

CACCIATORE

CACCIATORE

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Punti Focus
1°	+2	Focus, Colpi Primordiali (2)	1
2°	+2	Compagno Animale	2
3°	+2	Archetipo da Cacciatore, Aspetti	3
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
5°	+3	Attacco Extra	5
6°	+3	Colpi Primordiali (3)	6
7°	+3	Privilegio dell'Archetipo da Cacciatore	7
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	8
9°	+4	Armature Migliorate	9
10°	+4	Colpi Primordiali (4)	10
11°	+4	—	11
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	12
13°	+5	Privilegio dell'Archetipo da Cacciatore	13
14°	+5	Fuga Curativa	14
15°	+5	Colpi Primordiali (5)	15
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	16
17°	+6	—	17
18°	+6	Privilegio dell'Archetipo da Cacciatore	18
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	19
20°	+6	Caccia Grossa	20

PRIVILEGI DI CLASSE

Un cacciatore ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d10 per livello cacciatore

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il modificatore di Costituzione del cacciatore

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del cacciatore per ogni livello da cacciatore dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature di stoffa, armature di cuoio

Armi: Archi, armi ad asta, armi da fuoco, asce, balestre, bastoni, mani nude, pugnali, spade

Strumenti: nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Destrezza

Abilità: scegli due abilità tra Acrobazia, Addestrare Animali, Atletica, Furtività, Intimidire, Intuizione, Medicina, Natura, Percezione e Sopravvivenza

EQUIPAGGIAMENTO

Un cacciatore inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- (a) un arco corto, (b) una balestra leggera o (c) un moschetto
- (a) una faretra con 20 frecce, (b) una scarsella con 20 quadrelli o (c) una scarsella con 20 proiettili
- (a) un pugnale o (b) un'ascia
- un pugnale, un'armatura di pelle e una dotazione da esploratore

FOCUS

L'allenamento e la vita nelle terre selvagge hanno abituato i cacciatori a rimanere sempre concentrati. A partire dal 1° livello, il cacciatore riceve un certo numero di punti focus, determinato dal livello da cacciatore, come indicato nella colonna "Punti Focus" nella tabella "Cacciatore".

Un cacciatore può spendere questi punti per alimentare i vari privilegi del focus. Inizialmente il cacciatore un certo numero di Colpi Primordiali. Apprenderà altri privilegi del focus man mano che acquisirà altri livelli in questa classe.

Quando il cacciatore spende un punto focus, quel punto non è più disponibile finché il cacciatore non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il cacciatore riassume in sé tutto il focus che aveva speso.

Alcuni privilegi del focus di un cacciatore richiedono al bersaglio di effettuare un tiro salvezza per resistere ai loro effetti. La CD del tiro salvezza viene definita nel modo seguente:

CD del tiro salvezza del Focus = 8 + il bonus di competenza del cacciatore + il modificatore di Saggezza del cacciatore

COLPI PRIMORDIALI

I cacciatori sanno come imbrigliare i poteri latenti della natura nei loro colpi effettuati con armi a distanza.

Al 1° livello, il cacciatore apprende due colpi primordiali a sua scelta. Le sue opzioni di colpi primordiali sono descritte alla fine della sezione di questa classe.

Quando il cacciatore raggiunge il 6° livello, e di nuovo al 10° e 15° livello, apprende ulteriori colpi primordiali.

COMPAGNO ANIMALE

Al 2° livello, il cacciatore ottiene una bestia compagna che lo accompagna nelle sue avventure ed è addestrata a combattere accanto a lui. Il cacciatore sceglie una bestia di taglia Media o inferiore con un grado di sfida pari o inferiore a 1/2.

Si aggiunge il bonus di competenza del cacciatore ai tiri per colpire nonché agli eventuali tiri salvezza e abilità di cui essa possiede competenza. La bestia ottiene competenza nei tiri salvezza del cacciatore se

non ne possiede già almeno uno di altro tipo. La bestia ottiene anche competenza in due tra le seguenti abilità: Atletica, Acrobazia, Furtività, Percezione, Sopravvivenza

Il suo massimo di dadi ferita dipende dal livello da cacciatore: al 2° livello, la creatura possiede 2 Dadi Vita determinati dalla sua dimensione. Ottiene 1 Dado Vita aggiuntivo e i rispettivi punti ferita ogni volta che il cacciatore ha accesso al privilegio di Aumento dei Punteggi di Caratteristica con un livello da Cacciatore. Inoltre, aumenta di 2 il punteggio di una caratteristica oppure aumenta di 1 due punteggi di caratteristica. Il DM determina i punti ferita iniziali della bestia. Come ogni creatura, il compagno animale può spendere Dadi Vita durante un riposo breve per recuperare punti ferita.

Quando il cacciatore ottiene il favore di una bestia compagna, questa creatura mantiene le sue azioni ed abilità speciali ad eccezione di Multiattacco.

La bestia obbedisce ai comandi del cacciatore al meglio delle sue possibilità. Svolge il suo turno all'iniziativa del cacciatore, ma non effettua un'azione a meno che il cacciatore non glielo ordini. Nel proprio turno, il cacciatore può ordinare verbalmente alla bestia dove muoversi e di effettuare l'azione di Aiuto, Attacco, Disimpegno, Scatto o Schivata (nessuna azione richiesta).

Se il cacciatore è incapacitato o assente, la bestia agisce da sola, concentrandosi sulla protezione del cacciatore e di se stessa. La bestia non necessita del comando del cacciatore per usare la sua reazione, per esempio per effettuare un attacco di opportunità.

Se la bestia muore, il cacciatore può ottenere un nuovo compagno animale trascorrendo 8 ore a instaurare un legame magico con una bestia che non gli sia ostile e che soddisfi i requisiti. Può anche spendere 8 ore e un'ammontare di 25 mo in erbe magiche rare per riportare in vita la propria bestia se possiedi il corpo della creatura e se questa non è morta da più di 48 ore.

ARCHETIPO DA CACCIATORE

Al 3° livello, un cacciatore sceglie un archetipo che si sforzerà di emulare. A seconda della sua razza, può scegliere tra Cecchino, Signore delle Bestie, Guardiacaccia e Ranger Oscuro, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe. L'archetipo scelto conferisce al cacciatore alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 13° e 18° livello.

ASPETTI

Al 3° livello, lo studio della natura permette al cacciatore di assumerne alcuni aspetti. Con un'azione, il cacciatore si concentra su un aspetto per 1 minuto. L'effetto termina prima se il cacciatore è incapacitato, scende a 0 punti ferita o perde la concentrazione.

ASPETTO DELL'AQUILA

Il cacciatore assume l'aspetto dell'Aquila. Gli attacchi con un'arma a distanza mettono a segno un colpo critico con un risultato 19-20.

ASPETTO DEL CAMALEONTE

Il cacciatore assume l'aspetto del camaleonte. Ottiene vantaggio nelle prove di Destrezza (Furtività).

ASPETTO DEL GHEPARDO

Il cacciatore assume l'aspetto del ghepardo. La sua velocità massima aumenta di 4,5 metri.

ASPETTO DELLA SELVA

Il cacciatore assume l'aspetto della selva. Il cacciatore, il compagno animale e le creature amiche entro 3 metri dal cacciatore ottengono vantaggio nei tiri salvezza contro effetti di avvelenamento.

ASPETTO DELLA TARTARUGA

Il cacciatore assume l'aspetto della tartaruga. Per 1 minuto, o fino a quando non è incapacitato, scende a 0 punti ferita o perde la concentrazione, ottiene gli effetti del truccetto *interdizione alle lame*.

Il cacciatore può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza (minimo di 1). Riguarda tutti gli usi spesi dopo un riposo lungo.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un cacciatore può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, un cacciatore può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

ARMATURE MIGLIORATE

L'allenamento del cacciatore è tale che gli conferisce la stessa libertà di movimento anche con armature più pesanti. Al 9° livello, il cacciatore ottiene competenza nelle armature di maglia.

FUGA CURATIVA

Un cacciatore sa come sfruttare i momenti di ritirata per riprendere le forze. A partire dal 14° livello, quando usa la sua azione di Disimpegno recupera un ammontare di punti ferita pari al doppio del suo livello da cacciatore. Deve completare un riposo lungo prima di poter utilizzare di nuovo questo privilegio.

CACCIA GROSSA

Al 20° livello, un cacciatore diventa implacabile contro suoi nemici. Quando il cacciatore tira per l'iniziativa e non gli rimane alcun punto focus, ne recupera un numero di utilizzi pari al suo modificatore di Saggezza.

Una volta utilizzato questo privilegio, deve completare un riposo lungo prima di poterlo riutilizzare.

ARCHETIPI DA CACCIATORE

Nella loro vita nelle terre selvagge, i cacciatori affinano delle particolari tecniche che li distinguono dagli altri. Gli archetipi riflettono le scelte tattiche da loro adottate.

CECCHINO

Tutt'uno con la loro arma, questi letali cacciatori hanno imparato che chi attacca per primo ha la meglio in ogni scontro. Per questo motivo, rifuggono i combattimenti corpo a corpo per dedicarsi all'affinamento continuo delle proprie doti da tiratori scelti.

MARCHIO DEL CACCIATORE

A partire dal 3° livello, il cacciatore può puntare la propria preda. Spendendo 2 punti focus, ottiene gli stessi benefici derivanti dall'incantesimo *marchio del cacciatore* lanciato con uno slot di 1° livello.

L'incantesimo risulta lanciato con uno slot di 3° livello quando un cacciatore raggiunge il 9° livello, e con uno slot di 5° livello quando un cacciatore raggiunge il 17° livello.

TIRATORE SCELTO

A partire dal 7° livello, il cacciatore ha padroneggiato l'utilizzo delle armi a distanza ed è in grado di effettuare tiri che per gli altri risulterebbero impossibili. Ottiene i benefici seguenti:

- Gli attacchi a gittata lunga non impongono svantaggio ai tiri per colpire delle sue armi a distanza.
- Gli attacchi delle sue armi a distanza ignorano metà copertura e tre quarti di copertura.
- Prima di effettuare un attacco con un'arma a distanza in cui è competente, può scegliere di subire una penalità di -5 al tiro per colpire. Se l'attacco colpisce, il personaggio aggiunge +10 ai danni dell'attacco.

ASPETTO DEL DRAGOFALCO

Al 13° livello, il cacciatore ottiene un'ulteriore opzione di Aspetto da poter scegliere.

Aspetto del Dragofalco. Il cacciatore assume l'aspetto del dragofalco. La gittata dei suoi attacchi a distanza effettuati con armi a distanza raddoppia.

PRECISIONE

A partire dal 18° livello, un cacciatore difficilmente manca la sua preda. Quando il cacciatore fallisce un tiro a colpire con la propria arma a distanza, può spendere 3 punti focus per ripetere il tiro. Una volta utilizzato questo privilegio, dovrà utilizzare il nuovo risultato ottenuto.

SIGNORE DELLE BESTIE

Alcuni cacciatori hanno intessuto un legame così forte con i propri compagni animali da risultare inseparabili. Per loro, la vita nelle terre selvagge non costituisce più un pericolo, poiché le fiere non li minacceranno mai.

LINGUA DELLE FIERE

A partire dal 3° livello, il cacciatore ottiene la capacità di parlare con le bestie come fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *parlare con gli animali*.

ORDINE DI MORTE

A partire dal 7° livello, il cacciatore può emettere un ordine di morte su una creatura. I tiri a colpire del suo compagno animale contro una creatura che il cacciatore ha colpito nello stesso turno ottengono vantaggio.

ASPETTO DELLA BESTIA

Al 13° livello, il cacciatore ottiene un'ulteriore opzione di Aspetto da poter scegliere.

Aspetto della Bestia. Il cacciatore assume l'aspetto della bestia. Lui ed il suo compagno animale non possono essere rintracciati con nessun mezzo, nemmeno magico.

IRA BESTIALE

A partire dal 18° livello, il cacciatore impara ad assumere la parte più feroce del proprio compagno animale. Con un'azione bonus, lui ed il suo compagno animale possono entrare in una furia bestiale. Per 1 minuto, ottengono i benefici seguenti:

- Quando effettuano un attacco, ottengono un tiro un bonus al tiro per i danni pari a +4.
- Ottengono resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti.
- Se vengono ridotti a 0 punti ferita, effettuano un tiro salvezza su Costituzione con CD 10. Se lo superano, ottengono 1 punto ferita. La CD del tiro salvezza aumenta di 5 ogni volta che il cacciatore o il compagno animale si sottopongono ad esso prima di un riposo lungo.

Terminato l'effetto, il cacciatore ed il compagno animale ottengono un livello di affaticamento.

GUARDIACACCIA

Tanto abili nel combattimento ravvicinato quanto in quello a distanza, i guardiacaccia sono conosciuti in tutta Azeroth per essere letali anche fuori dal combattimento. La loro mente tattica e la superiore conoscenza del territorio fa sì che siano spesso impiegati come corpo di esploratori negli eserciti di Orda e Alleanza.

STILE DI COMBATTIMENTO

Al 3° livello, il cacciatore adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il cacciatore ha diritto a scegliere di nuovo.

Combattere con Due Armi. Quando il cacciatore combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

Difesa. Finché indossa un'armatura, il cacciatore ottiene un bonus di +1 alla CA.

Duellare. Quando il cacciatore impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

TRAPPOLE

Al 7° livello, il cacciatore apprende come rendere il proprio terreno di caccia ancor più letale per i propri avversari. Impara ad utilizzare il proprio focus per imbrigliare i poteri primordiali in letali trappole. Il cacciatore spende 2 punti focus ed utilizza un'azione per piazzare una trappola. Quando lo fa, effettua una prova di Destrezza (Furtività) per celare la presenza della trappola.

La trappola rimane attiva per 8 ore o fino a quando non viene innescata. Un cacciatore può piazzare un numero di trappole pari al proprio modificatore di Saggezza. Recupera tutti gli utilizzi spesi dopo aver completato un riposo lungo.

Trappola Congelante. Una creatura che si muove nella casella nella quale la trappola è piazzata deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire 2d10 danni da freddo e venire trattenuto da uno strato di ghiaccio magico fino alla fine del suo prossimo turno. In caso di tiro salvezza superato, la creatura subisce la metà dei danni e non viene trattenuta.

Trappola di Pece. Una creatura che si muove nella casella nella quale la trappola è piazzata la fa scattare e una sostanza appiccicosa prorompe da essa. Il terreno in un raggio di 4,5 metri dalla trappola viene ricoperto dalla sostanza e diviene terreno difficile.

Trappola di Serpi. Una creatura che si muove nella casella nella quale la trappola è piazzata deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire 2d10 danni da veleno ed essere avvelenata fino alla fine del suo prossimo turno. In caso di tiro salvezza superato, la creatura subisce la metà dei danni e non viene avvelenata.

Trappola Esplosiva. Una creatura che si muove nella casella nella quale la trappola è piazzata la fa scattare e una sostanza esplosiva prorompe da essa. Ogni creatura nel raggio di 3 metri dalla trappola deve superare un tiro salvezza su Destrezza o subire 2d10 danni da fuoco. La creatura che ha fatto scattare la trappola subisce svantaggio al tiro salvezza. In caso di tiro salvezza superato, una creatura subisce solo la metà dei danni.

ASPETTO DELLA SCIMMIA

Al 13° livello, il cacciatore ottiene un'ulteriore opzione di Aspetto da poter scegliere.

Aspetto della Scimmia. Il cacciatore assume l'aspetto della scimmia. Aggiunge il suo modificatore di Saggezza ai tiri salvezza su Destrezza.

SCORTICATURA

Al 18° livello, il cacciatore può usare la sua azione per effettuare un attacco in mischia contro un qualsiasi numero di creature entro 1,5 metri da sé, effettuando un tiro per colpire separato per ogni bersaglio. Se colpite, le creature subiscono 2d10 danni necrotici oltre al danno normale dell'arma.

RANGER OSCURO

Un tempo guardiaboschi di Quel'Thalas, questi elfi hanno deciso di seguire la loro regina Sylvanas Ventolesto anche dopo la morte, apprendendo da lei nuove e oscure tecniche. Solo un umano è stato allenato secondo lo stesso oscuro cammino: Nathanos Selvamorta.

RESTRIZIONI: SOLO REIETTI

Solo i reietti possono scegliere l'archetipo da cacciatore del ranger oscuro.

Il tuo DM può rimuovere questa restrizione per adattarla meglio alla campagna. La restrizione riflette la storia dei ranger oscuri in Azeroth, ma potrebbe non essere applicabile alle impostazioni del tuo DM o alla versione di Azeroth del tuo DM.

INCANTESIMI

Quando arriva al 3° livello, il cacciatore ottiene la capacità di lanciare incantesimi. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da cavaliere della morte.

La tabella "Slot Incantesimo del Ranger Oscuro" indica quanti punti focus il cacciatore può spendere per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il cacciatore usa il tempo di lancio e le altre regole relative all'incantesimo in questione, ma non è obbligato a fornire le componenti materiali che esso richiede.

Incantesimi Conosciuti di 1° Livello e di Livello

Superiore. Un cacciatore conosce tre incantesimi da cavaliere della morte di 1° livello a sua scelta.

La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Incantesimi del Ranger Oscuro" indica quando un cacciatore impara altri incantesimi da cavaliere della morte di 1° livello o di livello superiore. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il cacciatore possiede degli slot incantesimo. Il cacciatore acquisisce la capacità di lanciare incantesimi di un determinato livello mano a mano che acquisisce livelli nella classe di cacciatore, come indicato nella tabella "Incantesimi del Ranger Oscuro".

Ogni volta che il cacciatore acquisisce un livello, può sostituire uno degli incantesimi da cavaliere della morte che conosce con un altro incantesimo a sua scelta della lista degli incantesimi da cavaliere della morte. Il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il ladro possiede almeno uno slot incantesimo

Caratteristica da incantatore. Il cacciatore utilizza il proprio focus per lanciare gli incantesimi. Utilizza la CD del tiro salvezza del Focus ogni volta che un incantesimo da cavaliere della morte da lui lanciato richiede un tiro salvezza. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore.

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del cacciatore + il modificatore di Saggezza del cacciatore

SLOT INCANTESIMO DEL RANGER OSCURO

Slot Incantesimo	Punti Focus
1°	2
2°	3
3°	4
4°	5

INCANTESIMI DEL RANGER OSCURO

Livello da Cacciatore	Incantesimi Conosciuti	Livello Massimo Slot Incantesimo
3°	3	1°
4°	4	1°
5°	4	1°
6°	4	1°
7°	5	2°
8°	6	2°
9°	6	2°
10°	7	2°
11°	8	2°
12°	8	2°
13°	9	3°
14°	10	3°
15°	10	3°
16°	11	3°
17°	11	3°
18°	11	3°
19°	12	4°
20°	13	4°

RISUCCHIO DI VITA

A partire dal 7° livello, una volta per turno quando il cacciatore uccide una o più creature con un incantesimo di 1° livello o superiore, riacquista punti ferita uguali al livello dell'incantesimo, o tre volte il suo livello se l'incantesimo appartiene alla scuola di negromanzia. Non si ottiene questo beneficio per l'uccisione di costrutti o non morti.

ASPETTO DELLA BANSHEE

Al 13° livello, il cacciatore ottiene un'ulteriore opzione di Aspetto da poter scegliere.

Aspetto della Banshee. Il cacciatore assume l'aspetto della banshee. Le creature amiche entro 3

metri dal cacciatore ottengono vantaggio ai tiri salvezza contro morte.

FRECCIA NERA

A partire dal 18° livello, il cacciatore può usare la sua azione per effettuare un attacco con arma a distanza contro una creatura entro gittata. Se colpita, la creatura subisce 2d8 danni necrotici oltre al danno normale dell'arma. Se la creatura muore subendo questi danni, si trasforma in uno zombi sotto il controllo del cacciatore. Lo zombi risponde ai comandi del cacciatore per 1 minuto o fino a quando lui o il cacciatore non vengono portati a 0 punti ferita.

Una volta usato questo privilegio, deve completare un riposo lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

COLPI PRIMORDIALI

Se un colpo primordiale prevede dei requisiti, il cacciatore deve soddisfarli per poterlo apprendere. Può apprendere quel colpo nel momento in cui ne soddisfa i prerequisiti. Un prerequisito di livello indica il livello nella classe del cacciatore.

DEPISTAGGIO

Prerequisito: 10° livello

Quando il cacciatore è il bersaglio di un tiro a colpire con armi o incantesimi, può usare la sua reazione e spendere 2 punti focus per evitare di essere colpito. L'attaccante subirà svantaggio al tiro a colpire a meno che non decida di reindirizzarlo su una creatura diversa dal cacciatore.

MORSO DEL SERPENTE

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 2 punti focus per tentare di avvelenare una creatura. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco e deve superare un tiro salvezza su Costituzione o subire 1d6 danni da veleno e rimanere avvelenato. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascuno dei suoi turni. Se supera il tiro salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non è avvelenata.

TIRO A SCOPPIO

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 2 punti focus per effettuare un colpo esplosivo. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco più 1d6 danni da fuoco extra. Le creature entro 1,5 metri dal bersaglio devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza o subire lo stesso ammontare di danni da fuoco del bersaglio originario.

TIRO ARCANO

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 1 punto focus per effettuare un colpo d'impatto. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco più 1d4 danni da forza extra.

TIRO DEL COBRA

Quando il cacciatore è il bersaglio di un tiro a colpire con armi o incantesimi, può usare la sua reazione e spendere 1 punto focus per effettuare un attacco con la sua arma a distanza contro la creatura che lo ha bersagliato.

TIRO DI CONTRASTO

Prerequisito: 10° livello

Quando una creatura che il cacciatore può vedere entro la gittata della propria arma a distanza lancia un incantesimo, il cacciatore può usare la sua reazione e spendere 3 punti focus per effettuare un attacco distraente. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco e deve superare un tiro salvezza su Costituzione o l'incantesimo della creatura fallisce e non ha effetto. In caso di tiro salvezza superato, la creatura subisce solo i danni normali dell'arma.

TIRO LACERANTE

Prerequisito: 6° livello

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 2 punti focus per effettuare un attacco violento. Se viene colpito, la munizione trapassa il bersaglio che subisce i danni del normale attacco più 1d6 danni necrotici extra. Una seconda creatura che si trova dietro la prima e nella linea di tiro subisce anch'essa i danni normali dell'arma, ma non quelli necrotici. Il cacciatore effettua un tiro a colpire e un tiro per i danni diverso per ciascuna creatura.

TIRO MIRATO

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 1 punto focus per effettuare un colpo potente. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco e deve superare un tiro salvezza su Costituzione o cadere prono.

TIRO MULTIPLO

Il cacciatore può usare la sua azione per effettuare un attacco a distanza contro un qualsiasi numero di creature entro 3 metri da un punto che egli sia in grado di vedere e che si trovi entro la gittata della sua arma. Il cacciatore deve avere munizioni sufficienti per ogni bersaglio, come di consueto, ed effettua un tiro a colpire separato per ogni bersaglio.

TIRO STABILIZZATO

Prerequisito: 6° livello

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 2 punti focus per effettuare un attacco preciso. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco ed il cacciatore guadagna vantaggio al prossimo tiro a colpire contro quella creatura.

TIRO STORDENTE

Prerequisito: 6° livello

Quando effettua un attacco con armi a distanza, il cacciatore può spendere 2 punti focus per effettuare

un colpo stordente. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco e deve superare un tiro salvezza su Costituzione o essere stordito fino al suo prossimo turno.