva visto, ad indicare la corretta via. L'incantesimo ha successo con una probabilità del 60% +2% per livello del lanciatore.

Questo incantesimo nega immediatamente un incantesimo *eliminare le tracce* se pronunciato espressamente a questo scopo, altrimenti funzionerà normalmente per permettere di seguire la pista celata.

Qualsiasi lanciatore di incantesimi con accesso sia alla sfera vegetale che alla capacità Seguire Piste può usare questo incantesimo.



Rinvigorire Animali (Divinazione)

Sfera: Animale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 4
Area d'effetto: 1 animale
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al lanciatore di curare un animale trasferendo forza vitale (punti-ferita) da sé stesso all'animale. Se l'animale viene toccato con una mano, ottiene 1d4 punti-ferita, come se avesse ricevuto un incantesimo *cura ferite leggere*. Toccando l'animale con entrambe le mani si guariscono 2d4 punti-ferita. In entrambe i casi, il lanciatore perde temporaneamente il numero di punti-ferita guadagnati dall'animale. Il lanciatore recupera i punti-ferita persi 1d4 ore dopo (se ha trasferito 3 punti-ferita, recupera 3 punti-ferita dopo 1d4 ore). Il recupero di questi punti-ferita da parte del lanciatore non ha effetto sull'animale curato.

Durante le 1d4 ore prima che il lanciatore recuperi i punti-ferita trasferiti, si sentirà debole e intontito, eseguendo i tiri per colpire con penalità -1 durante questo tempo. Se il ranger dovesse morire nel periodo delle 1d4 ore, i processi di recupero si ferma immediatamente e *nessuno* punto-ferita viene recuperato.

Rinvigorire animali funziona solo sugli animali; non ha effetto sugli umani, semiumani, umanoidi, creature magiche, ecc. L'incantesimo non è reversibile; quindi, un lanciatore ferito non può ricevere i punti-ferita dall'animale.

Incantesimi di 2° Livello

Localizzare Animale Seguace (Divinazione)

Reversibile

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 60 metri + 10 metri/livello
Componenti: V, S, M
Durata: 8 ore
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 animale seguace
Tiro-salvezza: Nessuno

Occasionalmente, l'animale seguace di un ranger potrebbe vagabondare lontano in cerca di cibo o per accoppiarsi. Un animale seguace può essere anche rapito o intrappolato. L'incantesimo *localizzare animale seguace* aiuta il ranger a trovare tale creatura perduto.

L'incantesimo ha effetto quando il ranger fissa nella sua mente il seguace da trovare. L'incantesimo localizza solo quel specifico seguace.

Una volta pronunciato l'incantesimo, il ranger si gira lentamente in circolo. Se il seguace è entro il raggio d'azione, il ranger percepisce quando è sulla direzione del seguace. Se il seguace non si trova entro il raggio d'azione l'incantesimo non funziona. Se il seguace si sposta fuori dell'area d'effetto, l'incantesimo termina immediatamente. Appena il ranger vede il seguace perduto, l'incantesimo termina. L'incantesimo è bloccato dal piombo.

L'incantesimo funziona solo sugli animali seguaci presenti in natura (compresi gli animali giganti); non su creature soprannaturali, umani, semiumani, umanoidi o altri. Se il seguace è morto, l'incantesimo lo trova, sempre che le altre condizioni per l'incantesimo siano soddisfatte.

L'incantesimo inverso, nascondi seguace, nasconde un animale seguace dall'individuazione tramite incantesimo, sfera di cristallo e modi simili per 8 ore.

Componenti materiali: un pelo, una penna, una scaglia o altri resti fisici del seguace perduto.

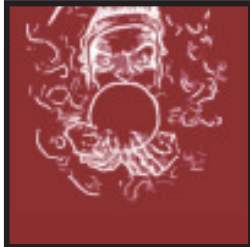
Occhi dell'Animale (Necromanzia)

Sfera: Animale
Raggio d'azione: 0
Componenti: V, S, M
Durata: 3 round + 1 round/livello
Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno

Usando questo incantesimo, il lanciatore può temporaneamente vedere attraverso gli occhi di qualsiasi animale. Il lanciatore punta un qualsiasi singolo animale entro 100 m, poi chiude gli occhi e rimane immobile. Con gli occhi della mente, vede qualsiasi cosa veda l'animale. Se l'animale è uno scoiattolo che studia il gruppo da una ramo di un albero, il lanciatore vedrà sé stesso e il gruppo dalla prospettiva dello scoiattolo. Se l'animale è un uccello in quota, il lanciatore avrà una vista dell'area sottostante dal punto di vista del volatile.

L'incantesimo non ha effetti sull'animale oggetto, e il lanciatore non ha il controllo delle azioni dell'animale, in alcun modo. L'animale non è conscio dell'incantesimo e agisce come farebbe normalmente. L'incantesimo persiste fino alla fine della durata o se il lanciatore si muove o intraprende altre azioni. Il lanciatore può negare volontariamente l'incantesimo aprendo gli occhi. L'incantesimo termina anche quando l'animale viene ucciso o si muove a più di 100 metri dal lanciatore.

L'animale oggetto deve essere uno che si trova normalmente in natura. Non può essere soprannaturale, umano, semiumano e nemmeno di origini extraplanari.



Componente materiale: Una lene vi vetro non più grande di 2,5 cm di diametro come focalizzatore, che non viene consumato con l'incantesimo.

Incantesimi di 3° Livello

Attirare Seguace (Convocazione/Attrazione)

Sfera: Animale

Raggio d'azione: 0

Componenti: V, S

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 16 km raggio/per livello

Tiro-salvezza: Nessuno

Un ranger che non abbia ancora ricevuto il suo numero totale di seguaci può usare questo incantesimo nel tentativo di attirarne uno. Dopo aver pronunciato questo incantesimo, il DM consulta in segreto la lista di seguaci che ha scelto per il ranger o tiro sulla tabella appropriata. Se il DM decide che esiste un potenziale seguace all'interno dell'area di effetto, il seguace arriva entro le successive 24 ore. Se il DM decide che non è disponibile un seguace all'interno dell'area di effetto, non accade nulla (non arriva nessuna seguace). Nota che il ranger

non può richiedere uno specifico tipo di seguace; come sempre, è il DM che decide il tipo di seguace. L'incantesimo può essere usato non più di una volta al mese.

Note per il DM: Nel Capitolo 3 vengono fornite note sull'arrivo del seguace.

Comando Animale (Incantamento)

Sfera: Animale

Raggio d'azione: 30 metri

Componenti: V, S

Durata: 1 round/livello

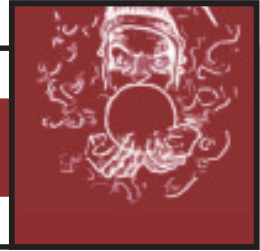
Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 animale

Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo permette temporaneamente qualsiasi animale a svolgere un comando che normalmente non conosce o che manchi dell'intelligenza per eseguirlo. L'animale deve trovarsi entro 30 metri dal lanciatore e deve essere in grado di udire il comando pronunciato. Se esistono queste condizioni, l'animale farà esattamente ciò che il ranger dice. Un leone abatterà una porta di una cella, un gatto porterà una chiave e la





trasporta in bocca, un pappagallo disegnerà un cerchio sulla sabbia con gli artigli. Una creatura con meno di 5 dadi-vita e senza particolari lealtà no riceve tiro-salvezza. Qualsiasi creatura predisposta ad aiutare il lanciatore (come un animale seguace) non resisterà a questo incantesimo.

L'animale non può eseguire un comando o compito che ecceda i suoi limiti fisici. Un serpente non può aprire una serratura e un cavallo non può suonare una tromba. Nota anche che il lanciatore deve dare istruzioni specifiche, non comandi generici. Se il lanciatore comanda ad un leone di "Prendere qualcosa per aiutarmi a spegnere questo fuoco," il povero leone non saprà cosa fare, con "Prendi questo secchio in bocca, immergilo nel ruscello e portami l'acqua," il leone farà quando chiestogli.

Il lanciatore può svolgere altre azioni mentre l'animale esegue il comando. Quando l'animale ha completato il comando, il lanciatore può impartirgli altri comandi fino al termine dell'incantesimo. Se l'incantesimo svanisce mentre l'animale è nel mezzo di un comando o se l'incantesimo viene spezzato in qualche modo, l'animale smetterà immediatamente di eseguire il comando.

Corteccia Parlante (Divinazione)

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S
Durata: Speciale
Tempo di lancio: 1 turno
Area d'effetto: 1 albero
Tiro-salvezza: Nessuno

Una variante dell'incantesimo di 4° livello dei sacerdoti, parlare con le piante, questo incantesimo permette a un ranger di chiedere una semplice domanda ad un albero e ricevere un responso vocale. L'albero può essere di qualsiasi specie, fintanto che sia almeno di 30 cm di diametro. Prima di pronunciare l'incantesimo, il ranger deve passare almeno un'ora ad intagliare una faccia umanoide sul tronco; se il ranger ha una capacità nell'intaglio del legno (una specifica di Doti Artistiche), può intagliare la faccia adatta in 1 turno.

Dopo aver intagliato al faccia, il ranger impiega 1 turno a pronunciare l'incantesimo, dopo tale tempo al faccia si anima, torcendosi e facendo smorfie come se stesse svegliandosi da un lungo sonno. La faccia dell'albero poi guarda il ranger in attesa, attendendo la domanda. Il lanciatore può chiedere all'albero una singola domanda a cui sarà risposto con una singola parola o una breve frase. Domande tipiche possono comprendere: "Nei giorni passati è passato di qui un

drago?" "Ha piovuto di recente?" L'albero risponde onestamente. Se la domanda oltre la sua conoscenza, allora dirà, "Non lo so." Dopo aver risposto, la faccia scompare.

Il DM dovrebbe tenere in considerazione che un albero comune non sa molto, in quanto ah poca esperienza, non ah mai viaggiato e raramente interagisce con le altre cose viventi in termini significativi. Come regola di base, la conoscenza di un albero è limitato alle cose che osserva (passanti, condizioni atmosferiche) e informazioni generali riguardo l'area circostante (popolazione animale, posizione di punti di riferimento). Un albero non può dare avvisi condizionali o fare giudizi. Se il DN è in dubbio su una nozione specifica di un albero, l'albero risponde, "Non lo so."

Metamorfosi Vegetale (Alterazione)

Sfera: Vegetale
Raggio d'azione: Tocco
Componenti: V, S, M
Durata: Permanente
Tempo di lancio: 6
Area d'effetto: 1 pianta
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al ranger di trasformare qualsiasi singola pianta, compresi funghi e muffe, in un altro tipo di vegetale a scelta del ranger. La trasformazione è permanente. La pianta trasformata ha l'aspetto fisico della sua nuova forma, ma non tutte le proprietà associate. Se commestibile, al nuova forma avrà il gusto del semplice cotone. Se è normalmente usata come componente per incantesimi, la nuova forma ha una probabilità del 50% di funzionare come componente. Se normalmente usata per scopi medici (come curativo o antidoto per veleno), la nuova forma ha solo il 50% di probabilità di avere qualsiasi proprietà benefica.

Solo le piante viventi possono essere trasformate; l'incantesimo non funziona su una foglia caduta, una noce o una frutta raccolta. la taglia della pianta non è rilevante; un filo d'erba può essere trasformato in una quercia torreggiante e viceversa. La nuova forma non deve essere per forza autoctona; un albero sempreverde di una montagna può essere trasformato in un cactus (sebbene non sopravviverà a lungo).

Né la pianta originale e nemmeno la pianta trasformata può essere un vegetale intelligente o una creatura simile ad un vegetale. Non sono permesse nemmeno i vegetali innaturali; un fungo può essere trasformato in una spiga di grano, ma non in una spiga di grano alta 1,5 metri o una spiga che produce mele invece di grano.

Componenti materiali: un qualsiasi seme.

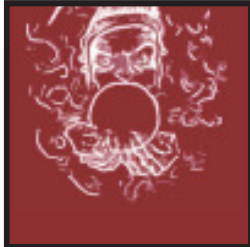


Tabella 56: Incantesimi dei Ranger

Livello	Nome	Sfera	Livello	Nome	Sfera
1	Amicizia con gli animali	Animale	3	Attirare animale seguace	Animale
1	Campo allergico	Vegetale	3	Blocca animali	Animale
1	Eliminare le tracce	Vegetale	3	Comando animale	Animale
1	Intralciare	Vegetale	3	Corteccia parlante	Vegetale
1	Invisibilità agli animali	Animale	3	Crescita di spine	Vegetale
1	Localizzazione di animali e piante	entrambe	3	Crescita vegetale	Vegetale
1	Randello	Vegetale	3	Metamorfosi vegetale	Vegetale
1	Recuperare sentiero	Vegetale	3	Rallentare la decomposizione*	Vegetale
1	Rinvigorire animali	Animale	3	Trappola	Vegetale
1	Tizzone sempre ardente*	Vegetale	4**	Attirare animali I	Animale
2	Bacche nutrienti	Vegetale	4**	Bastone in serpente	Vegetale
2	Charme persone o mammiferi	Animale	4**	Bloccapiante	Vegetale
2	Incantare serpenti	Animale	4**	Chiamare le creature dei boschi	Animale
2	Localizzare animale seguace	Animale	4**	Foresta illusoria	Vegetale
2	Messaggero	Animale	4**	Intesso gigante	Animali
2	Occhi dell'animale	Animale	4**	Parlare con le piante	Vegetale
2	Parlare con gli animali	Animale	4**	Porta vegetale	Vegetale
2	Pelle coriacea	Vegetale	4**	Respingere gli insetti	Animale
2	Piegare il legno	Vegetale			
2	Sgambetto	Vegetale			
3	Albero	Vegetale			

* dal Tomo della Magia

** per il Tipo Cercatore

Nuovi Oggetti Magici

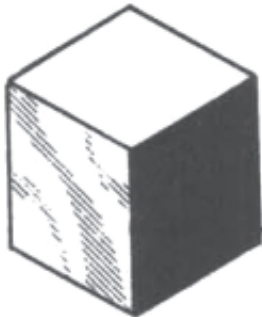
Gli oggetti magici seguenti sono intesi per i ranger, ma se così sceglie il DM, può permetterli ai guerrieri, maghi e altre classi di personaggio. Tutti questi oggetti sono relativamente rari e dovrebbero essere usati con meno frequenza dei tipici oggetti magici nelle Tabella degli Oggetti Magici Vari nell'Appendice 2 del Manuale del DUNGEON MASTER; se preferisci, puoi usare questi oggetti come scelta opzionale quanto il risultato è a Scelta del DM.

Corda-Gabbia (500 PE). Questo oggetto è un pezzo di laccio bianco lungo 6 metri, punteggiato di oro. Quando sistemato in cerchio in modo tale che le estremità si tocchino, la *corda-gabbia* crea una barriera invisibile che impedisce a qualsiasi creatura contenuta all'interno dal poter uscire. La barriera invisibile ha la forza di un *muro di forza* e ha la forma di un cilindro chiuso alto circa 1,8 metri. La *corda-gabbia* funziona solo se posta sul terreno o su una superficie solida; se spostata, la barriera si dissipa. Grazie al suo peso leggero, la corda non può essere lanciata come un lazo; se vi vengono attaccate pietre o altri pesi, la magia viene negata. Quindi, il dispositivo viene usato principalmente per contenere creature che dormono, che sono intrappolate, legate o consenzienti.

Un *corda-gabbia* può contenere una qualsiasi singola creatura, fintanto che la creatura possa essere contenuta nel cerchio. Gli attacchi fisici e molti incantesimi non hanno effetto su una corda gabbia. La creatura intrappolata all'interno non può muoversi. Un incantesimo *disintegrazione* distrugge il dispositivo, e così farà una *verga della cancellazione* o una *sfera annientatrice*. Una creatura all'interno in una *corda-gabbia* può fuggire usando *porta dimensionale*, *teletrasporto* o incantesimi simili.

Solo la persona che ha originariamente formato il cerchio può separare le estremità e liberare la creatura all'interno. Per il resto, gli effetti di una *corda-gabbia* durano 3d5 ore, allo scadere del quale le estremità si separano automaticamente. Una *corda-gabbia* può essere usata 1 volta al giorno.

Flauto del Richiamo Animale (1.200 PE). Questo strumento di legno, dipinto di rosso acceso con piccole figure di vari animali lungo i lati, assomiglia ad un piffero lungo circa 15 cm. Lo strumento può replicare i versi e i richiami di qualsiasi animale. Chi lo usa chiude gli occhi, immagina l'animale nella sua mente, poi soffia nello strumento. Il suono prodotto è perfetto e verrà interpretato come tale. Lo strumento può essere usato

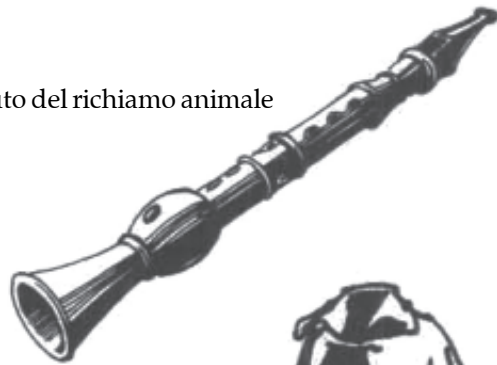


Scatola refrigerante



Medaglione della specie nemica

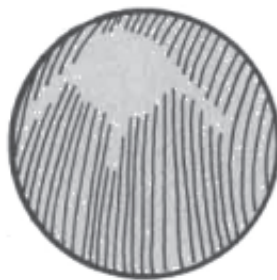
Flauto del richiamo animale



Mantello camaleontico



Corda gabbia



Ombra portatile



Spina del sonno

per richiamare specifici animali o impaurirli. Il DM determina l'effetto di un ogni uso specifico del corno; per esempio, attirare 2d4 animali potrebbe avere una probabilità dell'80% nel terreno di origine dell'animale, con un tempo di arrivo di 1d4 round.

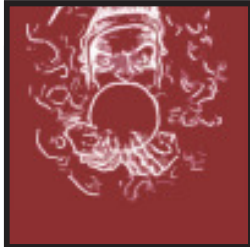
Mantello Camaleontico. Questo mantello leggero, che copre chi lo indossa dal collo ai piedi e ha anche un cappuccio, può essere indossato comodamente sopra un'armatura di cuoio borchiato o più leggera. Il colore del mantello cambia automaticamente per confondersi con il terreno circostante. Se chi lo indossa entra in una giungla, il mantello diventa macchiato con parti di verde e marrone. Se chi lo indossa entra su una piana di neve, il mantello diventa bianco. Di notte, il mantello diventa nero. Il colore cambia istantaneamente.

Un *mantello camaleontico* permette a un personaggio di essere mimetizzato, come se stesse usando la capacità *Mimetismo*, in qualsiasi terreno. Il *mantello camaleontico* può nascondere solo una persona alla volta. Il mantello ha una sua *Saggezza* effettiva e nasconde in base a tale caratteristica.

d20	Saggezza	PE
1-6	15	750
7-15	16	800
16-19	17	850
20	18	900

Medaglione della Specie Nemica (750 PE). Un personaggio indossa questo disco di ottone su una catena attorno al collo e sotto i suoi vestiti cosicché tocchi il suo petto. Quando il personaggio arriva ad entro 200 metri dalla sua specie nemica, il medaglione diventa caldo, avvisandolo della presenza del nemico. L'intensità del calore varia in accordo con il numero e la prossimità del nemico. Il medaglione non diventa caldo fin tanto da causare danno, nemmeno rivela l'esatta posizione o il numero di nemici nelle vicinanze.

Ombra Portatile (1.000 PE). Simile in aspetto a un *buco portatile*, un'ombra portatile assomiglia a un leggero cerchio nero del diametro di circa 3 metri che può essere ripiegato in un pacchetto di 15 cm di lato. Quando spiegato e posto su una superficie orizzontale, l'ombra portatile sembra come una normale area d'ombra, scura



come un'ombra proiettata da un albero o altra superficie solida al sole di mezzogiorno. Questo oggetto magico è utile per nascondersi ed è buono come luogo per nascondersi con una qualsiasi area d'ombra; i ranger, i ladri e altri hanno la loro normale probabilità di nascondersi nelle ombre quando si trovano sull'*ombra portatile*. L'ombra può essere raccolta sollevando il bordo e piegandola come una tovaglia.

I Dungeon Master dovrebbero usare il buon senso per giudicare l'uso di un'*ombra portatile*. Se un personaggio cerca di usarla per nascondersi nelle ombre mentre attraversa una pianura priva di tratti distintivi, la presenza di un "buco nero" attaccato al nulla sarà più probabile che attragga l'attenzione invece di distoglierla. Tuttavia, può fornire un luogo d'ombra per raffreddarsi dal sole del deserto.

Scatola Refrigerante (800 PE). Questa è una scatola ermetica a forma di cubo di lato 30 cm, fatta di metallo nero con un solo lato con cardini. L'apertura del pannello rivela un interno cavo. Al centro dell'esterno del pannello c'è un puntatore di metallo bianco a forma di piccola freccia. Questo puntatore può essere ruotato in qualsiasi direzione per regolare la temperatura all'interno della scatola. Se puntato verso l'alto (verso i cardini), la temperatura rimane di 21° C. Per ogni rotazione completa della freccia in senso orario, la temperatura all'interno scende di 1° C. Quindi se il puntatore viene ruotato 17 volte, la temperatura scende a 4° C. Ruotando la freccia in senso antiorario, la temperatura di alza di 1° C per ogni rotazione. La temperatura non può essere abbassata sotto i -17° C e oltre i 21° C. La scatola è utile per creare ghiaccio ed evitare il deterioramento del cibo.

Spina del Sonno (100 PE). La *spina del sonno* appare come una spina di un vegetale, lunga circa 7,5 cm, asciutta e liscia al tocco. Una creatura deve eseguire un tiro-salvezza contro Paralisi quando viene punta dalla spina. Il fallimento indica che la creatura cade addormentata profondamente. La creatura non si sveglierà finché non attaccata o scossa violentemente. I rumori, perfino di battaglia, non sveglieranno la creatura addormentata. Ogni spina può essere usata una volta sola. Di solito vengono trovate 1d8 di spine. Una *spina del sonno* può essere sparata mediante l'uso di una cerbottana.

Equipaggiamento

Per aiutarsi a sopravvivere in una varietà di ambienti, il ranger ha sviluppato una vasta gamma di equipaggiamento speciale. Questo capitolo descrive alcuni degli oggetti più utili, assieme ad altro più insoliti.

La Tabella 57 elenca il costo ed il peso degli abiti, dei trasporti e dell'equipaggiamento vario. La Tabella 58 fornisce informazioni simili per le armi; vedi il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore* per il significato della taglia delle armi, della velocità e del tipo.

Abiti

Aba: Questa tunica da deserto è fatta di materiale leggero e copre l'intero corpo. Colori tipici sono marrone, oro, nero e bianco. Spesso sono decorati da elaborati ricami, fatti con strisce di tessuto di colore più brillante o con filo dorato. Una fascia di cotone o seta lega l'aba sui fianchi.

Nei deserti ed in altri climi asciutti, tali indumenti aiutano a evitare l'evaporazione, permettendo a chi lo indossa di ritenere più umidità e muoversi più comodamente. Assumendo un'adeguata idratazione, un personaggio che indossi un abito da deserto non soffre più per fatica a causa del caldo nei giorni di estremo calore di quanto lo soffra una persona normale in giorni con temperature moderate. Nota che gli abiti da deserto non aiutano nelle aree molto umide; negli ambienti umidi, deve essere esposta quanta più pelle possibile per incoraggiare il raffreddamento tramite l'evaporazione del sudore.

Cappotto Artico: Progettato per proteggere contro l'estremo freddo, il cappotto artico è un indumento fatto in un pezzo unico, lungo fino alle ginocchia con un ampio cappuccio. Le lunghe maniche permettono a chi lo indossa di scaldarsi le mani ritirandole all'interno e tenendole contro il petto. I cappotti artici sono solitamente fatti di spessa pelliccia d'orso, con i bordi di pelle di foca per renderlo più comodo. Un cappotto artico mantiene un certo comfort a temperature al di sotto dei -10° C.

Imbrago: Questo arnese assomiglia a una cintura di cuoio spesso con bretelle che si incrociano sulla schiena. Sia la cintura che le bretelle contengono una serie di sacche, utili per metterci provviste, munizioni per le armi da lancio e altri materiali. Un comparto segreto nella sezione posteriore della cintura nasconde un coltello piatto lungo 7,5 cm (il coltello è fornito con l'imbrago; vedi Tabella 58 per le caratteristiche).

Poncho da Pioggia: Un indumento tutto d'un pezzo che assomiglia a un grande mantello con un buco per la testa al centro, un poncho da pioggia mantiene l'indossatore asciutto durante le piogge torrenziali. I poncho sono fatti di canapa o materiale simile, spesso trattato con olii impermeabili. Un poncho può essere ripiegato e usato come telo per stendersi oppure può essere usato come una tenda di emergenza. I poncho grezzi sono a volte ricavati da erba o canne.

Racchette da Neve: Ognuno lungo circa 90 cm, queste strutture ovali di legno sono interconnesse da lacci di cuoio a formare una ragnatela per permettere a chi le indossa di camminare sulla neve senza affondare. Un personaggio inesperto nell'uso delle racchette da neve si muove a metà del FM fino a che non vi si abitua. Dopo un giorno di pratica, si muove con FM normale. Un personaggio che indossi le racchette da neve non riceve bonus per la carica.

Stivali Impermeabili: Questi spessi stivali sono fatti di spessa pelle resistente all'acqua (come quella di un alligatore o di caribù) trattata con oli impermeabili (solitamente derivanti da foche o visoni). L'indossatore infila i calzoni all'interno degli stivali, poi li lega vicino alle ginocchia con un laccio di cuoio. Gli stivali mantengono i piedi asciutti, perfino quando si cammina nell'acqua.

Tuta mimetica: Fatta con materiale leggero, solitamente lino o seta, la tuta mimetica consiste in una maglia o blusa a maniche lunghe e calzoni lunghi, tinta in vari colori per aiutare l'indossatore a confondersi con l'ambiente circostante. Gli stili comprendono artico (colorata di bianco), sabbia (a macchie di varie tonalità di marrone, per il deserto e simili ambienti sabbiosi), foresta (a macchie verdi e marroni, per le giungle e le foreste) e urbana (nera). Una tuta mimetica deve essere fatta e adattata specificatamente alla persona che la indossa. La indossano principalmente i Segugi, sebbene la usino anche alcuni individui di tribù e gruppi di guerrieri, taglialegna o ladri. (Come regola di base, la tuta mimetica dovrebbe essere di poco più comune della corazzina di magli elfica.)

Una tuta mimetica dà gli stessi vantaggi della capacità Mimetismo quando indossata nel terreno appropriato, usando un valore di Saggezza di base di 14. Un personaggio con indosso una tuta mimetica con la capacità Mimetismo usa la sua Saggezza (o 14, qualsiasi sia maggiore) con un bonus di +1 aggiuntivo.



Trasporto

Kayak: Questa è un'imbarcazione per una singola persona, veloce nel movimento e facile da manovrare. La struttura di legno è lunga 3 metri e larga 60 cm, coperta di canapa, pelle di foca o simili pelli di animali impermeabili. Le pelli sono attaccate alla struttura, fatte asciugare al sole affinché si tendano, poi spalmate di olio per renderle impermeabili. Il passeggero si infila nel buco in cima e si siede a gambe stese verso la prua. Per tenere fuori l'acqua, l'apertura del kayak ha un "grembiule" (spesso fatto con intestino di balena) che il pilota si lega attorno alla vita. Il kayak è propulso da un singolo remo con una pagaia a tutte e due le estremità. Un kayak può muoversi a 200 m/r (il suo FM può essere arrotondato a 6) e trasporta fino a 125 kg.

Slitta Acquatica: Questa assomiglia ad una slitta di cani con delle pelli gonfiate al posto dei pattini, permettendo all'imbarcazione di galleggiare sulla superficie dell'acqua. Delle lunghe redini di cuoio, trattate con olio impermeabile, la collegano con gli animali che la trainano, solitamente un gruppo di o foche o sei delfini. Una slitta acquatica trasporta non più di 2 passeggeri (circa 240 kg, compresa la slitta), a meno che gli animali che la trainano non siano eccezionalmente veloci o forti. Fatta sia per correre sopra l'acqua e sia all'interno di essa, la slitta può raggiungere un FM massimo di 15 se trainata da montature forti, ma un valore di 9-12 è una velocità più adatta.

Slitta di Cani: Uno dei migliori modi per viaggiare su terreni nevosi o ghiacciati, una slitta di cani consiste in una struttura di legno per trasportare provviste, pattini di legno per tutta la lunghezza della slitta, una piattaforma sul quale stanno i passeggeri ed una grada al quale vengono attaccati le mute di cani. Circa 6-11 cani (o equivalenti) possono trainare una slitta lunga 3 metri e larga 90 cm, trasportando 440 kg (compreso il peso della slitta). Sono richiesti meno animali per slitte più piccole. Una tipica slitta da 8 cani viaggia con FM di 15 ed un carico di circa 340 kg, compresa la slitta.

Quando si giudica il movimento di una slitta di cani, il DM dovrebbe tenere presente che gli animali non addestrati a trainare una slitta possono creare un considerevole numero di problemi al guidatore – rotte a zig zag, zuffe fra gli animali, e così via – ed il movimento potrebbe essere inferiore a quanto ci si aspetta.

Equipaggiamento Vario

Boccaglio: Questo semplice apparato aiuta un personaggio a sopravvivere sott'acqua. Si tratta di un

tuto per respirare fatto di canna cava, lungo circa 30 cm, irrobustito con cerca e trattato con olio impermeabile. Si mette il tubo in bocca, poi ci si immerge con l'estremità del tubo che fuoriesce dall'acqua. Il tubo permette a chi lo usa di stare immerso indefinitamente.

Equipaggiamento da Addestramento per Falconiere: Questo equipaggiamento rende l'addestramento del falcone più efficiente. Un personaggio che usi la capacità Falconeria senza questo equipaggiamento subisce una penalità di -2 alla prova. Per ogni falcone è richiesto un kit diverso.

Ogni kit consiste in *geti* (bande di cuoio con anelli, attaccate alle zampe del falcone), *copri artigli* (coperture metalliche per gli artigli del volatile per evitare che il proprietario si possa far male durante l'addestramento), una *lunga* (un laccio di cuoio sottile attaccato ai geti, tenuto dall'addestratore o assicurato al guato posatoio) e un *cappuccio* (un cappuccio di cuoio adattato alla testa del falcone per inibire la vista; il cappuccio forza il falcone a dipendere dai sensi dell'udito, del tatto e del gusto). Equipaggiamenti personalizzati o preziosi, come un cappuccio ricamato o dei geti d'oro, sono pure disponibili, solitamente ad un prezzo doppio o triplo del normale.

Equipaggiamento da Pesca: Questo equipaggiamento costruito meticolosamente di esche di legno lucido, mosche multicolore fatte con piume e baffi di gatto, ami di osso e galleggianti di sughero possono essere molto utili nelle mani di un esperto pescatore. Se usate da un personaggio con la capacità Pesca, le prove di capacità ottengono un bonus di +1.

Esche con Odori: Un odore naturale è un liquido pungente usato per attrarre gli animali nelle terre selvagge. Ogni odore attrae uno specifico tipo di animale, solitamente prede selvatiche come daino, lupo o volpe; gli individui della specie trovano questo odore irresistibile.

Ogni bottiglia di odore contiene 5 applicazioni. Un'applicazione vicina ad un albero, roccia o trappola ha il 15% di attrarre un animale della specie indicata entro 24 ore, presumendo che l'animale passi entro 100 metri dal luogo dell'applicazione (il DM determina se un animale arriva vicino a sufficienza). Applicazioni ulteriori non incrementano la probabilità di attrarre. L'odore evapora dopo 24 ore.

Guantone da Falconiere: Chiamato anche *guanto posatoio*, questo è un pesante guanto lungo come un



braccio fatto di cuoio spesso sopra il quale il falcone o il falco può posarsi.

Kit di Pitture Mimetiche: Questa compatta scatola di cuoio contiene diversi blocchetti di pittura gelatinosa (in varie tonalità di marrone, verde, giallo e nero), un pennello applicatore, una giara di crema rimuovi pittura e un piccolo specchio. I personaggi applicano la pittura nelle aree di pelle esposta per aiutarsi a confondersi con l'ambiente circostante. Un kit contiene 12 applicazioni.

Di per sé stesso, la pittura mimetica non dà al personaggio alcun particolare vantaggio. Tuttavia, quando usato assieme ad una tuta mimetica (descritta in precedenza), aumentale probabilità di successo di +1. Per applicare la pittura mimetica in maniera efficace è necessaria la capacità *Mimetismo*; coloro che non posseggono tale capacità hanno probabilità di successo dimezzate. Un personaggio che usi la pittura mimetica assieme alla tuta mimetica ottiene un bonus di +2 alla prova di mimetismo.

Kit di Sopravvivenza: Un personaggio può allacciare questo piccolo sacchetto di cuoio, di 10 cm per lato e spesso 2,5 cm, attorno alla coscia, al braccio o in qualsiasi altro posto dove possa restare nascosto. Il kit contiene un numero di piccoli oggetti utili per le emergenze: un pezzo di pergamena e un pezzo di grafite (per scrivere messaggi), un amo da pesca, 7,5 m di filo da pesca su un rocchetto, una moneta d'oro (utile per corrompere le guardie), un piccolo rasoio (per tagliare una corda o infliggere 1 pf contro dei catturatori), un fischietto di legno (per segnalazione), un pezzo di tessuto (per fare delle bende d'emergenza) e alcuni pezzi di zollette di zucchero e frutta secca (per un po' di energia o per attrarre animali). Oggetti simili possono essere sostituiti per personalizzare kit individuali.

Kit per Guaritore: Questa è uno zaino o una sacca impermeabilizzati fatti di cuoio o canapa contenente bendaggi di stoffa, stecche, aghi e filo (per cucire le ferite), unguenti e una selezione di erbe per lenire il dolore (ma non curano i danni). Ha anche dello spazio per medicine speciali, ma non sono incluse nel kit standard. Il kit è utile per trattare le ferite di tutti i tipi; un personaggio con la capacità *Cura* o *Veterinaria* senza questo kit o un equivalente potrebbe non essere in grado di usare la capacità, a seconda della situazione.

Museruola: Fatta di anelli di catena con bavaglio di cuoio, questo laccio può essere adattato a qualsiasi animale che varia da una taglia di un piccolo cane fino ad un lupo. Quando si adatta in maniera consona una

museruola, un personaggio riceve un bonus di +1 alla prova di addestramento animale. Le museruole sono disponibili in altre taglie e lunghezze per adattarsi ad animali più grandi.

Occhiali da Sole: Gli occhiali da sole per i territori artici o montani sono fatti di solido legno. Chi li indossa osserva attraverso due fessure strette. Riducono o eliminano gli effetti degli abbagli, come la fatica causata dal viaggiare sotto la luce luminosa del sole (per esempio, attraverso i deserti o le piatte pianure dei giorni tersi). Gli occhiali da sole prevengono anche l'accecamento dal bagliore della neve, quando gli occhi diventano gonfi per l'esposizione alla luce del sole riflessa dal ghiaccio e la neve. (Le penalità per l'abbagliamento della neve varia da -1 a -4.)

Gli occhiali da sole non evitano gli effetti causati da un incantesimo *luce* quando lanciato direttamente sugli occhi di chi li indossa. Gli occhiali da sole riducono anche il campo di visione; chi li indossa non può vedere sopra o sotto senza muovere la testa. Questo potrebbe incrementare le probabilità di essere sorpresi o attaccati da un punto cieco, a discrezione del DM.

Pasta Opaca (nera): Quando i ranger o i ladri applicano questa pasta oleosa sulle loro armi o armature, rendono le superfici metalliche non riflettenti e quasi invisibili. Modifica la loro probabilità di base di Nascondersi nelle ombre di +5%. Un'applicazione di pasta opaca dura fino a che il personaggio non si ingaggia in combattimento corpo a corpo, momento nel quale la sostanza si scrosta a sufficienza da negare i vantaggi di mimetismo. La sostanza è infiammabile; se innescata, una spada cosparsa di pasta opaca diventa uguale a una *spada fiammeggiante* per 1d4+1 round e infliggerà 1d4 punti-ferita per il calore a chi la impugna a meno che non sia protetto magicamente. Una fiala di pasta opaca nera contenente 1 applicazione. Questa sostanza non è comune ed è disponibile solo nel mercato nero o di contrabbando.

Repellente per gli Insetti: Applicando questo crema rara a base di menta sul viso, le braccia e altre aree di pelle esposta di un personaggio repelle api, formiche e altri tipi di insetti con meno di 1 DV. Gli effetti di un'applicazione svaniscono dopo 8 ore. Una giara di repellente per gli insetti contiene 12 applicazioni.

Sacco a Pelo: Più confortevole, ma più ingombrante delle coperte, il sacco a pelo è composto da due strati di canapa o lana, imbottiti di piume per trattenere il calore. Chi lo usa vi si infila all'interno e chiude il lato aperto



chiudendo diverse fibbie o legando assieme una serie di lacci di cuoio.

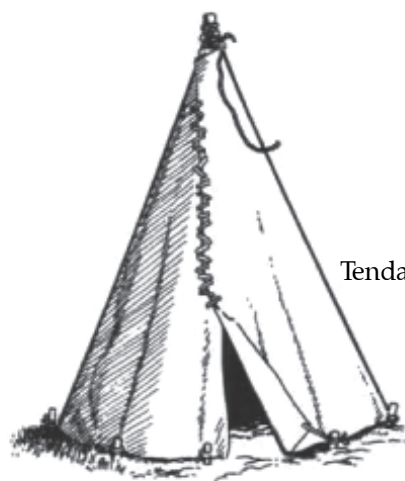
Scatola dell'Acciarino Impermeabile: Questa scatola impermeabile contiene schegge e acciaio, assieme a piccoli trucioli di legno e rametti. La scatola tiene il contenuto asciutto durante una pioggia o quando immersa nell'acqua. Una volta per round, un personaggio può cercare di accendere un fuoco usando questo materiale. Per accendere un fuoco in normali condizioni (all'asciutto) è necessario un risultato di 1 o 2 su 1d8. In un'area umida è necessario un tiro di 1 su 1d8; il DM potrebbe richiedere tiri più difficili (per esempio, un 1 su 1d12) in terreni umidi o potrebbe decidere che è impossibile accendere un fuoco.

Tende: Questi riapri portatili, solitamente fatti di canapa o pelle di animale conciata, forniscono riparo dagli elementi agli stanchi viaggiatori. Sono facili da ergere e leggere da trasportare. Qui ci sono alcune fra le tende più popolari, adatte per uno o due occupanti.

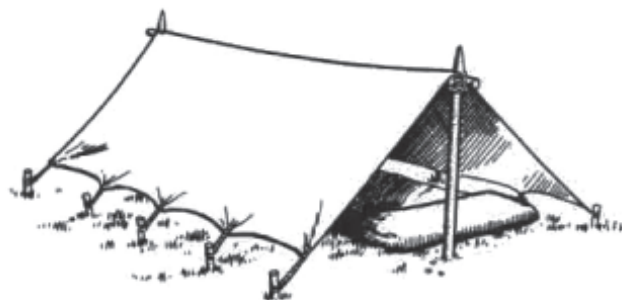
- *Tenda a Campana:* Una delle tende più semplici, consiste in un singolo foglio di tessuto arrangiato attorno ad un palo per formare un cono. Le corde attaccate a paletti circondano il fondo della tenda vengono tirati per tendere il tessuto. Sebbene veloci

da costruire e facili da trasportare, le tende a campana non forniscono gran protezione contro i forti venti.

- *Tenda a Cuneo:* Conosciuta anche come struttura ad A o tenda a muro, la tenda a cuneo è costruita su una struttura che consiste in due pali verticali con uno orizzontale agganciato fra loro. Il tessuto viene disteso sul palo orizzontale, e poi tirano con corde attaccati a paletti. La tenda a cuneo è in qualche modo più resistente della tenda a campana, sebbene anch'essa fornisca solo una modesta protezione contro il tempo impervio.
- *Tenda a Piramide:* Combinando gli elementi della tenda a campana e la tenda a cuneo, la struttura della tenda a piramide è fatta da quattro pali verticali disposti a quadrato, con dei pali orizzontali fra essi. Un palo più lungo si erge dal centro del quadrato. Il tessuto si tenda dal palo centrale a formare quattro pareti in pendenza, assicurate con paletti. La robusta tenda a piramide resiste ai venti leggeri e moderati.
- *Tenda a Sacco:* Particolarmente utile nei climi freddi, la tenda a sacco consiste in pali in numero da 6 a 8 lunghi circa 1,5 metri, connessi fra loro dalla tenda di copertura. La copertura consiste in due strati di



Tenda a campana



Tenda a cuneo



Tenda a piramide



Tenda a sacco



pelle di pelliccia di animale, come orso o caribù. Gli strati sono disposti con la pelliccia all'esterno, creando una sacca d'aria per isolare. La tenda si apre come un ombrello a formare una forma a cupola o piegata a sacco.

Trappole: Queste trappole metalliche create con maestria posso essere disposte in pochi minuti. Sono disponibili due tipi; entrambe possono essere di grandezza piccola (coniglio), media (lupo) e grande (orso). Un personaggio che usi le trappole aggiunge un bonus di +1 alle prove di capacità Disporre trappole.

- **Comune:** Questo tipo di trappola assomiglia ad una scatola. Cattura gli animali vivi. Attratto da esche commestibili o oggetti brillanti, l'animale entra nella scatola e posa la zampa su un grilletto che provoca la rapida chiusura della scatola.
- **Tagliola:** Un tagliola ha due mascelle di metallo con una serie di punte affilate. Una piccola piattaforma, che contiene l'esca, è disposta fra le due mascelle. La più piccola pressione sulla piattaforma provoca la rapida chiusura delle mascelle, uccidendo l'animale.

Unguento di Protezione Solare: I personaggi rischiano danni per l'esposizione al sole in qualsiasi terreno durante le stagioni di sole splendente, non solo nei deserti, ma anche nelle zone artiche, dove gli il ghiaccio e la neve riflettono la luce del sole. Se i personaggi non si proteggono le parti esposte del corpo con sciarpe, maschere o altri ripari, rischiano di subire 1 punto-ferita per l'ustione solare al giorno. Un'applicazione dell'unguento di protezione solare fornisce protezione contro le bruciature solari per un giorno intero. Una giara di unguento di protezione solare contiene 14 applicazioni.

L'unguento di protezione solare non fornisce protezione dal fuoco magico o non magico; è inefficace contro qualsiasi fonte di danno diversa dal sole.

L'unguento di protezione solare è raro, si trova solo nei negozi ben forniti delle città più grandi.

Armi

Accetta (da legna): Questa ascia da taglialegna impugnabile con una mano sola ha una lama larga, un'impugnatura di legno liscio per una buona presa ed una custodia di cuoio per la testa, che può essere allacciata alla cintura. L'accetta da legna è utile per tagliare la legna e serve come eccellente arma da mischia.

Correggia per il grano: Consiste in un laccio di cuoio lungo 30-90 cm che connette un'impugnatura di legno a un blocco di legno lungo circa 30 cm. I contadini usano la correggia per il grano per battere l'avena, il frumento e altri cereali. Può anche essere una buona arma contundente.

Falce: Una lama ricurva attaccata ad un palo di legno lungo 1,5 metri, questo strumento da contadino è usato per tagliare il grano durante il raccolto, ma funge anche come arma. La si impugna tenendo la piccola barra di legno posta all'estremità opposta di quella della lama. La falce è usata sempre come arma a due mani.

Lama Sgombraneve: Detta anche *iuak*, la lama sgombraneve assomiglia ad un machete fatto di osso, lungo circa 60 cm e largo 15 cm. L'estremità è piatta invece che appuntita. Principalmente usata dai ranger artici per ritagliare blocchi di neve da usare per creare ripari, la lama sgombraneve può fungere anche da arma.

Machete: I contadini delle regioni tropicali usano questa lama piatta lunga 90 cm per tagliare canne e liberare dagli arbusti. Impugnata come una spada, può infliggere gravi danni. Il prezzo di un machete comprende il fodero di canapa.

Ritiik: Quest'arma lunga 1,8 metri consiste in un'asta di legno con una punta ed un uncino alla stessa estremità. Principalmente usata dalle tribù primitive delle regioni artiche o della tundra per la caccia all'orso e altri grandi prede, il ritiik lo si usa infilzando invece che scagliandolo. Quando la punta perfora l'animale, chi la impugna muove o torce l'asta per far presa anche con l'uncino.

Rompighiaccio: Questo speciale tipo di punteruolo di metallo è usato per ricavare dei buchi nei laghi ghiacciati per la pesca sul ghiaccio e per raffinare i blocchi di ghiaccio quando si costruiscono ripari sulla neve. (Nota, tuttavia, che la lama sgombraneve, o *iuak*, descritta in precedenza, è lo strumento principale per tale mansione.) Consiste in un'impugnatura di osso o legno e una punta metallica tagliente lunga circa 15 cm, il rompighiaccio può essere usata come arma per infilzare.



Tabella 57: Abiti, Trasporti ed Equip. Vario

Oggetto	Costo	Peso (kg)
Aba**		
comune	9 ma	1,5
ricamato	20 mo	1,5
Boccaglio	2 ma	*
Cappotto artico	10 mo	2,5
Equip. da addestramento per falconieri	10 mo	0,5
Equip. da pesca	2 mo	0,5
Esche con odori	3 mo	*
Guantone da falconiere	5 ma	0,5
Imbrago	2 mo	0,5
Kayak (e pagaia)	35 mo	25
Kit di pitture mimetiche	50 mo	0,5
Kit di sopravvivenza	10 mo	*
Kit per guaritore	25 mo	0,5
Museruola	6 mo	0,5
Occhiali da sole	1 mo	*
Pasta opaca (nera)***	2 mo	*
Poncho da pioggia	6 mo	1
Racchette da neve	2 mo	0,5
Repellente per insetti	5 mo	*

Sacco a pelo	3 mo	4
Scatola dell'acciarino impermeabile	8 ma	*
Slitta acquatica	35 mo	15
Slitta di cani	30 mo	20
Stivali impermeabili	4 mo	1
Tende		
forma a campana	4 mo	5
forma a cuneo	5 mo	5
forma a piramide	15 mo	7,5
forma a sacco	20 mo	6
Trappola		
scatola****	3/7/12 mo	1,5/4/7,5
tagliola****	2/5/10 mo	2,5/5/10
Unguento protezione solare	2 mo	*

- * Il peso è inconsistente (poche decine di grammi).
 ** Il prezzo è raddoppiato o triplicato a meno che non venga acquistato in ambienti desertici.
 *** Raro. Disponibile solo di contrabbando.
 **** Il prezzo ed il peso indicato è per taglie piccola, media o grande rispettivamente.

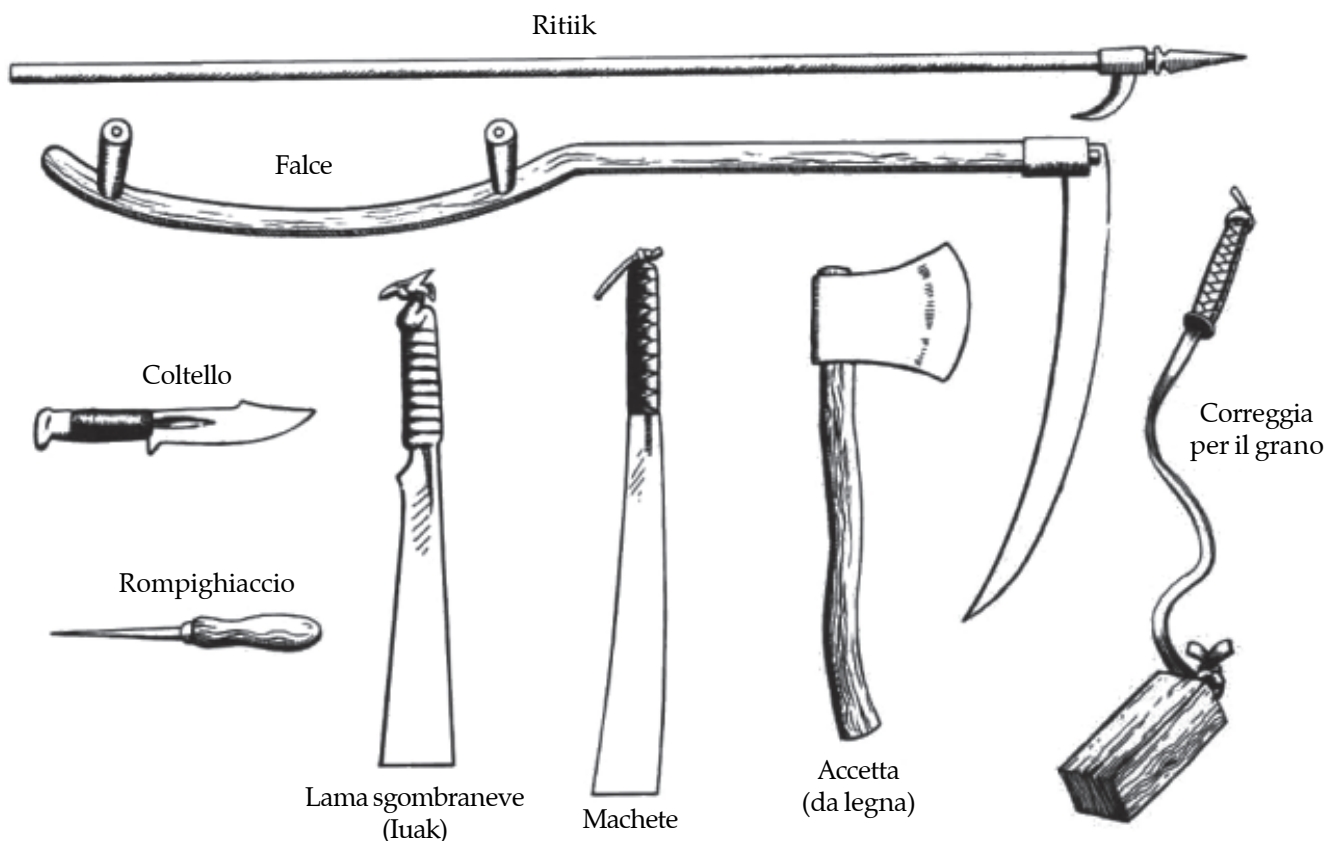




Tabella 58: Armi

Oggetto	Costo	Peso (kg)	Taglia	Tipo	Veloc.	Ferite	
						P-M	G
Accetta (da legna)	2 mo	1,5	P	T	4	1d4+1	1d4+1
Coltello dell'imbrago	-	-	P	P/T	2	1-2	1
Correggia per il grano	3 mo	1,5	M	C	6	1d4+1	1d4
Falce	5 mo	4	M	P/T	8	1d6+1	1d8
Lama sgombraneve (iuak)	10 mo	1,5	M	T	4	1d4	1d6
Machete	30 mo	2	M	T	8	1d8	1d8
Ritiik	10 mo	3	G	P	8	1d6+1	1d8+1
Rompighiaccio	1 mo	0,3	P	P	2	1d4	1d3

Armi Opzionali dal Manuale del Perfetto Guerriero

Caviglia	2 mr	1	P	C	4	1d3	1d3
Main-gauche	3 mo	1	P	P/T	2	1d4	1d3
Raffio/Uncino							
da infilare	2 mo	1	P	P	4	1d4	1d3
da tenere in mano	5 mr	1	P	P	4	1d4	1d3
Spada							
Fioretto	15 mo	2	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Sciabola	15 mo	2,5	M	P	4	1d6+1	1d8+1
Sciabola corta	12 mo	2	M	T	5	1d6	1d8
Stiletto	5 ma	0,2	P	P	2	1d3	1-2

* Il costo del coltello dell'imbrago è parte del costo dell'imbrago stesso (Tabella 57). Il peso stesso del coltello è di poche decine di grammi.

Note sulle Armi Opzionali

Caviglia: Una corta verga di legno usata sulle navi (su di essa viene fissato il sartame). Può essere usata come una clava improvvisata. Se usata con la relativa capacità, la caviglia è affine alle clave e le mazze.

Fioretto: Una spada dalla lama lunga, con solo la punta, richiede una sua specifica capacità. Si può aggiungere un'elsa a coppa con 2 mo (bonus di +1 per parare, +0,5 kg, pugno come un guanto di ferro). Se usata con la relativa capacità, quest'arma è affine alla sciabola.

Main-gauche: Un pugnale dalla lama larga con un'elsa a coppa, usata come arma secondaria in uno stile di combattimento con due armi. Conferisce un bonus di +1 al tentativo per disarmare. L'elsa offre un bonus di +1 per parare e l'effetto di un guanto di ferro quando si tira un pugno.

Raffio/Uncino: Si tratta di un uncino metallico con una traversa in legno o metallo. "Da infilare" significa che l'uncino viene usato per rimpiazzare una mano.

Sciabola: Un'arma da taglio leggera. Può essere munita di un'elsa a coppa con 2 mo (bonus di +1 per parare, +0,5 kg, pugno come guanto di ferro). Se usata con la relativa capacità, quest'arma è affine al fioretto.

Sciabola corta: Una pesante spada corta da taglio, affilata su un solo lato, con un'elsa a coppa (bonus di +1 per parare, pugno come un guanto di ferro). Se usata con la relativa capacità, la sciabola corta è affine al pugnale, al coltello e alla spada corta.

Stiletto: Un pugnale dalla lama stretta, con solo la punta affilata. Ha un bonus non magico di +2 contro le corazze ad anelli, di maglia e di piastre. La capacità per il coltello comprende anche lo stiletto.

Ogni ranger è un individuo unico con i suoi sentimenti, motivazione e storia personale. Essendoci un infinito numero di possibilità per le personalità di un ranger, una guida passo per passo su come generarle non è pratica, e nemmeno è desiderabile. I personaggi forti hanno personalità costantemente in evoluzione, riflettendo le loro esperienze assieme alle inclinazioni del giocatore. Tutto può funzionare fintanto che il DM approva e il personaggio risultante è divertente da giocare.

Leggi le voci di questo capitolo e considera come si legano al tuo personaggio. Chiediti come sia diventato un ranger in primo luogo. Da dove viene? Cosa lo guida? Cosa lo rende arrabbiato, felice o soddisfatto? Come passa il suo tempo libero? Mentre rispondi a queste e ad altre questioni, l'immagine mentale del personaggio dovrebbe cominciare a delinearsi. Prima di rendertene conto, diventerà familiare come un vecchio amico.

Demografia

Il numero totale dei ranger è difficile da determinare. Per la loro natura indipendente e la tendenza ad evitare le società civilizzate, i ranger non sono propensi a cooperare con i censimenti formali. Inoltre, molti ranger risiedono nelle regioni più remote del mondo, rendendo impossibile un conteggio della popolazione.

Ciò nonostante, si può dire che i ranger sono fra le classi di personaggio meno numerose, se non per altro gli alti punteggi delle caratteristiche richiesti ne limitano il numero. Ci si può scommettere sul fatto che esistano meno bardi che ranger. Sono forse più comuni dei paladini. Al di là di queste indicazioni, ognuno può tirare ad indovinare.

Le preferenze dei terreni sono un poco più facili da discernere. Molti ranger preferiscono le foreste, le colline e le pianure, grazie alla fiorente vita animale e i climi confortevoli. Le montagne impervie e le giungle attraggono i ranger più avventurosi, mentre solo i ranger più tenaci fanno delle terre desertiche ed artiche la loro dimora. Come linea di massima, assumi che il 40% di tutti i ranger hanno come terreno primario la Foresta, circa il 15% hanno la Collina, un altro 10% circa scelgono Giungla, Montagna o Pianura e il resto sono più o meno equamente divisi fra Palude, Deserto, Artico e Acquatico.

Razza

Ameno che i semiumani descritti nel Capitolo 4 siano permessi nella tua campagna, i ranger devono essere umani, elfi o mezzelfi. Circa il 70% di tutti i ranger sono umani, il 10% sono elfi e il 20% sono mezzelfi. Perfino in campagne con semiranger, meno dell'1% della popolazione dei ranger sono nani, gnomi o halfling.

Sesso

Il sesso non ha alcuna parte nel determinare l'attitudine di un individuo a diventare un ranger. Circa la metà della popolazione di ranger è maschile e l'altra metà femminile, riflettendo le percentuali della popolazione generica.

Derivazione Sociale

Nessuna derivazione sociale predomina la popolazione dei ranger. I ranger di ceto sociale basso, medio o elevato sono equamente rappresentati, con una leggera tendenza verso il ceto basso ai bassi livelli, per via del fatto che essi sono più vicini al territorio.

Alcuni tipi tendono a favorire alcuni ceti sociali. I Selvatici ed i Ranger della Foresta tendono a provenire da background economicamente scarsi, mentre i Falconieri, i Ranger del Mare e i Custodi spesso provengono da famiglie benestanti. La classe sociale, tuttavia, è solo un elemento che influenza la personalità del ranger. Un Guardiano con un background di provenienza dal ceto basso che si sia fatto strada potrebbe comportarsi un poco diversamente da un altro con origini sociali medie.

Famiglia

Più rilevante per la scelta della carriera di un ranger è la dimensione della sua famiglia e il suo ruolo all'interno di essa. Siccome i suoi doveri gli impongono una vita di relativo isolamento, i migliori candidati come ranger sono coloro con pochi legami familiari. Gli orfani e i figli illegittimi sono sproporzionatamente rappresentati nella popolazione dei ranger, in quanto sono color che sono stati rinnegati o cacciati dalle loro famiglie.

Età

Non ci sono requisiti riguardo all'età per un ranger. Tuttavia, pochi adolescenti sono capaci di suscitare il rispetto dovuto ad un ranger, mentre molti individui anziani hanno problemi a gestire i rigori della vita selvaggia. Di conseguenza, la maggioranza dei ranger ricade in un'età fra i 18-60 anni.

Allineamento

Tutti i ranger sono di allineamento Buono e il numero di Legali Buoni, Neutrali Buoni e Caotici Buoni sono approssimativamente uguali. Più indipendente ed isolato è un ranger, più difficilmente sarà legale Buono. I ranger Legale Buono sono spesso attirati dal tipo Custode, Giustiziere e Guardiano. Il tipo Pioniere o Esploratore tendono ad avere maggiori ranger Neutrali Buoni. I ranger Caotici Buoni sono generalmente associati con il tipo Selvatico e Montanaro.



Diventare un Ranger

Diversamente dalle altre classi di personaggio, i ranger non hanno una carriera dal percorso chiaro. I maghi potrebbero imparare in accademie di magia e i chierici potrebbero essere reclutati da una chiesa, ma non ci sono centri di addestramento per i ranger. Ci sono gilde per i ladri e una gerarchia druidica in tutto che abbraccia tutto un mondo, ma i ranger resistono tenacemente alle organizzazioni di qualsiasi tipo. Visto che la classe del ranger si basa sull'autosufficienza e l'indipendenza, non sorprende che le circostanze con il quale acquisiscono le loro abilità varino a seconda dei ranger stessi. Qui ci sono alcuni dei modi più comuni per diventare un ranger, assieme ai tipi solitamente associati ad essi. Naturalmente, i ranger standard potrebbero avere uno qualsiasi di questi.

Apprendistato

Un ranger in età avanzata potrebbe voler assicurarsi che il suo territorio sia in buone mani dopo la propria morte. Invece di concedere la conservazione del territorio ad un altro ranger o al governo locale, potrebbe decidere di reclutare un apprendista. L'anziano non solo insegna gli usi e costumi delle terre selvagge al giovane uomo o donna, ma gli passa anche i propri valori, assicurandosi che al sua filosofia prosperi. Gli amici o i membri della famiglia dell'anziano sono dei candidati ideali come apprendisti, come lo sono gli orfani di umani seguaci.

Tipi suggeriti: Cercatore, Falconiere, Fuorilegge, Guardiano, Pioniere, Ranger dei Boschi, Ranger del Mare.

Autodeterminazione

Gli individui attratti da questa classe di personaggio possono cercare di imparare da soli le abilità necessarie senza un formale apprendistato. Tali individui possono essere motivati dalla curiosità (è affascinato dalla natura e brama di conoscere ciò che i libri non possono insegnare), un evento specifico (un esercito di orchetti porta un attacco a sorpresa contro il suo villaggio provenendo da una foresta inesplorata; fa voto di fare la guardia alla foresta per evitare il ripetersi dell'evento) oppure un irrefrenabile impulso ad esplorare il mondo (si sente soffocato dalla sicura ma noiosa vita che i suoi genitori hanno pianificato per lui).

Un ranger autodeterminato spesso impiega molto tempo per imparare la sua arte. Potrebbe cominciare supplicando il suo signore o re di permetterli di accompagnare personale militare nelle escursioni in terre selvagge, imparando dall'osservazione il modo in cui i soldati sopravvivono sul campo e inseguono i loro

nemici. Potrebbe offrirsi di servire un saggio lavorando per lui o tenendogli la casa in cambio di lezioni private di botanica e altre scienze naturali. Pochi anni come neofita in una chiesa orientata verso la natura potrebbe dagli accesso alla magia sacerdotale. Un furtiva collaborazione o l'adozione di un famoso ladro potrebbe insegnargli i segreti su come nascondersi nelle ombre e muoversi silenziosamente.

Tipi suggeriti: Cercatore, Esploratore, Fuorilegge, Giustiziere, Guardiano, Pioniere, Ranger del Mare, Segugio.

Coscrizione

Occasionalmente un re o un altro funzionario governativo necessita di un ranger per esplorare, insediare o amministrare un territorio recentemente annesso. Potrebbe servire un rimpiazzo per un ranger morto o ritiratosi. Se è disponibile un candidato adatto, il più adatto fra i giovani uomini e le giovani donne potrebbe essere chiamato alle armi. Generose autorità potrebbero ricompensare le famiglie coscritte con un mese di stipendio in cambio di una cooperazione della loro figlia o figlio. Più spesso, tuttavia, le autorità non offrono remunerazione, aspettandosi un qualche tipo di servizio da tutti i cittadini; il reclutamento come ranger è sicuramente preferibile al rischio di vita di un soldato o la tediosa burocrazia di routine.

I ranger coscritti ricevono solitamente addestramento di prima classe, forse all'altezza dell'addestramento per mano di un ranger anziano o in pensione. Alcuni paesi hanno unità speciali sia di corrieri che esploratori, i quali forniscono un addestramento di base per il potenziale ranger. I termini del servizio variano, in molti casi, ad diversi anni a poche decadi nelle società prevalentemente militaristiche. Sebbene molti scelgono di coscrivere di nuovo quanto i termini del servizio scadono, molti ranger coscritti si mettono d'accordo con il governante e continuano le proprie carriere come liberi agenti.

Tipi suggeriti: Ammazza Giganti, Custode, Giustiziere, Pioniere, Ranger del Mare, Segugio.

Coincidenza

Un modo comune per un giovane personaggio di diventare un ranger è attraverso circostanze al di là del suo controllo. Tipiche sono le seguenti. Un giovane che cerca di sopravvivere in un'isola deserta dopo il naufragio della nave su cui si trovava deve riuscire a padroneggiare le abilità di un ranger. L'unico sopravvissuto di una famiglia di pionieri assassinata da orsi grizzly vaga per anni nelle terre selvagge, diventando un ranger durante il processo. Un giovane catturato dagli schiavisti fuggito



nelle terre selvagge impara nu po' alla volta le abilità da ranger. Ritornerà successivamente come un ranger a pieno titolo con la missione di distruggere o disperdere la banda di schiavisti che lo imprigionarono.

Tipi suggeriti: Esploratore, Guardiano, Montanaro, Pioniere, Selvatico, Signore delle Bestie.

Intervento Divino

Per motivazioni proprie, le divinità possono scegliere un mortale affinché riceva le abilità di un ranger. Se gli dei vedono la necessità di un protettore per un tratto di terra importante o desiderano un difensore degli animali minacciati, potrebbero ricercare un giovane con le richieste abilità fisiche, agilità mentale e attitudine morale. Se il giovane è aperto alla loro offerta – generalmente, le divinità non sprecano il tempo con un candidato non ricettivo - verrà guidato attraverso una serie di imprese e esercizi di addestramento per sviluppare le abilità necessarie a diventare un ranger. In alcuni casi, gli dei potrebbero conferirgli direttamente le abilità.

Tipi suggeriti: Cercatore, Giustiziere, Guardiano, Montanaro, Ranger dei Boschi, Ranger del Mare, Signore delle Bestie.

Disadattamento Sociale

La società non ha bisogno di alcuni dei suoi cittadini, emarginandoli per il loro aspetto, la razza, lo stato sociale o le filosofie anticonformiste. I giovani emarginati spesso trovano sollievo nelle terre selvagge. Scoprono che gli animali giudicano molto meno degli umani. Col tempo, quelli con volontà forti e un'attitudine alla sopravvivenza possono diventare ranger attraverso la pura tenacia.

Tipi suggeriti: Guardiano, Montanaro, Ranger dei Boschi, Segugio, Selvatico.

Tratti Comuni: Il Ranger Classico

Il più importante degli aspetti nel creare un personaggio tridimensionale forse è determinare i suoi tratti principali, i valori e i principi sul quale si basa la sua filosofia. Un personaggio con valori specifici tende ad essere più coerente nelle sue reazioni. E mentre poca gente del mondo reale è totalmente coerente, più coerentemente un personaggio agisce più apparirà vivo nel contesto del gioco.

Mentre due ranger non hanno mai esattamente gli stessi punti di vista, tutti condividono un insieme di tratti comuni che sono il fondamento della loro personalità. Questi tratti sono descritti in termini generici qui di seguito e non sono intesi a limitare un buon gioco di ruolo. Un giocatore non dovrebbe necessariamente

incorporare tutti questi tratti nel suo personaggio, ma dovrebbe pensare attentamente prima di metterli da parte. In un certo senso, questi tratti sono cruciali nel definire la classe di personaggio dei ranger e le sue abilità.

Etica Forte

I ranger hanno dei valori ferrei che li spingono a promuovere la bontà e la giustizia. Indipendentemente che sia Legale Buono, Neutrale Buono o Caotico Buono, un ranger ha idee definite riguardo le differenze fra il giusto e sbagliato. Si comporta onestamente e molti ranger credono nell'altruismo e nel servizio. L'egoismo e la cupidigia vanno contro l'etica per un ranger. Si fa campione degli inermi e combatte per i deboli. In molti casi, il rispetto di un ranger per la vita si estende agli animali oltre che agli umani. Sebbene nella loro essenza i ranger siano militari, molti non amano la guerra. Perfino quando combattono per una causa in cui credono, il ranger guarda avanti, verso la fine del conflitto e al naturale processo di guarigione che la pace promette.

Amore per la Natura

Un ranger è più una creatura selvaggia, come un leone o un cavallo. Molti ranger trovano la vita urbana soffocante e non preferiscono stabilire le loro dimore in una città più di quanto si farebbero volontari per una sentenza di prigionia. Un tipico ranger preferisce il canto degli uccelli alle orchestre, i fiori ai gioielli e le foreste ai grandi castelli. Molti ranger sono sofisticati a sufficienza per sapersi gestire in un insediamento umano, ma generalmente non vedono l'ora di finire i propri affari e andarsene.

Isolamento

Per virtù dei suoi doveri e disposizioni, il ranger passa molto tempo da solo. Molti ranger arrivano a preferire la vita solitaria e non hanno particolare bisogno della compagnia delle altre persone. In molti casi, gli animali soddisfano il desiderio di compagnia di un ranger.

Dal lato positivo, la tendenza del ranger alla solitudine lo incoraggia ad essere autosufficiente ed indipendente. Dal lato negativo, i ranger possono diventare remoti e distaccati, perfino antisociali. Mentre un ranger possa essere perfettamente capace di comportarsi usando l'etichetta sociale, i suoi compagni potrebbero crederlo non particolarmente interessato a coltivare amicizie di lunga durata.

Taciturno

Osservando gli animali selvatici, molti ranger possono aver imparato l'importanza di tenere sotto controllo le



emozioni. Un giovane lupo che carica impulsivamente è sicuro di far scappare la preda impaurita. Una giovane leonessa non provocata, che attacchi senza scopo l'orgoglio del capo potrebbe ritrovarsi bandita. Di conseguenza, i ranger spesso nascondono i propri sentimenti sia agli amici sia agli stranieri, rivelando poco di sé stessi nelle azioni o con le parole. Per tutti tranne che per i compagni più vicini al ranger, è spesso difficile dire se egli sia felice o triste, arrabbiato o indulgente, preoccupato o sereno.

Sebbene i ranger sicuramente facciano l'esperienza di emozioni profonde come chiunque altro, molti soffrono in silenzio quando feriti e piangono in privato per la perdita degli amati animali o camerati. I compagni di un ranger lo trovano invariabilmente un professionista fidato, competente e degno di fiducia. Ma come persona, spesso rimane un impenetrabile enigma.

Devozione

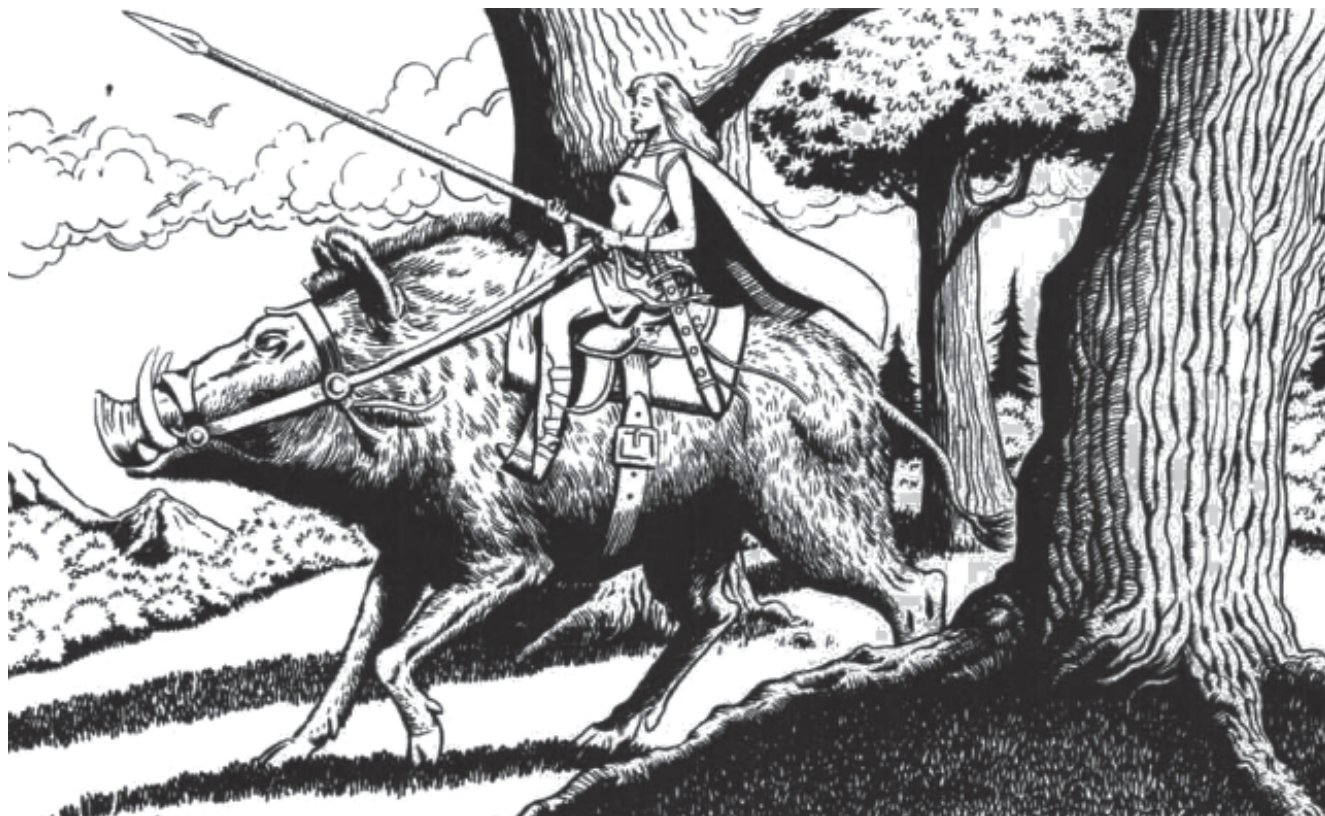
Molti ranger sono profondamente e privatamente spirituali, percependo il loro accesso agli incantesimi e il loro ringraziamento per la natura come doni da una potenza più grande. Che un ranger sia devoto alla natura stessa come una forza unificante o che segua una religione, combina il suo amore per la natura con il suo credo per formare le fondamenta del suo codice morale.

Tali ranger riaffermano regolarmente il loro impegno attraverso momenti di quieta riflessione. (Vedi il Capitolo 9 per maggiori dettagli sui ranger e la religione.)

Vita Quotidiana

Quando un ranger non è in un'avventura, ha sempre molte cose da fare che lo tengono occupato. Alcune delle attività più comuni di un ranger vengono descritte di seguito.

La routine quotidiana di molti ranger avviene dietro le quinte; cioè, né il giocatore e né il DM devono tenere un resoconto dettagliato di cosa faccia un ranger fra un'avventura e l'altra. Tuttavia, un DM creativo potrebbe usare elementi della vita quotidiana di un ranger come base per un'avventura – mentre pattugliava il suo territorio, un ranger intercetta un goblin che si scopre sia un esploratore di un esercito in marcia; oppure come spunto per acquisire un nuovo seguace – un orso salvato dai bracconieri si mette a seguire i ranger. La routine di un ranger potrebbe anche generare incontri per introdurre un importante PNG – il ranger fornisce soccorso ad un cacciatore che si scopre sia un potente funzionario di un regno prospero; oppure guadagnare esperienza – il ranger guadagna punti esperienza domando un piccolo fuoco di una foresta.





Naturalmente, non tutti i ranger ingaggiano regolarmente in tutte queste attività. Un ranger che occupi un territorio artico non si deve preoccupare molto dei fuochi nelle foreste, mentre un Custode probabilmente passa più tempo a far rispettare le leggi di un Ranger dei Boschi o un Selvatico. Ancora, le attività descritte qui dovrebbero darti una buona idea di come un tipico ranger riempie le sue giornate.

Pattugliamento

I ranger passano molto del loro tempo libero pattugliando il proprio territorio. Può seguire lo stesso percorso ogni giorno oppure può seguire qualsiasi percorso preferisca. Tiene d'occhio possibili problemi, come campi erosi o piante appassite, e tiene contatti con altri residenti senzienti, ascoltando i loro problemi o ingaggiandoli in brevi conversazioni. Alcuni ranger cavalcano montature, in particolare se hanno ampi terreni da coprire, ma molti preferiscono pattugliare a piedi, perché gli permette di attraversare ostacoli con più facilità, come anche minimizzare la probabilità di attrarre attenzione su sé stesso. Sebbene il pattugliamento sia necessario per tenersi informati sulle condizioni dei propri territori, in ranger pattugliano anche per il semplice gusto di stare all'aria aperta e assaporare lo splendore della natura.

Osservare gli Stranieri

Il ranger è sempre guardingo nei riguardi degli stranieri nel suo territorio. I seguaci o altri contatti possono allertarlo della presenza di stranieri o potrebbe accorgersene lui stesso notando disturbi nel terreno o individuandoli direttamente.

In molti casi, un ranger controlla gli stranieri discretamente, osservandoli al riparo fra gli alberi o fra le ombre o chiedendo ai suoi seguaci di fargli regolare rapporto delle loro attività. Solitamente, un ranger può discernere le intenzioni degli stranieri senza nemmeno prendere contatto con loro. Molti si rivelano degli innocui viaggiatori o cacciatori di alcuna minaccia per il territorio del ranger ed egli li lascia in pace.

Se i motivi dello straniero sono ambigui – per esempio, se sta abbattendo alberi o cacciando animali oltre il suo bisogno – il ranger lo confronterà, cordialmente ma con fermezza chiedendogli le sue intenzioni. Generalmente, l'apparizione improvvisa di un ranger intimidatorio, particolarmente se accompagnato da un orso o due, porta ad una cooperazione immediata. Se lo straniero si spiega in modo soddisfacente, il ranger se ne va, forse dicendo che tornerà se lo straniero non si comportasse bene. Se lo straniero dovesse resistere all'autorità del ranger, egli potrebbe intraprendere qualsiasi azione ritenga

necessaria per assicurarsi al comprensione, usando la violenza come ultima risorsa.

Tuttavia, i confronti fisici sono rati. Più frequentemente, gli stranieri chiedono indicazioni, cure mediche o avvisi. Un ranger è di solito disposto ad aiutare, specialmente se la sua assistenza facilita una loro più rapida dipartita dal suo territorio. Se gli stranieri si sono persi, il ranger fornirà la miglior strada per la direzione desiderata. In molti casi, si offrirà volontario per guidarli. Molti ranger hanno una rudimentale conoscenza del pronto soccorso e possono steccare caviglie distorte, ossa scheggiate e tentare di rianimare vittime affogate. Un ranger può spiegare quali piante sono commestibili e quali velenose. Può indirizzare gli stranieri verso una sorgente di acqua dolce, frutteti e luoghi per accamparsi.

In cambio, il ranger potrebbe insistere affinché gli stranieri puliscano dove abbiano sporcato, evitare di disturbare gli ambienti locali e preservare la naturale bellezza dell'ambiente. Quelli che violano la fiducia del ranger possono aspettarsi una celere scorta al di fuori del suo territorio.

Pioneristica

Un ranger che si occupi di un territorio selvaggio poco sviluppato deve spendere una notevole quantità di tempo creando sentieri e facendone manutenzione. Alcuni di questi sentieri posso essere strade permanenti o piste, usabili da chiunque attraversi il territorio del ranger. Altri sentieri possono essere conosciuti solo al ranger, nascosti da densa vegetazione o terreno simile. Il ranger e i suoi seguaci usano questi sentieri nascosti per andare da un luogo all'altro mentre controllano il movimento degli intrusi. Sebbene gli animali nei loro habitat naturali siano efficienti pionieri, il ranger può migliorare i loro sentieri rendendoli più sicuri o collegando terreni di foraggio, pozze per l'acqua, terreni per il pascolo e tane.

Una rete di sistemi funzionale richiede una profonda conoscenza del territorio, compresi i luoghi precisi dei ruscelli, delle colline e altre caratteristiche di rilievo del territorio. Un ranger che occupa un piccolo territorio può essere in grado di tenere a mente questi informazioni. Per regioni più grandi, il ranger può aver bisogno di tenere delle mappe. In questo caso, un ranger coscienzioso farà delle regolari revisioni e terrà aggiornate le sue mappe, aggiungendo nuove conformazioni e andando in cerca delle discrepanze.

La costituzione di un nuovo sentiero comincia con la pulizia dei detriti e col livellamento del terreno. Questo può comportare l'abbattimento di alberi, l'eradicazione di tronchi e il riempimento di busche. Se una strada



passa attraverso una vallata o un burrone, il ranger potrebbe dover scavare dei canali per deviare l'acqua piovana dal sentiero. Potrebbe aver bisogno di piantare erba lungo il ciglio della strada per evitare che il terreno venga portato via dall'acqua fin nei canali.

La manutenzione di un sentiero è un lavoro continuo che richiede la diserbatura in primavera e la rimozione del ghiaccio in inverno. Nei climi molto rigidi, il ranger potrebbe dover costruire degli spartineve, costruzioni di legno o pietra che corrono paralleli al sentiero. Durante le tempeste, la neve soffiata dal vento si accumula lungo gli spartineve invece di ricoprire il sentiero.

Gestione delle Aree Selvatiche

Un ranger coscienzioso lavora per gli interessi della vita selvatica nel suo territorio. Dà la caccia ai bracconieri e ai cacciatori indisciplinati, trasferisce le creature che sono state spostate dai propri luoghi a causa di disastri naturali e si prende cura dei giovani animali i cui genitori sono stati uccisi. Prende nota della fluttuazione della popolazione animale e cerca di determinare se un eccesso di predatori (o prede) sia solo un aggiustamento temporaneo alle condizioni attuali o se nasconde un problema più grosso.

Conservazione

Un ranger si dedica alla conservazione del suo ambiente. Usa legno, acqua e altre risorse naturali giudiziosamente e incoraggia gli altri a fare lo stesso. Se abbatte un albero, lo rimpiazza con una nuova pianticella. Se tiene una mandria, la mantiene in movimento in modo da non affaticare il pascolo. Nelle fattorie, ruota i raccolti in modo da non esaurire le risorse del suolo, rimpiazzando le sostanze nutritive con fertilizzanti naturali.

Sfortunatamente, il ranger deve combattere continuamente contro l'incuria e l'avarizia di coloro che non condividono le sue preoccupazioni. Spogliano il territorio di legname e minerali e abbattono foreste per costruire nuove città. Per commercio o sport cacciano specie rare fino all'estinzione. Coltivano lo stesso suolo senza lasciar riposare il suolo fino all'esaurimento delle sostanze nutritive e gettano immondizia e altri prodotti di scarto nei laghi o nei fiumi fino a rendere l'acqua non potabile.

Il ranger impiega diversi metodi per contrastare questo egoismo e indifferenza. Educa i viaggiatori che passano nel suo territorio, dimostrando l'importanza della corretta gestione delle immondizie e il pericolo dei fuochi da campo abbandonati. Tratta con i villaggi locali per regolare l'estrazione e la coltivazione e per definire foreste e giungle vergini come aree protette. Nelle situazioni estreme, un ranger può rifarsi a tattiche

di guerriglia, come il sabotaggio oppressivo e le attività di rovina.

Un ranger deve anche essere costantemente all'erta riguardo i disastri naturali. La prevenzione è la chiave per la gestione funzionale di un disastro, un ranger rimane vigile al minimo segno di problema compiendo azioni immediate d'intervento per evitare che il problema diventi una vera catastrofe.

Qui di seguito alcuni dei disastri naturali più comuni che un ranger potrebbe ritrovarsi ad affrontare:

Insetti/Malattia. Infestazione di scarafaggi, locuste, afidi e altri insetti possono distruggere le foreste e i pascoli nel giro di giorni o settimane. Muffe e ruggini possono devastare il territorio se non controllate. I vecchi alberi, che non sono resistenti alle malattie come i più giovani, sono particolarmente vulnerabili. Per evitare la diffusione di insetti e funghi distruttivi i ranger devono rimuovere e sbarazzarsi delle piante infestate il più in fretta possibile.

Inondazione. Un eccesso di precipitazioni, scioglimento improvviso delle nevi o forti venti che producono onde costiere possono portare a inondazioni. Le inondazioni possono spazzare via il terreno, distruggendo alberi e costruzioni e annegando gli impreparati. I ranger riducono la pericolosità delle inondazioni di un fiume piantando e mantenendo gli alberi e l'erba nelle zone in altura. Questa vegetazione controlla l'assorbimento della neve sciolta, evitando che si riversi nei fiumi e causando lo sfioramento degli argini. Ranger ambiziosi con abilità di comando coordinano la popolazione locale per assisterlo nella costruzione di bracci di contenimento dei fiumi propensi all'inondazione. Questo è un affare da gestire con cautela, in quanto tali fiumi possono dividersi, causando problemi peggiori in futuro.

Le inondazioni costiere, d'altra parte, sono quasi impossibili da prevedere. La migliore strategia di un ranger per gestire tali situazioni è quella di comprendere gli schemi meteorologici che le precedono. Con sufficiente preavviso, un ranger può avvisare gli altri in modo che cerchino protezione nelle alture fino al placarsi della tempesta.

Terremoto. I violenti smottamenti degli strati interni del terreno possono provocare terremoti, che possono avvenire ovunque nel mondo. I terremoti possono causare indirettamente inondazioni e incendi, ma il pericolo maggiore viene dalle valanghe, caduta di massi, alberi, frane e il crollo delle costruzioni.

Come per le inondazioni costiere, non c'è molto che un ranger possa fare per riconoscere i segni che precedono un terremoto. Le abitudini insolite degli animali (come i balzi agitati di piccoli mammiferi),



eruzioni spontanee di geyser e gruppi di piccole scosse spesso indicano l'arrivo di un terremoto più grosso. Anche se l'avviso potrebbe non arrivare molto in anticipo, un ranger può spargere la voce di dirigersi verso pianure o spazi aperti, che potrebbero essere aree sicure nel caso di un forte terremoto.

Siccità. Temperature più alte della media e una mancanza di precipitazioni potrebbero portare a una siccità. Quando l'acqua scarseggia, i fiumi si seccano, la vegetazione appassisce e gli animali soffrono di disidratazione.

I ranger non possono prevedere con accuratezza quando accadrà una siccità. Tuttavia, in regioni di piogge irregolari può osservare gli anelli degli alberi, che sono un eccellente indicatore delle piogge ricevute nelle stagioni precedenti. Gli anelli spessi si formano negli anni umidi, gli anelli fini negli anni secchi. Visto che i periodi umidi tendono ad alternarsi con i periodi secchi, studiare gli anelli può aiutare il ranger ad anticipare la prossima siccità. Un ranger non stimare gli effetti della siccità, ma può ridurre l'impatto locale della siccità sugli habitat marginali immagazzinando acqua e incoraggiando gli altri a fare altrettanto.

Fuoco. I fuochi sono forse i disastri naturali più devastanti. Un fuoco non solo spazza via gli alberi e la vegetazione, ma uccide anche gli animali ed inquina i laghi ed i fiumi con la cenere. I viaggiatori che bruciano incautamente le immondizie o gettano torce semispente nella boscaglia sono una comune fonte degli incendi. Mentre i fulmini sono la causa principale degli incendi delle foreste, alcuni incendi sono innescati intenzionalmente dai nemici.

I ranger che si occupano delle foreste o di territori suscettibili al fuoco controllano costantemente la presenza di fumo. Le alte montagne danno un buon punto di veduta, ma dove le montagne non sono disponibili o dove scalarle sarebbe impraticabile, i ranger possono costruire torri di vedetta – semplici piattaforme sorrette da lunghi pali e gli alberi vicini. Un scala di corda o di legno fornisce al ranger l'accesso ad una torre.

Combattere gli incendi non è facile, e non è nemmeno una cosa che un ranger possa svolgere da solo con efficacia. Per il fatto che gli incendi si diffondono così rapidamente, in particolare nelle stagioni secche, le probabilità di un ranger di fermare un incendi diminuisce per ogni momento in cui viene lasciato bruciare. L'acqua o la terra può essere usata per domare piccoli incendi. Se un ranger si è preparato per ricevere aiuto, può coordinare la costruzione di una linea tagliafuoco – un'area ripulita di tutta la vegetazione e altro materiale combustibile. Ciò aiuta a contenere gli incendi più grandi, ma un'adeguata linea tagliafuoco di solito richiede lo sforzo di molti individui che lavorino

come una squadra. Quando un incendio è estinto, si deve tenere sotto osservazione per molti giorni, per evitare che una parte solo soffocata avvii di nuovo un incendio.

Rispetto della Legge

Alcuni ranger, come i Custodi e i Ranger del mare, possono essere in carica nel far rispettare le leggi del sovrano locale. Arrestano e puniscono i bracconieri, pattugliano il territorio che custodiscono e qualche volta negoziano l'uso del terreno con gli agricoltori, i taglialegna e altri. Se un decreto reale protegge una particolare specie animale, il ranger potrebbe essere incaricato di farlo rispettare. Alcuni ranger hanno l'autorità di agire come giudici e giuria, permettendo di eseguire processi sul posto e decretare le sentenze come meglio si adatta. Per infrazioni minori, come lo sconfinamento, possono essere elargite multe, mentre crimini peggiori, come uccidere un animale dalla riserva privata del re o raccogliendo frutta dall'albero del re, potrebbe essere punito con la pena capitale. In tali casi, il ranger potrebbe avere un mandato o un decreto reale dal sovrano.

La Personalità del Ranger

Dopo aver considerato il background, i tratti principali e i compiti quotidiani del ranger, focalizziamoci sulla sua personalità. Lo scopo di questa sezione è di aiutare i giocatori e i DM a determinare come i personaggi ranger possano comportarsi in una campagna – per esempio, come risponde ai PNG, interagisce con gli altri PG e reagisce nelle situazioni di combattimento. Ci sono diversi percorsi da considerare.

Per cominciare, puoi consultare i precedenti volumi della serie *Manuali del Perfetto* personaggio. I primi quattro libri, *Il Manuale del Perfetto Guerriero*, *Sacerdote*, *Esperto di Magia* e *Ladro* forniscono una lista completa di archetipi presi dalla letteratura, i film e da altre fonti fantastiche o mitologiche. In questi libri, i giocatori sono incoraggiati ad adottare l'Eroe Popolare, il Vigilante o altri archetipi come modelli per le personalità dei loro personaggi. Molti di questi archetipi possono essere adattati ai personaggi ranger; gli archetipi de *Il Manuale del Perfetto Guerriero* sono particolarmente compatibili.

Il Manuale del Perfetto Bardo fornisce una serie di tabella che contengono tratti associati all'intelletto, agli interessi e ad altri componenti della personalità. I tratti principali elencati in queste tabelle possono essere scelti o determinati a caso. Le tabelle possono essere usate per i ranger allo stesso modo dei bardi (o qualsiasi altro personaggio).



Puoi anche fare riferimento alle descrizioni dei tipi nel Capitolo 4 di questo libro, molti dei quali suggeriscono i tratti associati a quel particolare tipo di ranger. I giocatori possono usare le descrizioni come spunto per intessere i dettagli delle personalità dei ranger.

Un altro modo per dare forma alla personalità del personaggio è quello di usare una singola parola per riassumere l'identità. Questa parola – che definiremo *caratteristica significativa* – descrive la natura essenziale del personaggio e il come interagisce con gli altri. Mentre la personalità del personaggio è composta di molti elementi, la caratteristica significativa è la più dominante, il tratto dal quale emergono tutti gli altri componenti della personalità.

Basare una personalità su una singola parola può sembrare restrittivo o artificiale, pensa a come descrivi le persone con cui vivi. Un particolare insegnante potrebbe essere *scontroso*, un caro amico potrebbe essere *divertente*, uno sviluppatore di giochi potrebbe essere *eccentrico*. Le caratteristiche significative possono far saltare in mente personaggi fantastici; considera il *nobile* Sir Galahad, il *brillante* Sherlock Holmes, il *pungente* Ebenezer Scrooge. La caratteristica significativa forma l'impressione in d'insieme. I dettagli vengono dopo.

Non c'è un metodo migliore di altri per scegliere una caratteristica significativa. Qualsiasi parola sia per te appropriata può andare bene, fin tanto che mette il personaggio a fuoco e sembra adeguata. Per farti cominciare, viene fornita di seguito una lista di caratteristiche significative appropriate per i ranger. Le descrizioni sono intenzionalmente vaghe, in quanto l'interpretazione personale è più importante di una rigida definizione. Dopo tutto, è il *tuo* personaggio!

Se riesci immediatamente a iniziare a visualizzare come il ranger risponde in varie situazioni, saprai di aver scelto una buona caratteristica significativa.

Per esempio, un ranger *arrogante* potrebbe entrare in un castello deserto senza esitazione, certo di poter sostenere qualsiasi pericolo attenda all'interno. In combattimento, potrebbe combattere in modo aggressivo e con entusiasmo, ogni colpo accompagnato da una dichiarazione della sua magnificenza. Se sconfitto, il ranger arrogante potrebbe tenere il broncio per giorni, con l'ego che impiega a guarire più tempo delle ferite. Naturalmente, non è necessario tenere conto di ogni situazione che accade – il fatto che il personaggio reagisca spontaneamente fa parte del divertimento del gioco di ruolo – ma decidere una caratteristica significativa può aiutare molto nel uscire dalle situazioni di impasse.

Se preferisci, puoi scegliere dei tratti secondari che facciano da complemento alla caratteristica significativa.

Questi tratti secondari, chiamati *caratteristiche corollari*, aggiungono dimensione al personaggio; in combinazione con la caratteristica significativa aiutano a definire un individuo unico. Le voci di seguito elencano diverse caratteristiche corollari suggerite per ogni caratteristica significativa. Scegli una o due che preferisci o inventane di tue. Qualsiasi caratteristica corollaria va bene fintanto che non contraddicono la caratteristica significativa; un ranger *arrogante* potrebbe essere *orgoglioso*, ma difficilmente sarà anche *timido*.

Alcuni tipi funzionano meglio con delle caratteristiche significative piuttosto che con altre, e ogni voce di seguito mostra qualche raccomandazione. Tuttavia, non sentirti costretto da esse. Puoi usare qualsiasi caratteristica significativa con qualsiasi tipo che tu ritenga adatto. Similmente, puoi mischiare e far combaciare le varie caratteristiche corollari oppure ignorarle completamente. Puoi anche usare le caratteristiche significative in congiunzione con gli archetipi dai primi quattro *Manuali Perfetti* o come supplemento per le tabelle dei tratti dal *Manuale del Perfetto Bardo*. Indipendentemente dal tuo approccio, il fine rimane lo stesso – creare personalità di ranger credibili e interessanti.

Elenco delle Caratteristiche

Altruista

Un altruista umanitario che pone il bene degli altri prima del suo, il ranger Altruista combatte senza sosta per il bene comune. Non ostacolato dalla gelosia o dal suo interesse, richiede rispetto dagli amici e pure dai nemici. Mostra pietà verso gli avversari, compassione verso gli espropriati e incrollabile fiducia verso i suoi amici.

Caratteristiche corollari: Gentile, onesto, riservato, introverso, reverente, cortese.

Tipi suggeriti: Cercatore, Custode, Guardiano, Ranger dei Boschi Signore delle Bestie.

Analitico

Una mente agile e un interesse eclettico contraddistinguono il ranger Analitico. Ama il sapere e assapora ogni opportunità per ponderare i misteri della natura. Nuove culture, creature insolite e studiosi stranieri lo affascinano. Rispetta l'abilità intellettuale più che le capacità fisiche ed è facile che cerchi di negoziare con un potenziale avversario piuttosto che ingaggiarlo in combattimento.

Caratteristiche corollari: Ponderoso, meticoloso, dignitoso, riflessivo, cauto, spassionato.

Tipi suggeriti: Cercatore, Esploratore, Segugio.



Arrogante

Un ranger arrogante crede di non sbagliare mai. Vede l'indecisione come una debolezza e il compromesso come una codardia. Si crogiola nella memoria dei suoi successi, i quali solitamente sono stati sia numerosi sia ragguardevoli. Se ci sono dei ranger più forti, più intelligenti o più abili di lui, non li conosce – o almeno sceglie di non riconoscerli come tali.

Caratteristiche corollari: Altezzoso, sicuro di sé, paternalistico, energico, estroverso, ottimista.

Tipi suggeriti: Ammazza Giganti, Custode, Falconiere, Fuorilegge, Montanaro.

Turbolento

Un ranger turbolento ha poca pazienza con l'etichetta sociale. Dice quel che pensa e si comporta come gli piace e potrebbe essere ignaro di come le sue azioni possano offendere gli altri. Un uomo d'azione, preferisce andare al dunque, evitando ciò che considera conversazioni perditempo e pianificazioni infinite. Sotto tutto questo, spesso batte un cuore dell'oro più puro.

Caratteristiche corollari: Aggressivo, impulsivo, lussurioso, spontaneo, intimidatorio, volgare.

Tipi suggeriti: Ammazza Giganti, Fuorilegge, Montanaro, Pioniere, Selvatico.

Diffidente

Il ranger diffidente rimane emozionalmente distante sia con gli estranei sia con i camerati, solitamente come risultato del limitato contatto con la gente. Potrebbe essere cordiale e cooperativo, ma raramente diventa confidente con qualcuno che non siano i suoi animali seguaci. Goffo nelle situazioni sociali, a disagio in grandi gruppi e sospettoso rispetto agli approcci amichevoli.

Caratteristiche corollari: Sospettoso, paranoico, freddo, riflessivo, solitario, lunatico.

Tipi suggeriti: Falconiere, Fuorilegge, Montanaro, Selvatico, Signore delle Bestie.

Motivato

Il ranger motivato irradia autorità e sicurezza, rendendolo un leader naturale. Prende il comando istintivamente in situazioni di crisi, mostrando ferma iniziativa quando gli altri esitano ad agire. I suoi compagni dipendono dalla sua risolutezza e buon senso, abbandonandoli raramente. Sul campo di battaglia è sempre il primo e l'ultimo a lasciarlo.

Caratteristiche corollari: Appariscente, impavido, gioioso, ambizioso, virtuoso, onorabile.

Tipi suggeriti: Custode, Esploratore, Fuorilegge, Giustiziere, Ranger del Mare.

Laconico

Il ranger laconico è un professionista dalla voce carezzevole e meticoloso. Parla poco, vede molto e lascia che gli altri facciano a proprio modo mentre lui fa a modo suo. Ricava molto piacere da un lavoro ben fatto ed evita i confronti inutili con i pigri, gli stupidi e gli incompetenti (sebbene possa commentare con umorismo scafato le loro fissazioni). Quasi sempre offre una mano al proprio vicino.

Caratteristiche corollari: Risoluto, riflessivo, sintetico, perspicace, pratico, capace, scaltro.

Tipi suggeriti: Falconiere, Giustiziere, Guardiano, Pioniere.

Melanconico

Il ranger melanconico sostiene il peso del mondo. Assillato da dubbi su sé stesso e tormentato dalle ingiustizie di un universo apparentemente indifferente, è preoccupato della sua stessa miseria ed è prone alla profonda depressione. Ironicamente, sebbene possa considerarsi un fallimento, potrebbe essere invece piuttosto esperto. Qualsiasi successo abbia modo di sperimentare, tuttavia, non sembra portargli qualche giovamento.

Caratteristiche corollari: Meditabondo, silenzioso, cinico, esitante, impulsivo, neurotico.

Tipi suggeriti: Cercatore, Custode, Giustiziere, Guardiano, Ranger dei Boschi.

Gioviale

Il ranger gioviale è colmo di gioia per la vita. Porta la primavera e la luce del sole ovunque vada, indipendentemente da quanto tetra sia la situazione. Sempre con una storia pronta, un racconto o uno scherzo per allentare la tensione, fa vergognare il consiglio dell'eterno disfattista. Sebbene possa, di fatto, avere i suoi propri seri problemi, non si scoraggia mai a lungo, e nemmeno affligge con essi i suoi compagni.

Caratteristiche corollari: Solare, frivolo, vivace, onesto, ottimista, positivo.

Tipi suggeriti: Fuorilegge, Montanaro, Pioniere, Ranger del Mare.

Misterioso

Il ranger misterioso si avvolge in un'aura di segretezza, mantenendo nascosto perfino il più futile dettaglio riguardo il suo background ai suoi compagni. Parla raramente e quando lo fa, le sue parole possono essere ambigue o cariche di toni criptici. Sebbene faccia il suo dovere all'interno del gruppo, minimizza i contatti con i suoi camerati. Senza alcuna apparente ragione, potrebbe scomparire per giorni, per poi ricomparire così



inaspettatamente come se ne era andato. Potrebbe sussurrare poesie ai suoi seguaci, fare annotazioni bizzarre sui tronchi dei alberi o cucinare zuppe dal buon odore per poi versarlo a terra invece che berlo, tutto senza una spiegazione. Le sue strane abitudini potrebbero essere causa di ragioni religiose, requisiti culturali o semplicemente il desiderio di tenere i suoi compagni a distanza.

Caratteristiche corollari: Eccentrico, minaccioso, severo, distaccato, taciturno, diligente.

Tipi suggeriti: Cercatore, Pioniere, Segugio, Selvatico.

Promotore

Il ranger promotore funge da custode e consigliere, supportando i suoi compagni e i seguaci nei periodi di stress. Conforta gli afflitti, rassicura i dubbiosi e placa gli ansiosi. Ha una parola gentile per tutti e fa tirare fuori il meglio dai suoi amici incrementando la loro autostima. Potrebbe lasciare i ruoli di comando agli altri, preferendo lavorare dietro le quinte oppure la perdita di comando o una crisi improvvisa potrebbero portarlo più in luce.

Caratteristiche corollari: Diplomatico, inquisitore, filosofico, umile, passivo, empatico.

Tipi suggeriti: Cercatore, Falconiere, Guardiano, Ranger dei Boschi.

Ossesso

Un singolo, consumante obbiettivo motiva il ranger ossessivo con l'esclusione di tutto il resto. Tipiche ossessioni comprendono le specie nemiche, la vendetta verso un signore che ha annesso illegalmente il suo territorio, oppure individuare un animale che si pensa sia estinto. Sebbene un ranger ossessivo possa funzionare con efficienza all'interno di un gruppo, gli obbiettivi del gruppo saranno sempre secondari ai suoi. Spesso, un tale personaggio risolverà la sua ossessione mano a mano che la campagna continua.

Caratteristiche corollari: Irritabile, serio, passionale, ansioso, determinato, instancabile.

Tipi suggeriti: Ammazza Giganti, Esploratore, Giustiziere, Ranger del Mare.

Esperienza

Come spiegato nel Capitolo 2 della *Manuale del DUNGEON MASTER*, i ranger guadagnano esperienza come i guerrieri. La Tabella 59 riassume le ricompense standard di esperienza.

Tabella 59: Esperienza del Ranger

Azione	PE
Per dado-vita della creatura sconfitta	10/livello
Esperienza dei mostri	Tip.*
Altra ricompensa di gruppo	Tip.*

* **Tip.** = Tipica suddivisione di esperienza, come descritto nel *MdDM*.

La Tabella 59 va più che bene, ma per coloro che usano le indicazioni di questo libro, potrebbero trovarla troppo generica. Se il DM decide che siano necessari un po' più di dettagli quando si determinano le ricompense dei punti esperienza per i ranger, potrebbe decidere di usare la Tabella 60 per assegnare i punti esperienza.

Tabella 60: Ricompense Individuali (Opzionale)

Azione	PE
Incantesimo per superare nemici o problemi, oppure per promuovere l'etica*	100
Per ogni uso riuscito di un'abilità (classe o tipo)	100
Per ogni dado-vita della creatura sconfitta	10/livello
Per ogni dado-vita della specie nemica sconfitta	20/livello**
Per ogni comando o compito imparato dal seguace	100
Esperienza dei mostri	Tip.***
Altra ricompensa di gruppo	Tip.***

* Come i sacerdoti, i ranger ottengono esperienza per l'uso di incantesimi che promuovono la propria filosofia e principi. Un ranger che accetta la responsabilità di proteggere una foresta non dovrebbe ottenere esperienza per l'uso di *charme persone o mammiferi* per convincere un taglialegna a trovargli un frutto delizioso, ma otterrebbe esperienza per usare l'incantesimo per assicurarsi che il taglialegna lo aiuti a sedare un fuoco senza controllo nella foresta.

** Il ranger riceve il doppio del normale ammontare di punti esperienza quando sconfigge una specie nemica (20/livello). Inoltre riceve 1.000 punti esperienza per ogni piano a lungo termine sventato di una specie nemica.

*** **Tip.** = Tipica suddivisione di esperienza, come descritto nel *MdDM*.



Ranger e Religione

Molti ranger sono privatamente religiosi, convinti che ci siano all'opera poteri nel mondo più grandi di loro. Sebbene differenti ranger possano adorare in modi differenti, tutti ammirano l'incarnazione della loro dedizione con timore reverenziale e rispetto, cercando di perseguirla guidati dagli ideali che rappresenta.

Aspetti della Fede

I ranger manifestano la loro fede in un numero di modi diversi:

Pace Interiore

La dedizione di un ranger gli conferisce un senso di determinazione, la percezione che la sua vita abbia uno scopo. Perfino se il suo ruolo possa a volte sembrare secondario, sente di avere un posto definito nello schema delle cose.

Codice di Comportamento

Le credenze di un ranger danno struttura alla sua vita fornendogli una serie di principi da seguire. Essendo di allineamento Buono, i ranger tendono ad adottare credi che incoraggiano l'onestà, la compassione e l'altruismo.

Accesso agli Incantesimi

In termini pratici, l'accesso agli incantesimi disponibile ai ranger agli alti livelli è uno dei risultati più immediatamente visibili di una vita di servizio. Proprio come un druido, il ranger riceve i suoi incantesimi come una conseguenza delle sue credenze. Attraverso la preghiera o la meditazione, il ranger chiede gli incantesimi che desidera memorizzare e, in molti casi, le sue richieste sono accordate.

Diversamente dal druido e dagli altri sacerdoti, l'accesso agli incantesimi dei ranger è limitato. Un sacerdote, dopo tutto, consacra molta energia al servizio della sua fede, mentre le altre attività e doveri di un ranger richiedono gran parte del suo tempo. Per questa ragione, il ranger è in grado di acquisire incantesimi solo quando raggiunge l'8° livello e inoltre ha accesso solo alle sfere Vegetale e Animale. Il ranger può riempire le sue caselle-incantesimo con qualsiasi incantesimo del livello appropriato elencato per quelle sfere. Alcuni tipo possono avere un uso di incantesimi limitato o esteso.

Tipi di Fede

Molti ranger venerano la natura stessa. Altri sviluppano fedi private, molti seguono religioni riconosciute basate sugli fondamenti di tradizioni e dottrine. I ranger non sono necessariamente affiliati a chiese o monasteri; di fatto, i ranger generalmente evitano le organizzazioni religiose formali, preferendo l'adorazione solitaria o con un piccolo gruppo di fidati seguaci. Certamente i viaggi di molti ranger spesso li portano lontani dai centri delle organizzazioni religiose. Come risultato, la preghiera di un ranger potrebbe differire da quella di un sacerdote, perfino se tecnicamente condividono lo stesso credo.

Indipendentemente da come un ranger pratichi la sua fede, ci sarà una qualche potenza beneficiaria della sua dedizione. Molti ranger adorano il divino in natura; ranger monoteistici venerano una specifica divinità, mentre ranger politeistici possono venerarne diversi. Alcuni basano la loro fede sulla filosofia individuale. Tutti questi approcci forniscono supporto alle loro discipline, come anche l'accesso agli incantesimi disponibili a un ranger. In termini di gioco, funzionano in maniera identica.

Natura

Molti ranger scelgono la natura stessa come il fulcro della loro dedizione. Gli adoratori della natura venerano la natura come un processo e una fonte di vita; che sia stata concepita da un'intelligenza superiore o sorta dall'interazione di forze primordiali è praticamente irrilevante. Le etiche e le morali sono derivate dall'osservazione dell'ordine della natura e la percezione della maestosità del mondo naturale e la sua relazione con il ranger è un fatto molto personale. La naturale forza vitale del mondo può essere percepita dal ranger che entra in armonia con essa. Qualsiasi ranger può essere attratto dalla preghiera della natura. Per alcuni ranger, specialmente in coloro con pochi legami col mondo civilizzato (come i Signori delle Bestie, i Selvatici, i Ranger dei Boschi e i Montanari), la spinta è particolarmente forte.

Divinità

Gli dei sono esseri sovranaturali, considerati dai loro seguaci come le supreme sorgenti di potenza e autorità. Spesso, una divinità incarna uno specifico principio manifestato o promosso nel mondo materiale.

Il numero totale di divinità è impossibile da conoscere, come lo è il numero dei singoli ranger che le venerano. I fattori variano da mondo campagna a mondo campagna. I DM che creano panteon personalizzati per la propria campagna dovrebbero considerare di



includere divinità specifiche per i ranger. Divinità legate all'agricoltura, agli animali, alle piante, alla nascita, alla fertilità, alla geologia, al tempo atmosferico e alla caccia sono appropriate, supponendo che siano di allineamento Buono. Un posto dove trovare delle idee è Il Manuale del Perfetto Sacerdote, il quale contiene molti suggerimenti per aggiungere religioni a una campagna e dozzine di esempi di sacerdozio.

I ranger con divinità li venerano in modi differenti. Alcuni potrebbero erigere semplici santuari dedicati alle loro divinità che facciano da complemento le caratteristiche naturali del loro terreno primario. Per esempio, un ranger il cui terreno primario è la Foresta potrebbe piantare un boschetto personale. Un ranger Artico potrebbe costruire un'alta colonna di ghiaccio.

Le pratiche religiose per la stessa divinità potrebbero variare da ranger a ranger, in base al terreno primario. Prima di una caccia importante, un ranger del Deserto potrebbe immergere le proprie mani nella sabbia, un ranger della Foresta potrebbe eseguire una danza spirituale sotto un alto albero e un ranger delle Pianure potrebbe spezzare una freccia in due per attrarre l'attenzione della divinità (una rottura netta potrebbe essere interpretata come un presagio di una caccia favorevole, mentre degli bordi seghettati potrebbero indicare che la divinità scoraggia la caccia in quel particolare momento.)

Filosofia

Un sistema di credo derivato da concetti intellettuali piuttosto che da forze sovrannaturali o dal mondo naturale potrebbe essere la base di una religione di un ranger. La pura intensità della dedizione del credente è sufficiente per attrarre l'energia magica necessaria per lanciare gli incantesimi.

I seguaci di una fede filosofica tendono a radunarsi in piccole sette in aree isolate del mondo. Per esempio, i ranger Iulutiani del Grande Ghiacciaio, seguono un'animistica filosofia chiamata *qukoku*, la quale sostiene che tutte le creature condividano una essenza vitale chiamata *eaas*. L'insegnamento del *qukoku* mantiene che tutte le creature siano moralmente equivalenti e che gli animali e gli uomini condividano le stesse emozioni e intelletto, il cui proprio *eaas* spinge a esprimerlo in modi differenti. (Per maggiori dettagli sui Iulutiani ed il *qukoku*, vedi il supplemento di FORGOTTEN REALM® FR14, *Grande Ghiacciaio*.)

Espressioni della fede

Indipendentemente dal fatto che un ranger veneri la natura, divinità o una filosofia, si assume il fatto che egli svolga varie pratiche per affermare la sua fede. Alcune di queste pratiche possono essere stabilite formalmente; per esempio, ad un particolare gruppo di discepoli potrebbe essere richiesto di inginocchiarsi davanti al sole al tramonto ogni giorno. Altre pratiche potrebbero essere autoimposte; un ranger potrebbe decidere autonomamente che il miglior modo per esprimere la sua dedizione sia di evitare la violenza durante le notti di luna piena. Una volta che un giocatore stabilisce una pratica come routine per un ranger, il giocatore ed il DM possono assumere che il personaggio continui a svolgere tali pratiche anche se non espresso direttamente, a meno che gli eventi della campagna non determinino altrimenti.

Sta al DM, assieme al giocatore, decidere quali pratiche un ranger debba seguire per rimanere fedele alla sua fede. Tipiche pratiche possono includere qualsiasi delle seguenti:

Meditazione. Avere momenti di quiete privati di riflessione e comunione è una pratica comune. Possono prendere la forma di recitazioni verbali di sacri versi, espressi alla stessa ora ogni giorno, oppure di periodi di silente meditazione, svolte quando il ranger ne ha l'occasione. L'osservazione di particolari fenomeni, come una stella cadente o fare l'esperienza di certi fenomeni, come acquisizione di un nuovo seguace potrebbe ispirare periodi speciali di questo tipo.

Offerte. Il ranger fa regolari offerte di cibo o di tesori. L'offerta può essere data ai poveri, gettata in mare o seppellita al suolo. Piccole offerte, come un pezzo di carne o poche monete di rame, sono solitamente sufficienti.

Esposizione di un Simbolo. Il ranger potrebbe dichiarare la sua dedizione al mondo esponendo il simbolo della sua fede. Il simbolo potrebbe essere un articolo di vestiario distintivo, un bracciale o un pendente, un tatuaggio o un piccolo segno fatto su un albero o una pietra ogni volta che il ranger passa la notte.

Pellegrinaggio. Il ranger potrebbe dover compiere un viaggio periodico verso un luogo sacro, come un tempio, un picco montano o un villaggio sacro. Il pellegrinaggio potrebbe avere luogo in una data particolare (diciamo, il primo giorno di primavera) o una qualsiasi volta in cui egli abbia la possibilità all'interno di uno specifico periodo di tempo (deve svolgere il pellegrinaggio una volta all'anno).

Tabù. Alcune fedi possono imporre rigide proibizioni alle abitudini del ranger. Per esempio, al ranger potrebbe non essere permesso mangiare carne, indossare



copricapo o accendere più di un fuoco nello stesso giorno.

I giocatori ed i DM possono creare i propri requisiti religiosi. Ricorda che un ranger potrebbe seguire delle pratiche non simili ad altri discepoli della stessa fede; Solo perché molti adoratori di una divinità della natura costruiscono santuari di pietra levigata non vuol dire che un ranger non possa costruire un santuario con le ossa di un cervo. Dovrebbe essere prestata attenzione nell'assicurarsi che le pratiche non confliggano con i requisiti di un tipo di personaggio ranger (è irragionevole aspettarsi che un Ranger del Mare faccia un pellegrinaggio annuale nel mezzo di un deserto).

Più importante, qualsiasi pratica di routine dovrebbe essere semplice abbastanza da non distrarre dalla campagna o che non richieda una quantità troppo ampia di tempo e sforzi del ranger. Un ranger che deve offrire settimanalmente 500 mo o deve passare quattro ore al giorno in solitudine non sarà il benvenuto in molti gruppi.

Una volta che le pratiche sono stabilite, ci si aspetta che il ranger le segua. Dovesse un ranger fallire nel soddisfare i requisiti della sua religione o violarli intenzionalmente, potrebbe perdere l'uso degli incantesimi per un breve periodo di tempo, potrebbe ammalarsi o uno o più dei suoi seguaci potrebbe abbandonarlo. Il DM determina la penalità basandosi sulla gravità della negligenza del ranger. In molti casi, dovrebbe essere sufficiente un avvertimento (che il ranger potrebbe sperimentare con un sogno o una visione), ma il continuo abuso potrebbe forzare a responsi più gravi.

Ranger e Druidi

I ranger hanno molto in comune con i druidi. Per esempio, entrambe le classi sono predominantemente orientati verso la natura. Entrambe ricevono incantesimi in modi simili; di fatto, entrambe le sfere del ranger sono condivise con i druidi. Entrambe si sforzano di vivere sui fondamenti di un potere più grande. Sono alleati naturali contro i razziatori, i malvagi umanoidi e altri che distruggono e rovinano il territorio.

Alcuni ranger non formano altro che casuali rapporti con i druidi. Potrebbero lavorare con loro su progetti di mutuo interesse e occasionalmente cercarli per consigli o avvertimento, ma per il resto i ranger stanno per conto loro, inconsapevoli di come i druidi esercitano la propria fede e non particolarmente preoccupati di cosa succede nei loro luoghi di culto. In circostanze speciali, tuttavia, i ranger e i druidi potrebbero stabilire delle alleanze più

formali, specialmente quando un druido diventa un seguace di un ranger.

Qualsiasi ranger potrebbe acquisire un druido di basso livello come seguace e potrebbe accadere per svariate ragioni. Se il ranger è esperto nelle aree di competenza in cui il druido è carente, il druido potrebbe cercarlo per trarre insegnamento. I superiori del druido potrebbero imporgli di servire come seguace di un ranger come parte di una penitenza o per servire da intermediario per una rete di protettori delle terre selvagge che si scambiano informazioni e favori. O come altri seguaci umani, il druido potrebbe essere attratto dalla reputazione del ranger, sperando per un rapporto di lavoro che permetta ai progetti di entrambi di prosperare.

Riservato e misterioso, un druido potrebbe non lasciare mai sapere le ragioni per il quale segue un ranger. Potrebbe semplicemente mostrarsi, porsi al fianco, eseguire gli ordini e poi scomparire all'improvviso qualche settimana più tardi. La sua apparizione potrebbe essere ugualmente criptica; un ranger che creda di aver acquisito una lucertola o un procione potrebbe restare scioccato nello scoprire che l'animale sia, in realtà, un druido sotto altre sembianze.

Similmente, un ranger di basso livello potrebbe diventare un seguace di un druido. Sebbene molti druidi siano riluttanti a prendere tali personaggi dalla forte volontà, i druidi di mente aperta sono spesso ricettivi nei confronti di ranger con una sete di conoscenza della natura e un impegno alla conservazione.

Gran parte delle volte, tuttavia, i ranger e i druidi operano indipendentemente. Occasionalmente, si potrebbero ritrovare a competere per la dominazione dello stesso territorio. Un ranger novizio che si desidera muovere in una regione occupata da un druido potrebbe essere abbastanza saggio da chiederne il permesso, perfino se tale permesso sia raramente richiesto per legge. Non farlo potrebbe portare a risentimenti a lungo termine al meglio, ostilità aperta al peggio. Se un ranger dovesse agire con cortesia e responsabilità, il permesso viene solitamente conferito.

Al contrario, un iniziato assegnato ad un territorio di un ranger farebbe bene a richiedere udienza con il ranger prima di insediarsi. Molti ranger apprezzeranno il gesto, il che minimizza la possibilità di incomprensioni o conflitti. Un ranger probabilmente non tenterà di allontanare un druido che non si preoccupa di prendere contatto – assumendo che il druido si comporti bene – ma le relazioni fra loro rimarranno pressoché indefinite.

A causa dei loro atteggiamenti così simili, i ranger e i druidi possono condividere lo stesso territorio senza problemi, sebbene le loro strade potrebbero incrociarsi



raramente. I druidi tendono a rimanere sulle loro perfino più dei ranger. Sono ancora meno disposti dei ranger a farsi coinvolgere negli affari degli uomini. Siccome sono di allineamento Neutrale, i druidi non sono particolarmente interessati nel promuovere il concetto di giustizia del ranger. I ranger tendono a lavorare più apertamente, i druidi più defilati.

Ranger e druidi possono acconsentire informalmente a dividere le responsabilità del loro territorio. Il ranger potrebbe acconsentire a vedersela con i viaggiatori umani e i semiumani, mentre il druido gestisce i problemi degli animali nativi. Potrebbero unire le forze per affrontare un disastro naturale, per poi separarsi di nuovo una volta che il pericolo sia scongiurato.

Ranger e Chierici

I chierici di basso livello possono diventare seguaci di ranger per molte delle stesse ragioni dei druidi. Non tutti i chierici sono seguaci adatti. Il chierico deve essere di allineamento Buono e dovrebbe essere inferiore al ranger di molti livelli. Per il fatto che molti ranger sono umano o mezzelfi, è più facile che siano chierici di queste razze a diventare seguaci, sebbene raramente un ranger rifiuta un seguace per una mera questione di razza. Anche l'appartenenza ad un sesso piuttosto che ad un altro non è di grande importanza, ma un chierico con rigide indicazioni al riguardo potrebbe esitare a seguire un ranger del sesso opposto.

La fede di un seguace chierico dovrebbe essere compatibile con quella del ranger : Ciò non vuol dire che i culti debbano essere identici – un chierico curioso potrebbe voler diventare il seguace di un ranger solamente per studiare le sfumature di una religione insolita – ma gli scopi dei culti non possono essere diametralmente opposti. Per esempio, se un chierico crede che chiunque preghi davanti ad oggetti inanimati sia un barbaro, non seguirà un ranger che venera le montagne.

Un chierico serve un ranger allo stesso modo degli altri seguaci – assistendolo in combattimento, svolgendo compiti di routine e offrendo consigli. Di conseguenza, il ranger beneficia della abilità sacerdotali e dalla lealtà del chierico. Il chierico può essere in grado di assistere il ranger in alcune dei requisiti religiosi; per esempio, il chierico potrebbe prendersi carico della benedizione di nuovi seguaci o occuparsi dell'offerta giornaliera di cibo o tesoro. Se condividono la stessa religione, il chierico potrebbe insegnare al ranger nuovi modi per la preghiera, come anche ingaggiarlo in conversazioni illuminanti concernenti tutti gli aspetti spirituali.

Come tutti i seguaci, un chierico rimarrà in compagnia del ranger fintanto che la relazione è mutualmente proficua. Quando il chierico raggiunge il termine della sua penitenza o impara ciò che gli serve sapere, potrebbe esprimere il desiderio di andare via. Un ranger gentile acconsentirà alla richiesta, dimettendo o rilasciando il chierico alla prima opportunità. Se il chierico si è dimostrato un fastidio – o peggio, se il ranger trova la religione del chierico inaccettabile – quest'ultimo potrebbe essere licenziato senza spiegazione.

Inversamente, un ranger potrebbe trovare vantaggioso servire come temporaneo seguace per un chierico. Potrebbe cercare un chierico perché un dovere richiede che egli passi del tempo lavorando per una chiesa o perché desidera imparare di più riguardo una certa religione in un ambiente strutturato. In alternativa, un ranger potrebbe offrirsi volontario per proteggere una fortezza clericale o la sua divinità potrebbe avergli comandato di diventare un seguace per mostrare la sua dedizione. Indipendentemente dalla motivazione, un ranger solitamente serve come un seguace per un limitato periodo di tempo, quasi mai eccedendo i pochi mesi. Solitamente inizia il suo servizio all'inizio della sua carriera, solitamente prima di raggiungere il 3° livello. Quando il termine finisce, tuttavia, potrebbe continuare una relazione informale con quella chiesa specifica per un periodo di tempo più lungo.

I chierici di 8° livello o più che costruiscono grandi luoghi di preghiera possono accettare seguaci ranger. Alcuni chierici possono avere preferenze razziali, di sesso o di tipo per i loro seguaci, ma solitamente accetteranno qualsiasi ranger la cui fede sia compatibile con la propria e che si dimostri sinceramente impegnato a servire. Una volta accettato, ci si aspetta che il ranger obbedisca al chierico come superiore e che aderisca alle sue tradizioni. AL ranger potrebbe essere richiesto, per esempio, di pagare un'offerta settimanale per il mantenimento della fortezza, prendere un voto di castità o indossare un mantello che lo distingua o qualche altro paramento. Potrebbe anche essergli richiesto di svolgere un qualsiasi numero di compiti speciali. Solitamente i compiti possono comprendere:

- Svolgere manutenzione di routine alla fortezza. Questo potrebbe comprendere riparare danni, spazzare i pavimenti, lucidare parti metalliche, pulire latrine, e così via.
- Costruire un tempio o un santuario in zone selvagge. Solitamente, questo viene svolto sotto la supervisione di un superiore. Il ranger svolge la gran parte del lavoro manuale.
- Ricopiare testi sacri o pulire pergamene. Spesso il linguaggio non sarà familiare per il ranger, in



quanto alcuni chierici credono che ricopiare uno scritto straniero aumenti i benefici disciplinari della pratica.

- Supervisionare gli animali domestici della fortezza. Questo comprende dar da mangiare, abbeverare amministrare gli animali malati e pulire i granai e le stalle.
- Custodire i giardini della chiesa e occuparsi dei raccolti.
- Proteggere la fortezza contro i mostri e le armate nemiche.

Un ranger può aspettarsi di essere punito se rifiuta di obbedire ai suoi superiori o se non compie i propri doveri. Per infrazioni minori, potrebbe essere confinato nei suoi alloggi oppure appesantito di altri compiti. Per infrazioni più gravi potrebbe essere punito corporalmente o bandito dalla fortezza. In casi estremi, i superiori del ranger potrebbero essere in grado di esercitare la loro influenza per separare permanentemente il ranger dalla propria religione, causandogli la perdita di tutti i benefici ad essa dovuti.

Nel contesto di gioco, i termini di un ranger come seguace di un chierico possono essere svolti fra un'avventura e l'altra oppure incorporati nella

campagna, possibilmente come spunto per una spedizione che coinvolga l'intero gruppo (il ranger deve completare una ricerca per il suo chierico e recluta altri compagni per aiutarlo).

I termini di un ranger come seguace di un chierico possono avere una varietà di conseguenze, per pena o sofferenza. DI positivo, c'è che potrebbe avere alcuni nuovi potenti contatti e imparare nuove abilità. Potrebbe perfino acquisire un nuovo seguace o due per suo conto (un chierico o un guerriero di basso livello decide di accompagnare il ranger quando se ne va). D'altra parte, il ranger potrebbe essere appesantito da nuovi compiti da svolgere (in cambio del suo addestramento, il suo chierico supervisore ora si aspetta che egli offra donazioni extra ogni mese in suo onore). In qualsiasi momento, potrebbe essere convocato senza preavviso alla fortezza clericale per aiutare nell'addestramento dei novizi o per difenderla da attaccanti.



Sebbene generalmente evitano le organizzazioni e gli eventi comuni, molti ranger partecipano ad informali riunioni chiamate *raduni* o *dibattiti*. Ai raduni, i ranger possono scambiarsi idee, barattare provviste e partecipare a gare di abilità. Come anche l'ascoltare pettegolezzi e sfogarsi. La partecipazione ai raduni non è assolutamente obbligatoria, ma molti ranger la vedono come un'opportunità per passare alcuni giorni a socializzare con altri che condividono la stessa filosofia generale e problemi professionali.

Sono spesso momenti di divertimento e celebrazione. Vecchi amici vengono accolti con calore e nuovi ranger vengono iniziati, alcune volte con scherzi goliardici. C'è cibo e divertimento per tutti, come pure prove di abilità e prodezza per passare il tempo e per confrontarsi l'un l'altro.

Partecipare ad un Raduno

Un ranger può passare un'avita intera senza aver mai sentito parlare di un raduno, non parliamo poi di avervi partecipato. Ma prima o poi c'è la possibilità che senta voce di un raduno imminente, oppure che riceva l'invito da un altro ranger. Potrebbe anche notare strani simboli incisi sugli alberi o sulle pietre, intesi come punti guida per condurre i partecipanti al luogo del raduno (a seconda di quanto segreto sia il luogo di incontro, un ranger potrebbe aver bisogno della capacità di Segnavia per tradurre i simboli).

In molti casi la partecipazione ai raduni non richiede preparazione. Questi raduni sono per natura informali e sono raramente interrotti da affari seri tranne che in circostanze eccezionali. Qualsiasi ranger che porti frutta o vino da condividere è il benvenuto. Ci si aspetta che i partecipanti si occupino del proprio luogo per dormire, tende e cibo. Ai chi partecipa per la prima volta potrebbe essere richiesto di svolgere compiti ulteriori, come turni di guardia e occuparsi dello smaltimento rifiuti.

Un ranger potrebbe portare compagni non ranger con sé come ospiti, sempre che gli ospiti tengano l'invito come personale e discreto e si tengano da parte. Il ranger è responsabile per il comportamento dei suoi ospiti; dovessero causare problemi o rendersi scomodi, sia il ranger che i suoi ospiti verrebbero espulsi sommariamente. Difficilmente il ranger sarà il benvenuto a qualsiasi raduno futuro a meno che le cose non vengano sistemate.

Tipi, Luoghi e Date

Ci sono tipi di raduni per quanti sono i ranger. Alcuni sono tenuti in foreste ben frequentate, altri in remoti deserti. Alcuni attraggono solo specifici tipi, come i

Montanari o i Ranger del Mare, mentre altri sono intesi primariamente per specifiche razze, come gli elfi. In generale, tuttavia, la gran parte dei raduni sono aperti a qualsiasi ranger che abbia voglia di partecipare.

Sebbene alcuni raduni prestabiliti cambino occasionalmente luogo o periodo, la maggior parte sono svolti nello stesso luogo e nello stesso periodo dell'anno per convenienza dei partecipanti. Qualsiasi area selvaggia aperta, ragionevolmente isolata, può fungere da sito per un raduno. Foreste, montagne e pianure sono preferite, in quanto sono più facilmente raggiungibili da un più gran numero di ranger. Visto che viaggiare può essere difficoltoso in inverno e l'estate può comportare temperature scomodamente alte, i raduni sono tenuti nella tarda estate o nel primo autunno. Molti raduni durano due o tre giorni, ma alcuni si protraggono per diverse settimane o finché gli ultimi tiratardi dichiarano che è tempo di tornare a casa.

Le informazioni specifiche riguardo i singoli raduni sono difficili da conoscere, in quanto i ranger tendono a tenere i dettagli per loro stessi. Le seguenti sono brevi descrizioni, informazioni spezzettate messe assieme di cui si è venuto a conoscenza negli anni riguardo di alcuni dei raduni numerosi e da più a lungo esistenti: sentiti libero di aggiungerne altri e di adattarli alla tua campagna.

Festival dell'Equinozio

Uno dei più importanti incontri annuali è il raduno in questo festival, tenuto durante i sei giorni successivi alla prima luna piena dopo l'equinozio di autunno. Qui si possono trovare i ranger di ogni tipo e specialità, sebbene i ranger comuni siano più numerosi degli altri. Il sito cambia di anno in anno, alternandosi fra una fitta area boschiva e le regioni pianeggianti, distanti da qualsiasi insediamento civilizzato. Gli organizzatori annunciano il sito dell'anno successivo al termine del festival corrente. Essendo primariamente una fiera di scambio, i ranger portano un'ampia varietà di beni da vendere e contrattare fra loro a lungo per tutta la notte. I prezzi tendono ad essere alti, ma lo è anche la qualità.

Atrio Occhio di Vetro

Questo è il raduno più selvatico e meno strutturato, attira Montanari a dozzine assieme a qualche Ammazza Giganti, Pionieri e Fuorilegge. Il nome deriva dalla persona che organizzò questo raduno la prima volta, un chiassoso Montanaro che perse un occhio in una gara di sputa-schegge ubriachi. Tenuto vicino alla base di una alta montagna a metà primavera, il Concorso di Occhio di Vetro è caratterizzato da un fine settimana di gare fisiche, giochi volgari e molta, molta birra scadente.





Assemblea dell'Alta Marea

In contrasto alla maggior parte dei raduni, l'Assemblea dell'Alta Marea è un'interamente tranquilla e rimarchevole discussione filosofica e letture formali. Questo raduno ha luogo durante la prima alta marea di primavera in una spiaggia tranquilla. L'Assemblea dura tre giorni. Cercatori, Ranger del Mare ed Esploratori sono i partecipanti principali. Per tradizione, il raduno culmina con una selvaggia caccia al cinghiale. A seguito di un banchetto tradizionale, le ossa dei cinghiali selvatici vengono gettate nel mare, con l'accompagnamento di trionfanti acclamazioni e fischi.

Baldoria del Solstizio

Tenuto molto spesso nelle pianure centrali, la Baldoria del Solstizio attrae tutti i tipi di ranger, come anche un numero di bardi e druidi. L'evento dura sei giorni, iniziando il primo giorno del solstizio d'estate. Suntuosi banchetti, con carni esotiche e ricchi dolci vengono svolti tre volte al giorno e la buona compagnia è incoraggiata. L'evento è importante, in quanto molti degli affari più seri sono discussi qui. I camerati morti l'anno precedente vengono onorati l'ultimo giorno del raduno con recitazioni di poesie e meditazioni silenziose.

Caratteristiche Fisiche

Molti siti di raduni hanno poche strutture o caratteristiche permanenti. All'arrivo, i partecipanti costruiscono qualsiasi edificio o impianto necessari e le abbattano quando il raduno termina. Gli impianti dei raduni sono semplici ma funzionali, con materiali da costruzione che solitamente costituiti da legno, pietra e fango. D seguito ci sono una serie di caratteristiche comuni in molti siti:

Area Dormitorio. Le aree di terreno più spoglie e asciutte sono delle ottime zone dormitorio. I partecipanti piantano le proprie tende o distendono i loro sacchi a peli, disposti ben separati. Nei climi più freddi, le aree dormitorio sono poste dove il sole (per quanto poco ce ne sia) possa scaldare il terreno prima del calar della notte. Nei climi più caldi, sono preferite le zone ombrose.

Area da Pranzo. Una tipica area da pranzo consiste in poche panche o tronchi per sedersi, alcune pietre attorno a buche per il barbecue e una semplice tettoia per immagazzinaggio. La locazione ottimale per un'area da pranzo è a diversi centinaia di metri dall'area dormitorio, posizionata in modo che la brezza non porti il fumo dei fuochi verso in direzione dei ranger che riposano. Anche un ruscello nei pressi per il lavare è una cosa desiderabile, se disponibile.

Inceneritore. Una buca per bruciare la spazzatura viene costruita vicino all'area da pranzo, preferibilmente distante dagli alberi o gli arbusti per minimizzare la probabilità che il fuoco vada fuori controllo. Viene posto dove le brezze dominanti non portano l'odore dell'immondizia bruciata verso le aree da pranzo o dormitorio.

Fienile. Un fienile, una stalla o un recinto viene costruito per ospitare gli animali seguaci dei ranger per la durata del raduno. Grandi raduni possono richiedere diversi recinti e stalle per accomodare una gran varietà di specie. I ranger sono responsabili per il cibo e la pulizia dei propri animali e sono anche responsabili del comportamento dei propri animali; per un leone seguace di un ranger è considerato una grave mancanza di etichetta mangiare la capra seguace di un ranger.

Cappella. La cappella del raduno può essere semplicemente una piattaforma di pietra oppure elaborata come una casetta con un podio e delle panche di legno. I simboli religiosi non vengono esibiti qui, cosicché la cappella può accogliere seguaci di diverse credenze. Quasi sempre, la cappella è isolata dal sito principale del raduno, eretta in un boschetto vicino o in un'altra locazione tranquilla.

Fuochi da Campo. Il fuoco da campo comune, tipicamente costruito in una posizione centrale, serve come punto focale del raduno. Il fuoco da campo brucia notte e giorno, continuamente accudito e alimentato da legna. A qualsiasi ora, i ranger possono trovare capannelli attorno al fuoco da campo, carne arrostita e stori da scambiare

Attività ed Eventi

Visto che i raduni sono principalmente intesi come eventi sociali, raramente ci sono dei programmi o schemi fissi. Le attività tendono a svilupparsi spontaneamente, continuando finché i ranger trovano interesse e finendo quando i partecipanti ne hanno abbastanza. DI seguito ci sono alcune attività ed eventi che avvengono con facilità:

Commercio.

In molti raduni l'attività di commercio è virtualmente ininterrotta, variando dalle transazioni private fra individui a dozzine di ranger che vendono con il carretto la propria merce fino ad un mercato all'aperto. La mercanzia comprende sia cose comuni (corde, selle, stivali) sia insolite (anelli di catene, pitture per mimetismo, vino fatto in casa). Le armi e le mappe sono molto richieste, in particolare archi e bastoni da combattimento con personalizzazioni artistiche fatte a



mano e le mappe di territori esotici che mostrano i sentieri più nuovi. I ranger pagano i loro acquisti in pellicce, cibo e ninnoli, come anche in monete.

Gli oggetti magici sono disponibili occasionalmente, ma molti ranger sono più inclini a prestarli ai compagni che ne hanno bisogno piuttosto che venderli. Ci si aspetta che i ranger che prendono in prestito oggetti magici, li riconsegnino al raduno successivo. Essendo uomini e donne con d'integrità morale, raramente non onorano gli accordi presi.

Notizie e Pettegolezzi.

Al raduni, le informazioni si diffondono liberamente e molti ranger entusiasti nell'apprendere di sentieri e delle tribolazioni che i propri camerati hanno passato nell'anno passato. Apprendono di matrimoni, nascite e morti, come anche di seguaci acquisiti o abbandonati. Apprendono quali spedizioni hanno portato nuove scoperte e quali sono finite in disastro. Dicerie riguardo civiltà perdute, tesori nascosti e mostri terribili. Un ranger attento può venire a conoscenza di opportunità d'impiego o di nuovi terreni di caccia. Se è fortunato, un ranger libero da relazioni sentimentali potrebbe entrare in contatto con potenziali partner.

Addestramento.

Il tipico raduno attrae ranger con un'ampia gamma di abilità. Spesso, sono propensi a dare istruzioni ai novizi per un piccolo compenso o come gesto di amicizia. Se si individua un insegnante bendisposto, un ranger può essere in grado di ottenere suggerimenti per la caccia o per seguire piste, acquisire segreti di cucina da un master chef o imparare come costruire ripari d'emergenza da un anziano taglialegna. (Possono essere usate le regole di addestramento opzionali nel Capitolo 8 del *Manuale del DUNGEON MASTER™* per ottenere nuove abilità come risultato della partecipazione ad un raduno.)

Gare.

Nessun raduno sarebbe completo senza giochi o gare fra ranger per dimostrare le proprie abilità e competere per dei premi. Raduni conservatori organizzano dibattiti, tiro al bersaglio e gare di nodi (dove i contendenti si sfidano a slegare nodi complessi nel minor tempo possibile). L'Atrio Occhio di Vetro e raduni similmente chiassosi organizzano gare di natura più fisica, come il batti-faccia (i contendenti si tirano pugni in faccia più forte che possono finché uno dei due non sviene), giocoleria con pugnali (spesso fatta bendati) e lotta.

I Montanari in particolare hanno una tradizione di che comprende corse di cavalli, caccie al coniglio e finte battaglie usando spade e lance avvolte in strati di stoffa.

I vincitori vengono premiati con medaglie di argento, stivali da escursione o altri premi donati dai partecipanti stessi. Se non ci sono donazioni disponibili, ogni partecipante mette alcune monete in un piatto prima che cominci la gara; chi vince si prende il contenuto del piatto. Le puntate sono variegate per tutte le gare, con ranger che scommettono di tutto da animali domestici e carne secca, fino a punte di freccia e guanti di cuoio.

Descrizione della Classe

I ranger sono una sottoclasse di militari che si specializzano nella lavorazione del legno, nello seguire piste, all'esplorazione, all'infiltrazione e allo spionaggio. Tutti i ranger devono essere di allineamento Buono, sebbene possano essere Legale Buono, Caotico Buono o Neutrale Buono. Un ranger deve aver un punteggio minimo di 13 in Forza, di almeno 13 in Intelligenza, di almeno 14 in Saggezza e di almeno 14 in Costituzione. Se il ranger ha un punteggio di 16 o più in Forza, Intelligenza e Saggezza, ottiene un bonus del 10% ai punti esperienza guadagnati.

Diversamente da altri membri della gruppo dei militari, i ranger usano un Dado-vita da 8 facce (d8) ma al primo livello hanno 2 Dadi-vita invece che 1 soltanto. Dovrebbe anche essere notato che i ranger ottengono 11 Dadi-vita invece che i 9 degli altri tipi di militari. La Tabella 61 mostra i punti esperienza necessari per ogni livello, assieme ai titoli associati ad essi. La Tabella 62 elenca il numero di attacchi per round che un ranger può fare ai vari livelli.

Tabella 61: Livelli d'Esperienza (1ª Edizione)

Livello	PE necessari	Dado-Vita (d8)	Titolo del livello
1	0	2	Corridore
2	2.251	3	Camminatore
3	4.501	4	Esploratore
4	10.001	5	Corsiero
5	20.001	6	Segugio
6	40.001	7	Guida
7	90.001	8	Pioniere
8	150.001	9	Ranger
9	225.001	10	Ranger cavaliere
10*	325.001	11	Ranger signore
11	650.001	11+2	Ranger signore (11° livello)
12**	975.001	11+4	Ranger signore (12° livello)

* I ranger ottengono 2 punti-ferita per livello dopo il 10°.

** 325.000 punti esperienza per livello per ogni livello oltre il 12°.

Tabella 62: Attacchi per Round (1ª Edizione)

Livello	Attacchi/Round*
1-7	1/1 round
8-14	3/2 round
15+	2/1 round

* Si applica a qualsiasi arma scagliata o da mischia.

Abilità Speciali

Oltre alla considerevole abilità come guerrieri, i ranger hanno le capacità magiche e l'abilità di lanciare incantesimi dei druidi quando arrivano agli alti livelli. Quindi, sono avversari davvero formidabili, in quanto hanno altre abilità e benefici.

Quando combattono contro creature umanoidi della "classe gigante," elencate di seguito, i ranger aggiungono +1 per ogni livello d'esperienza ai danni inflitti in mischia. Le creature di classe Gigante sono elencate nella Tabella 66. Esempio: un ranger di 5° livello colpisce un bugbear in mischia e il danno inflitto va in accordo con il tipo di arma usata, modificata del suo bonus derivante dalla Forza e +5 (per ogni livello d'esperienza) per il fatto che l'avversario è un bugbear (un umanoidi di "classe gigante").

I ranger sorprendo gli avversari quando ottengono 1-3 su 1d6 e sono a loro volta sorpresi solo con 1 su 1d6.

Seguire le piste è possibile sia all'esterno che nel sottosuolo (nei sotterranei ed ambienti simili). Nel sottosuolo, il ranger deve aver osservato le creature che segue da seguire negli ultimi 3 turni (30 minuti) dall'inizio dell'abilità, ed il ranger deve iniziare a seguire piste nel luogo dove la creatura fu osservata. La Tabella 63 elenca le probabilità di un ranger di seguire le creature nel sottosuolo nelle varie situazioni.

Tabella 63: Seguire Piste nel Sottosuolo

Azione della creatura	Probabilità
Passare un normale passaggio o stanza	65%
Passare attraverso porte o usare scale	55%
Passare attraverso una botola	45%
Salire o scendere una ciminiera o attraversare una porta nascosta	35%
Attraversare una porta segreta	25%

All'aperto, un ranger ha un 10% di base, più 10 % per livello, di probabilità di seguire una creatura (1° livello: 20%, 2° livello 30%, ecc.). La tabella 64 mostra i modificatori a questa probabilità di base.

Tabella 64: Seguire Piste all'Aperto (Modificatori)

Situazione	Modificatore
Per ogni creatura oltre la prima	
In un gruppo seguito	+2%
Per ogni 24 h trascorse	-10%
Per ogni ora di preparativi	25%

All'8° livello, i ranger ottengono una limitata capacità di usare gli incantesimi druidici. Incantesimi addizionali vengono aggiunti fino al 17° livello. Al 9° livello, i ranger ottengono una limitata capacità di usare gli incantesimi degli esperti di magia, come per gli incantesimi druidici (vedi la Tabella 65). In nessun caso, i ranger sono in grado di leggere gli incantesimi da pergamene druidiche, clericali o degli esperti di magia.

Tabella 65: Progressione degli Incantesimi (1ª Edizione)

Livello del ranger	Livello Incantesimi				
	Druido			Esperto di magia**	
	1	2	3	1	2
8	1	-	-	-	-
9	1	-	-	1	-
10	2	-	-	1	-
11	2	-	-	2	-
12	2	1	-	2	-
13	2	1	-	2	1
14	2	2	-	2	1
15	2	2	-	2	1
16	2	2	1	2	2
17*	2	2	2	2	2

*Capacità di incantesimi massima

** Il ranger deve prima imparare l'incantesimo, proprio come gli esperti di magia.

Al 10° livello (Ranger signore), i ranger sono in grado di impiegare tutti gli oggetti magici non scritti che concernono la *chiaroudienza*, la *chiaroveggenza*, l'ESP e la *telepatia* (*telepaty*).

Inoltre al 10° livello, ogni ranger attrae 2d12 seguaci. Nota che questi seguaci, quando sono perduti, non possono mai essere rimpiazzati, sebbene possano essere assoldati dei mercenari. Tali seguaci vengono determinati dal DM che poi informa il ranger.

Svantaggi

Qualsiasi cambiamento verso un allineamento non Buono, priva immediatamente il ranger di tutti i benefici

ed il personaggio diventa un guerriero, con Dadi-vita a 8 facce da qui in poi. Non potrà mai riguadagnare il suo status di ranger.

I ranger non possono assoldare soldati, servitori, aiutanti o seguaci fino a che non ottengono almeno l'8° livello.

Nello stesso momento non possono operare assieme più di tre ranger.

I ranger possono possedere solo i beni o i tesori che possono trasportare, da soli o con l'aiuto di montature. Tutto l'eccesso deve essere donato al bene comune o a cause istituzionali (ma mai ad un altro personaggio giocante).

I ranger non possono attrarre un corpo di mercenari affinché lo servano, ma quando i ranger costruiscono una roccaforte (se lo fanno), si conformano alla classe del guerriero negli altri aspetti.

Tabella 66: Creature di Tagli Gigante

bugbear	coboldo
ciclope	meazel
ciclopide	norker
cacciatore delle dune	orco/merrow
(<i>dune stalker</i>)	orco magi
ettin	orchettone
gigante (tutti)	orchetto/orog
gibberling	quaggoth
gnoll/flind	spriggan
goblin	tasloi
grimlock	troll/scrag (tutti)
hobgoblin/koalinth	xvart

Regole Opzionali (da *Unearthed Arcana*) Le Armi del Ranger

Dal momento in cui un ranger ottiene una quarta capacità relativa alle armi al 4° livello, le armi del personaggio devono comprendere:

- un arco (di qualsiasi tipo) o balestra leggera*
- un pugnale o coltello
- una lancia o un'ascia
- una spada (di qualsiasi tipo)

* Questa scelta deve essere fatta al 1° livello.

Scheda del Tipo di Ranger

Giocatore _____ **Personaggio** _____

Tipo DM _____ Campagna _____

Requisiti

Caratteristiche _____	Razza _____
Allineamento _____	Terreno primario _____
Specie nemica _____	Seguaci _____
_____	_____

Descrizione** _____

Ruolo** _____

Abilità secondarie

Capacità relative alle armi

_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____
---	---

Capacità non relative alle armi

B = Bonus R = Richiesta S = Suggesta

_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
--	--

Armatura/Equipaggiamento _____

Vantaggi del Tipo*

Altro _____

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

Svantaggi del Tipo*

Note _____

** = Queste categorie dovrebbero essere ben dettagliate in un altro foglio di carta

Scheda del Personaggio Ranger

Giocatore _____ Personaggio _____
 Data creazione _____ Nome del Tipo _____
 Razza _____ Allineamento _____

Punteggi caratteristiche

FOR	Levata massima _____ kg	Aprire porte _____ () su 20	Pieg. sbarre/ Sollev. sar. _____ %
DES	Sorpresa: 1-3 su 10 _____		
COS	Choc corporeo _____ %		
INT	(Le voci mancanti vanno in altre aree di questa scheda.)		
SAG	N° max di adepti _____	Fattore fedeltà _____	Modifi. reazione _____
CAR			

Esperienza

Bonus +10% se
 16 in For, Des, Sag

Livello

Limite ☐

PE individuali

Abilità da ladro

Livelli incantesimo

Abilità speciali

Addestr. seguace

Dadi-vita sconfitti

Specie nemica

Altro

Quantità

Valore

	100	
	100	
	100	
	100	
	10/liv	10/liv
	20/liv	

PHBR o MdDM

TOTALE

Prossimo livello

Cambi di livello

THAC0

pf

Tiri-salvezza

Capacità

Abilità da ladro

Incantesimi

Seguaci

Tutti

Tutti

Livelli dispari

3, 6, 9, 12, 15, 18

1-15

8-16

10°

Punti-ferita

Attuali

Totali

1°-9° livello = 1d10+ _____

10° in poi = solo +3 (Cos)

■ Rigenerazione _____ / _____

Morte: num max ☐ Iniziale (Cos +1)

Fino a data _____ Sopravvivenza alla resurrezione _____

Classe dell'armatura

Indossata _____

CA

BASE

+/-	Condizione	+/-	Condizione

CA del bersaglio 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5 -6 -7 -8 -9 -10

Tiro per colpire

Caselle relative alle armi = 4 + (1 al 3, 6, 9, 12, ecc.) THAC0 = 20 (-1 ogni livello oltre il 1°)

Combattimento

Modif. di attacco

N° ATT.

Danno

Armi	Norm.	0	-2	-5	FF	P/M	G	Vel	Tipo	Tg

Proiettili

Tipo	N°	Usati

Attacco

Entrambe

Danno

+/-	Condizione	+/-	Condizione	+/-	Condizione

Note

Scheda del Personaggio Ranger

Capacità non relative alle armi

Caselle + _____ + 3 + (1 al 3, 6, 9, 12, ecc.)

Note

[illegible]

■ **Abilità secondarie:**

Abilità da ladro	Base	Razza	Des.	Armatura	Tipo	Totale
Nascondersi nelle ombre						
Muoversi silenziosamente						

Abilità razziali

Incantesimi

Livello di potere _____

1° _____

2° _____

3°

Terreno primario _____

Specie nemica _____

Mod. empatia animali

(inizia con -1; 4° livello, -3 al 7°

livello, -4 al 10° livello, ecc.)

Prova di Sopravvivenza _____
(= Int.)Prova di Seguire Piste _____
(= Sag.)

Vantaggi del Tipo

N° 1 _____

N° 2 _____

N° 3

N° 4

Note per il Tipo

Scheda del Personaggio Ranger

Età

_____ + _____ =		/ /
Naturale Innaturale	Anni	Data di nascita

Mezzaetà		-1 For e Cos; +1 Int e Sag
Avanzata		-2 For e Des; -1 Cos; +1 Sag
Veneranda		-1 For, Des e Cos; +1 Int e Sag

Età massima

Aspetto fisico

Sesso ☐ M ☐ F

Statura _____ m

Peso _____ kg

Capelli _____

Occhi _____

Pelle _____

[illegible][illegible][illegible]

Advanced
Dungeons & Dragons
EDIZIONE ITALIANA

Manuale del Giocatore

Regole Supplementari

Il
Manuale
del Perfetto
Ranger

Guardiani di foreste, fuorilegge di confine, cacciatori di taglie e altro ancora - il pieno potenziale della classe dei ranger non è mai stato approfondito. Fino ad ora. Impara i segreti più profondi di una delle più popolari classi personaggio di AD&D®. Qui ci sono i dettagli di ogni aspetto della vita del Ranger, dagli alleati compagni della foresta all'insolito equipaggiamento per l'esterno. Con 15 nuovi ed emozionanti tipi di personaggio, questo manuale è un accessorio fitto di informazioni per il Gioco di AD&D. Una speciale appendice fornisce le regole per la classe dei ranger di AD&D originale.