

SIGNORI DELLE TERRE SELVAGGE

Aggiornamento alla versione 3.5

Le sezioni di aggiornamento delle regole non si applicano più.

Attacco in volo – Pag. 20

Usare la versione del manuale dei mostri.

Combattere con due armi superiore – Pag. 21

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5

Controllare animali – Pag. 21

Sotto i prerequisiti, sostituire l'abilità di lanciare amicizia con gli animali con abilità compagno animale. Cancellare il testo sotto "speciale".

Critico prescelto – Pag. 22

Gli effetti di questo talento non si sommano più con ogni altro effetto che espande il raggio della minaccia dell'arma.

Ghermire – Pag. 23

Vedi manuale dei mostri

Incantesimi naturali – Pag. 23

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5

Multiattacco – Pag. 24

Usare la versione del manuale dei mostri.

Multidestrezza – Pag. 24

Cancellato perchè parte del talento Combattere con più armi trattato nel manuale dei mostri pag. 304.

Nemico prescelto extra – Pag. 24

Il beneficio viene modificato con: Si può scegliere un nemico favorito addizionale come se si fosse raggiunto l'appropriato livello di ranger per farlo. Si incrementa anche uno dei bonus su un nemico prescelto, come se si raggiungesse l'appropriato livello del ranger per farlo.

Virata – Pag. 25

Vedi manuale dei mostri

Vista cieca – Pag. 25

Prerequisito: Abilità di usare forma selvatica per diventare una creatura grande. Beneficio: Si riceve la straordinaria abilità della vista cieca come descritta nel manuale dei mostri, con un raggio di 12 m. Funziona tramite l'emissione di suoni ad alta frequenza, non udibili alla maggior parte delle altre creature. Un incantesimo di silenzio, o qualsiasi altra cosa che nega l'abilità di ascoltare suoni, nega la vista cieca.

Animali crudeli (Pag. 37)

Usare le versioni del manuale dei mostri 3.5 e Manuale dei mostri 2.

Animali leggendari - Pag. 40

Usare le versioni del manuale dei mostri 3.5 e Manuale dei mostri 2.

Anatema degli infedeli - Pag. 43

Nelle abilità di classe sostituire a "Empatia animale" l'abilità "Empatia selvatica". Cancellare poi le abilità "Orientamento" e "Scrutare".

Apostata - Pag. 45

Nelle abilità di classe cancellare "Orientamento". La capacità speciale riduzione del danno inizia a 3/magia e aumenta di 2 per ogni due livelli di apostata (fino a un massimo di 11/magia al 10° livello).

Arciere dei boschi - Pag. 47

Nelle abilità di classe cancellare "Orientamento".

Cacciatore di nemici - Pag. 49

Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza".

Cavaliere del vento - Pag. 50

La capacità speciale "Cavaliere competente" cambia in "Un cavaliere del vento ottiene un bonus di competenza di +2 a tutte le prove effettuate per evitare di essere disarcionato quando è in sella alla sua cavalcatura prescelta. Inoltre, può cavalcare tutte le cavalcature con 4 DV o meno senza subire la penalità (di solito una penalità di -5 per cavalcature molto diverse). I DV massimi delle cavalcature a cui si applica questo beneficio aumentano con il crescere del livello del cavaliere del vento: 8 DV al 4° livello, 12 DV al 6° livello, 16 DV all'8° livello e qualsiasi cavalcatura al 10° livello." La capacità speciale "Collaborare con la cavalcatura" cambia in "Un cavaliere del vento può utilizzare questa capacità per aiutare un'altra cavalcatura conferendo un bonus di +4 (doppio rispetto a quello standard) grazie a un tentativo riuscito. Altrimenti, un cavaliere del vento può conferire alla propria cavalcatura un bonus di competenza di +10 alla velocità per 1 round completo. Collaborare con la cavalcatura può essere utilizzata una volta al round e richiede un'azione standard."

Domatore di bestie - Pag. 54

I requisiti per questa classe di prestigio cambiano in "Capacità speciale: Compagno animale", "Capacità speciale: Empatia selvatica", Addestrare Animali 10 gradi, Abilità Focalizzata (Addestrare Animali). Nelle abilità di classe sostituire a "Empatia Animale" la capacità "Empatia selvatica". Cancellare "Orientamento" e "Scrutare". La capacità speciale "Padronanza degli animali" cambia in "Aggiunge i livelli in questa classe di prestigio ai livelli effettivi da druido già posseduti nella capacità compagno animale." La capacità speciale "Intelligenza" è corretta tranne per il fatto che un compagno animale ha già il tipo di bestia magica e che il compagno animale può imparare altri tre giochetti per ogni punto di Intelligenza che possiede (come per l'abilità Addestrare Animali). Eliminare le capacità speciali "Padronanza delle bestie" e "Condividere incantesimi". La capacità speciale "Padronanza delle bestie magiche" cambia in "Il

domatore di bestie può possedere come compagni animali alcune bestie magiche. Questo aggiunge le seguenti creature all'elenco di compagni animali alternativi (nel riquadro a pag. XX del Manuale del Giocatore 3.5). Sebbene agiscano come compagni animali, non seguiranno il domatore di bestie in ambienti inospitali per la loro specie: 4° livello o superiore (livello -3): krenshar, lucertola folgorante, mantoscuro, uccello stigeo. 7° livello o superiore (livello -6): ankheg, aquila gigante, gufo gigante, ippogrifo, pegaso, unicorno, worg. 10° livello o superiore (livello -9): basilisco, belva distortente, cockatrice, divora-ragni, gatto marino, lupo invernale, manticora, orsogufo. 13° livello o superiore (livello -12): assimilatore, girallon, gorgone, grifone, idra a cinque teste, remorhaz. 16° livello o superiore (livello -15): bulette, chimera, dragonne, idra a sette teste, squartatore grigio.

Geomante - Pag. 56

Nelle abilità di classe sostituire "Empatia selvaggia" al posto di "Empatia animale". Cancellare inoltre "Orientamento" e "Scrutare".

Iettatore - Pag. 59

Nelle abilità di classe cancellare "Scrutare".

Indagatore della milizia - Pag. 60

Tra le abilità di classe aggiungere "Sopravvivenza". Cancellare "Comunicazione Segreta" e "Orientamento".

Maestro delle melme - Pag. 64

Nei Requisiti sostituire "Alchimia" con "Artigianato (Alchimia)". Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza" e mettere "Conoscenze (dungeon)" al posto di "Conoscenze (natura)".

Re/Regina delle terre selvagge - Pag. 67

Nei Requisiti sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza" e cancellare "Orientamento". Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza". Cancellare "Orientamento". La capacità speciale contrastare elementi (Str) cambia in: "Resistenza all'energia (Str): Il re o la regina delle terre selvagge può assorbire alcuni danni causati dall'elemento associato al tipo di terreno scelto (vedi sotto "Privilegi relativi al terreno") come se possedesse la corrispondente capacità straordinaria resistenza all'energia. Al 2° livello, il personaggio assorbe i primi 5 danni causati da quel tipo di energia. I danni assorbiti aumentano di +5 al 5°, all'8° e al 10° livello."

Rinnegato - Pag. 69

Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza", ad "Empatia animale" sostituire "Empatia selvaggia" e cancellare "Orientamento" e "Scrutare".

Segugio - Pag. 71

Nei Requisiti sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza". Nella Abilità di classe sostituire "Conoscenza delle Terre Selvagge" con l'abilità "Sopravvivenza". Cancellare "Orientamento". La capacità speciale resisten-

za ai danni debilitanti garantisce riduzione del danno 15/ magia contro danni non letali.

Signore degli animali - Pag. 74

Nei Requisiti sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza", ad "Empatia Animale" sostituire "Empatia selvatica". L'abilità requisito per il signore degli uccelli è "Osservare" e non "Orientamento". Cancellare nelle abilità di classe "Orientamento". Il secondo paragrafo della capacità speciale "Legame animale" cambia in "Il legame animale consente anche al signore degli animali di possedere un compagno animale che funziona come la capacità compagno animale del druido, tranne per il fatto che la scelta del signore degli animali è limitata agli animali del suo gruppo. I livelli del signore degli animali in questa classe di prestigio contano come livelli di druido agli scopi di questa capacità. Se il signore degli animali possiede già la capacità compagno animale (derivata da livelli da druido o da ranger) aggiunge i livelli di questa classe di prestigio ai livelli effettivi di druido già posseduti per la capacità compagno animale (ma solo allo scopo di ottenere un compagno animale del suo gruppo)." Il primo totem del signore degli ofidi garantisce Abile nella Lotta come talento bonus (anche se non ne possiede i prerequisiti).

Signore verdeggiante - Pag. 77

Tra i requisiti sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza" e gli incantesimi cambiano in "Capacità di lanciare comandare vegetali." Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza" ed ad "Empatia Animale" sostituire "Empatia selvatica". Cancellare poi "Orientamento" e "Scrutare".

Tempesta - Pag. 79

Nei Requisiti sostituire "Arma Preferita (qualsiasi)" il talento "Arma Accurata". Nelle Abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza". Nei Privilegi di classe la capacità speciale "combattere con due armi migliorato" cambia in "Una tempesta può combattere come se possedesse il talento Combattere con Due Armi Migliorato anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Questo si applica solo quando la tempesta indossa armature leggere o nessuna armatura." La capacità speciale "Combattere con due armi superiore" cambia in "Una tempesta può combattere come se possedesse il talento Combattere con Due Armi Superiore anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Questo si applica solo quando la tempesta indossa armature leggere o nessuna armatura." La capacità speciale "Parata con mano secondaria" cambia in "Una tempesta può combattere come se possedesse il talento Difendere con Due Armi anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Questo si applica solo quando la tempesta indossa armature leggere o nessuna armatura. Man mano che ottiene livelli come tempesta, il bonus fornito da questo talento aumenta a +3 (+4 quando sta combattendo sulla difensiva o quando sta utilizzando un'azione di difesa totale) al 4° livello e a +5 (+6 quando sta combattendo sulla difensiva o quando sta utilizzando un'azione di difesa totale) al 7° livello." La capacità speciale "Ambidestria assoluta" cambia in "Le penalità all'attacco di

una tempesta quando combatte con due armi si riducono di 2 quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura." La capacità speciale combattere con due armi supremo cambia in "Una tempesta ottiene un attacco extra con la sua mano secondaria quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura. In questo modo ottiene un quarto attacco con l'arma secondaria, sebbene con una penalità di -15."

Trasformista - Pag. 80

Il requisito speciale cambia in "Forma alternativa – deve conoscere l'incantesimo metamorfosi o avere una delle seguenti capacità soprannaturali: camuffare se stesso, forma alternativa, forma selvatica o trasformazione." Nelle abilità di classe sostituire a "Conoscenza delle Terre Selvagge" l'abilità "Sopravvivenza" e ad "Empatia Animale" "Empatia selvatica". Eliminare "Forma della bestia" dall'elenco delle potenziali forme di "Forma selvatica superiore". Sotto l'effetto della capacità speciale trasformazione perpetua, il tipo del trasformista non cambia (come detto in precedenza) ma guadagna il sottotipo mutaforma. La capacità speciale forma selvatica superiore (Mag) cambia in "Forma selvatica superiore funziona come forma selvatica, tranne che per le eccezioni riportate di seguito. All'aumentare del livello, il trasformista ottiene la capacità di assumere la forma di altre creature il cui tipo è diverso da quello animale, anche se non può scegliere una forma che normalmente possieda più DV dei propri. All'atto della trasformazione il trasformista può indicare quali parti della sua attrezzatura si fonderanno con lui nella nuova forma e quali non lo saranno. L'attrezzatura non fusa modifica le proprie dimensioni in modo da eguagliare la taglia della nuova forma, pur mantenendo le proprie funzionalità. Ad ogni modo, il trasformista non può utilizzare tale attrezzatura a meno che non disponga degli arti necessari. Se il trasformista possiede già la capacità forma selvatica come privilegio di un'altra classe, a sua discrezione, può convertire un utilizzo giornaliero di forma selvatica per utilizzare forma selvatica superiore un'ulteriore volta al giorno. Può anche combinare a abbinare a piacere i privilegi delle sue capacità, così da ottimizzare l'utilizzo di forma selvatica superiore."

Creare Bogun – Pag. 87

Usare la versione del manuale dei mostri 3.5

Frastornare animali – Pag. 89

Cambiare il bersaglio in "nel tuo compagno animale".

Inaridire – Pag. 90

Usare la versione del manuale del Giocatore 3.5.

Invocare il fulmine superiore – Pag. 90

Usare la versione del manuale del giocatore chiamata "invocare tempesta di fulmini".

Miasma – Pag. 91

Non più disponibile.

Reticolo di rovi – Pag. 94

Come per l'incantesimo "intralciare" nel manuale del gioca-

tore 3.5 ma il raggio è "medio (20 metri + 2 metri per livello), livello è Druido 2, Ranger 2" e aggiungere al testo "l'incantesimo fa anche crescere le spine alla vegetazione". Quelli che provano a fare delle azioni (attaccare, lanciare incantesimi con componenti somatici, movimento, e simili) mentre si trova tra i rovi subisce danni da spine di 1d4 punti, più 1 addizionale per ogni livello dell'incantatore.

Riduzione animale – Pag. 94

Usare la versione del manuale del giocatore 3.5 chiamato "Ridurre animali".

Risveglio di massa – Pag. 95

Non più disponibile

Note:

Il presente documento è stato realizzato per il sito "Il 5° Clone" e compilato grazie alle segnalazioni dei tanti appassionati di D&D. Alcuni errori qui presentati potrebbero essere stati corretti nelle successive ristampe del manuale 3.5.

Testo aggiornato al: 23.08.2004

Grafica e impaginazione: Esone.