

GUERRIERO

GUERRIERO

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Punti Rabbia
1°	+2	Allenamento Intensivo (+2), Rabbia, Tattiche Superiori (2)	1
2°	+2	Stile di Combattimento	2
3°	+2	Archetipo da Guerriero	3
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4
5°	+3	Attacco Extra	5
6°	+3	Allenamento Intensivo (+4), Tattiche Superiori (3)	6
7°	+3	Privilegio dell'Archetipo da Guerriero	7
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	8
9°	+4	Armature Migliorate	9
10°	+4	Privilegio dell'Archetipo da Guerriero	10
11°	+4	Tattiche Superiori (4)	11
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	12
13°	+5	Allenamento Intensivo (+6)	13
14°	+5	Tattiche Superiori (5)	14
15°	+5	Privilegio dell'Archetipo da Guerriero	15
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	16
17°	+6	—	17
18°	+6	Privilegio dell'Archetipo da Guerriero	18
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	19
20°	+6	Furia	20

PRIVILEGI DI CLASSE

Un guerriero ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d12 per livello da guerriero

Punti Ferita al 1° livello: 12 + il modificatore di Costituzione del guerriero

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d12 (o 7) + il modificatore di Costituzione del guerriero per ogni livello da guerriero dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature di stoffa, armature di cuoio, armature di maglia, scudi

Armi: Archi, armi ad asta, armi da lancio, asce, balestre, bastoni, corpo a corpo, mazze, pugnali, spade

Strumenti: Nessuno

Tiri Salvezza: Forza, Costituzione

Abilità: Due a scelta tra Acrobazia, Atletica, Intimidire, Percezione, Sopravvivenza

EQUIPAGGIAMENTO

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

- (a) un'arma da mischia o (b) un'arma a distanza
- (a) una cotta di maglia o (b) una brigantina
- (a) uno zaino da avventuriero o (b) uno zaino da esploratore

ALLENAMENTO INTENSIVO

I guerrieri non sono solo forza bruta, ma vera arte della guerra incarnata. Per questo, scelgono delle armi con le quali divenire letali. Ottengono un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati con armi appartenenti a due categorie di armi a loro scelta nelle quale abbiano competenza.

Il bonus aumenta a +4 al 6° livello e ancora a +6 al 13° livello.

RABBIA

La rabbia è uno strumento potente che può essere usato per raggiungere i propri scopi. A partire dal 1° livello, il guerriero riceve un certo numero di punti rabbia, determinato dal livello da guerriero, come indicato nella colonna "Punti Rabbia" nella tabella "Guerriero".

Un guerriero può spendere questi punti per alimentare i vari privilegi della Rabbia. Inizialmente il guerriero conosce un certo numero di Tattiche Superiori. Apprenderà altri privilegi della rabbia man mano che acquisirà altri livelli in questa classe.

Quando il guerriero spende un punto rabbia, quel punto non è più disponibile finché il guerriero non completa un riposo breve o lungo, alla fine del quale il guerriero riassorbe in sé tutta la rabbia che aveva speso.

Alcuni privilegi della rabbia di un guerriero 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 della Rabbia = 8 + il bonus di competenza del guerriero + il modificatore di Forza o di Destrezza del guerriero (a scelta del guerriero)

TATTICHE SUPERIORI

I guerrieri sanno come focalizzare la propria rabbia in attacchi portentosi.

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

Quando il guerriero raggiunge il 6° livello, e di nuovo al 11° e 14° livello, apprende ulteriori tattiche superiori.

STILE DI COMBATTIMENTO

Al 2° livello, un guerriero 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 guerriero ha diritto a scegliere di nuovo.

COMBATTERE CON ARMI DA LANCIO

Puoi estrarre un'arma che ha la proprietà da lancio come parte dell'attacco che effettui con l'arma.

COMBATTERE CON ARMI POSSENTI

Quando il guerriero ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risulcato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due mani o versatile affinché il guerriero ottenga questo beneficio.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Quando il guerriero combatte con due armi, può aggiungere il suo modificatore di caratteristica ai danni del secondo attacco.

DUELLARE

Quando il guerriero 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.

PROTEZIONE

Quando una creatura che il guerriero sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal guerriero e situato entro 1,5 metri da lui, il guerriero può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire la creatura. Il guerriero deve impugnare uno scudo.

ARCHETIPO DA GUERRIERO

Al 3° livello, un guerriero sceglie un archetipo che si sforzerà di emulare. A seconda della sua razza, può scegliere tra Berserker, Gladiatore, Maestro di Spade e Spezzaincantesimi, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe. L'archetipo scelto conferisce al guerriero alcuni privilegi al 3° livello e poi di nuovo al 7°, 10°, 15° e 18° livello.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un guerriero 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 guerriero può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

ARMATURE MIGLIORATE

L'allenamento del guerriero è tale che gli conferisce la stessa libertà di movimento anche con armature più

pesanti. Al 9° livello, il guerriero ottiene competenza nelle armature di piastre.

FURIA

Al 20° livello, il guerriero è una perfetta macchina da guerra. Quando tira per l'iniziativa e non ha più punti rabbia a disposizione, ne acquisisce subito un numero pari al proprio modificatore di Forza o Destrezza (a scelta del guerriero).

ARCHETIPI DA GUERRIERO

Ogni guerriero sceglie un modo unico per incanalare la propria furia e la propria tecnica, così da raggiungere la perfezione marziale

BERSERKER

I berserker sono guerrieri che hanno deciso di abbandonarsi completamente alla propria furia durante le battaglie. Questi gli permette di avvertire di meno la stanchezza e di sfruttare il dolore delle proprie ferite in dolore verso i propri nemici.

POSTURA DA BERSERKER

A partire da quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, può utilizzare un'azione bonus per assumere una postura da berserker. Per 1 minuto il guerriero ottiene i seguenti benefici:

- ottiene resistenza ai danni contundenti, perforanti e taglienti non provenienti da armi magiche;
- dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che lo rendano incapacitato o spaventato;
- aggiunge il suo bonus di competenza ai tiri per determinare i danni.

La postura viene interrotta prima se il guerriero è incapacitato o se usa un'azione bonus per interromperla. Il guerriero può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus di competenza e riguadagna tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

FRENESIA DI VITTORIA

Al 7° livello, il guerriero sa come gestire la propria salute. Nel suo turno può usare un'azione e spendere 2 punti rabbia per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d12.

AVVENTATEZZA

A partire dal 10° livello, quando il guerriero utilizza l'azione di Attacco può decidere di ottenere vantaggio al primo attacco. Così facendo, i tiri a colpire contro di lui dispongono a loro volta di vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

SOPRAFFAZIONE

A partire dal 15° livello, quando il guerriero è nella sua posa da berserker infligge danni maggiori verso i nemici. Ogni turno può decidere di infliggere 1d6 danni extra ad uno dei suoi attacchi.

SETE DI BATTAGLIA

A partire dal 18° livello, quando il guerriero utilizza il privilegio di frenesia di vittoria recupera un numero di punti ferita pari a $1d12 +$ il proprio livello da guerriero.

GLADIATORE

Combattere non significa solo saper impugnare bene un'arma, ma controllare il campo di battaglia. I gladiatori sono esperti tanto nell'uso del proprio equipaggiamento quanto nel guidare i propri compagni verso la vittoria.

POSTURA DA DIFESA

A partire da quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, può utilizzare un'azione bonus per assumere una postura da difesa. Per 1 minuto il guerriero ottiene i seguenti benefici:

- ottiene un bonus alla CA pari al suo modificatore di Costituzione;
- dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che lo rendano prono;
- recupera Punti Ferita pari al suo modificatore di Costituzione all'inizio di ogni suo turno.

La postura viene interrotta prima se il guerriero è incapacitato o se usa un'azione bonus per interromperla. Il guerriero può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus di competenza e riguadagna tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

ASSALTO FRANTUMANTE

Al 7° livello, il guerriero ha imparato a scrutare attraverso le debolezze dell'avversario. Quando utilizza l'azione di attacco può spendere 2 punti rabbia e costringere il bersaglio ad effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce, gli attacchi contro il bersaglio dispongono di vantaggio fino all'inizio del prossimo turno del guerriero.

TATTICISMO

A partire dal 10° livello, il guerriero ha pieno controllo del campo di battaglia. Può utilizzare l'azione di Aiuto come azione bonus durante il suo turno per aiutare un alleato ad attaccare una creatura. Inoltre, quando usa l'azione di Aiuto in questo modo, il bersaglio deve trovarsi entro 9 metri invece che 1,5 metri.

VOLONTÀ DI SOPRAVVIVENZA

A partire dal 15° livello, quando il guerriero è nella sua posa da difesa può ripetere un tiro salvezza che ha fallito. Se lo fa, deve usare il nuovo risultato. Il guerriero non può più utilizzare questo privilegio finché non completa un riposo lungo o breve.

SFONDAMENTO

A partire dal 18° livello, quando il guerriero utilizza il privilegio di assalto frantumante infligge anche $3d6$ danni da forza al bersaglio. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, subisce solo la metà del danno.

MAESTRO DI SPADE

Si sa che i maestri di spade esistevano molto prima della corruzione degli orchi per mano della Legione Infuocata, quando il clan delle Lame Infuocate viveva ancora a Nagrand e usava la magia elementale.

RESTRIZIONI: SOLO ORCHI

Solo gli orchi possono scegliere l'archetipo da guerriero del maestro di spade.

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

TRADIZIONE DI LAMA

Quando un guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello acquisisce il privilegio di allenamento intensivo in una categoria di armi a scelta tra armi ad asta, asce o spade.

POSTURA DA BATTAGLIA

A partire da quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, può utilizzare un'azione bonus per assumere una postura da battaglia. Per 1 minuto il guerriero ottiene i seguenti benefici:

- mette a segno un colpo critico con un risultato di 19-20 al tiro;
- dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che lo rendano trattenuto;
- la sua velocità di movimento aumenta di 6 metri.

La postura viene interrotta prima se il guerriero è incapacitato o se usa un'azione bonus per interromperla. Il guerriero può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo bonus di competenza e riguadagna tutti gli usi spesi quando completa un riposo lungo.

SCHIANTO DEL TUONO

Al 7° livello, il guerriero ha imparato a fiaccare i propri nemici con la forza degli elementi. Nel suo turno può usare un'azione e spendere 2 punti rabbia per emanare delle scosse elettriche. Le creature nemiche entro 1,5 metri devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza o rimanere trattenuti fino all'inizio del prossimo turno del guerriero.

IMMAGINE SPECULARE

Al 10° livello, il guerriero utilizza la potenza degli elementi per confondere i propri nemici. Può lanciare l'incantesimo *immagine speculare* con un'azione bonus nel suo turno. Recupera la possibilità di utilizzare questo privilegio dopo un riposo lungo o breve.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 15° livello, quando il guerriero è nella sua posa da battaglia può attaccare tre volte ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

SCARICA DEL TUONO

A partire dal 18° livello, quando il guerriero utilizza il privilegio di schianto del tuono infligge anche 3d6 danni da fulmine ai bersagli. Se un bersaglio supera il tiro salvezza, subisce solo la metà del danno.

SPEZZAINCANTESIMI

Gli spezzaincantesimi sono guerrieri elfici addestrati a interrompere e contorcere le energie magiche. Questi guerrieri Quel'dorei padroneggiano particolari tattiche di combattimento in grado di essere letali tanto contro i nemici quanto gli appartenenti alla propria razza.

RESTRIZIONI: SOLO QUEL'DOREI

Solo i Quel'dorei possono scegliere l'archetipo da guerriero dello spezzaincantesimi.

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

COMPETENZE BONUS

Quando un guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello acquisisce competenza nell'abilità Arcano.

POSTURA DEL DRAGONE DI MANA

A partire da quando il guerriero sceglie questo archetipo al 3° livello, può utilizzare un'azione bonus per assumere una postura da dragone di mana. Per 1 minuto il guerriero ottiene i seguenti benefici:

- quando una creatura entro 1,5 metri da lui lancia un incantesimo, può usare la sua reazione per effettuare un attacco con un'arma da mischia contro quella creatura;
- dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti magici che infliggono danni;
- quando infligge danni su una creatura concentrata su un incantesimo, quella creatura subisce svantaggio al tiro salvezza che effettua per mantenere la concentrazione.

BLOCCA INCANTESIMI

Al 7° livello, il guerriero ha imparato a fiaccare gli incantatori. Quando un nemico che può vedere entro 9 metri lancia un incantesimo che impone un tiro salvezza contro una creatura diversa dal guerriero, può utilizzare la propria reazione per fornire vantaggio a quella creatura.

IMMUNITÀ

Al 10° livello, il guerriero ha imparato a mitigare i danni magici. Quando subisce danni da un incantesimo o effetto magico, può usare una reazione e spendere punti rabbia e ridurre quel danno verso per una quantità pari a cinque volte il numero di punti rabbia spesi. Recupera la possibilità di utilizzare questo privilegio dopo un riposo lungo o breve.

CARICA ARCANA

A partire dal 15° livello, quando il guerriero è nella sua posa da dragone di mana ottiene la capacità di teletrasportarsi di un massimo di 9 metri fino ad uno spazio libero che egli sia in grado di vedere quando utilizza l'azione di Attacco. Il guerriero può teletrasportarsi prima o dopo aver compiuto l'azione.

CONTROLLA MAGIA

A partire dal 18° livello, quando il guerriero utilizza il privilegio di blocca incantesimi può costringere anche un'altra creatura che possa vedere entro 9 metri a subire gli effetti di tale incantesimo.

TATTICHE SUPERIORI

Se una tattica superiore prevede dei requisiti, il guerriero 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 guerriero.

AZZOPPAMENTO

Quando il guerriero mette a segno un attacco con arma, può spendere 2 punti rabbia per ridurre la velocità di camminare del bersaglio di 3 metri. Questa tattica superiore non può essere usata contro una creatura che sia prona o che non abbia gambe (come, ad esempio, un cubo gelatinoso).

CARICA

Un guerriero può spendere 2 punti rabbia per caricare una creatura che si trovi ad almeno 3 metri in linea retta. Ottiene vantaggio al primo tiro per colpire che effettua con un'arma da mischia contro di esso. Se viene colpito, il bersaglio subisce i danni del normale attacco più 1d8 danni da forza.

COLPO DI SCUDO

Un guerriero può spendere 2 punti rabbia per effettuare un attacco speciale con il proprio scudo. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Forza o subire 1d6 danni contundenti e cadere prona. Se supera il tiro salvezza, la creatura subisce la metà dei danni e non cade prona.

CONTUSIONE

Quando mette a segno un attacco con un'arma da mischia, un guerriero può spendere 1 punto rabbia per provocare 1d6 danni da arma in più.

ESECUZIONE

Quando il guerriero mette a segno un tiro a colpire contro una creatura che abbia meno della metà dei propri punti ferita, può spendere 2 punti rabbia e trattare quel colpo come se fosse un critico. Può usare questa tattica superiore una sola volta a turno.

PROVOCAZIONE

Il guerriero può spendere 1 punto focus per costringere una creatura che possa sentirla entro 9 metri ad attaccarla. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Carisma. In caso di fallimento, nel suo turno successivo è costretta ad attaccare il guerriero.

Se prova ad attaccare un'altra creatura, subisce svantaggio a ciascuno dei propri tiri per colpire.

PUGNO DIVERSIVO

Prerequisito: 10° livello

Quando una creatura che il guerriero può vedere entro 1,5 metri lancia un incantesimo, il guerriero può usare la sua reazione e spendere 2 punti rabbia per effettuare un attacco senza armi. 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'attacco.

TURBINE

Prerequisito: 6° livello

Il guerriero può usare la sua azione e spendere 2 punti rabbia per effettuare un attacco in mischia contro un qualsiasi numero di creature entro gittata, effettuando un tiro per colpire separato per ogni bersaglio.

URLO DI BATTAGLIA

Il guerriero può spendere 1 punto rabbia per incitare i propri compagni. Tutte le creature alleate entro 9 metri che possono sentirlo guadagnano vantaggio al prossimo tiro a colpire che effettuano.