

IL RANGER

di Fëaringel Anga-Himmoth e John Sebastian Moran, jr.

Caratteristica primaria: INTELLIGENZA

Il Ranger è colui che conosce alla perfezione i boschi e le creature che li abitano, e che spesso funge da guida (a pagamento) ai gruppi di viaggiatori che attraversano le regioni selvagge e inospitali. Le sue abilità sono frutto dell'esperienza di vita all'aperto e pochi come lui conoscono la natura.

Punteggi minimi:

Il Ranger deve avere almeno Destrezza = 12.

Armi e armature:

Per la necessità di avere libero movimento per sfruttare le sue abilità, il Ranger può indossare solo Armature leggere, cioè Armature di Cuoio e Cuoio rinforzato, Armature a Scaglie e Corazze di Maglia leggera. L'uso delle armi è limitato alle armi a una mano e all'arco, ed è proibito l'uso dello scudo. Il Ranger può usare inizialmente a livello basico due armi.

Punti ferita:

1d6, più i bonus della Costituzione.

Bonus ai PX:

Un Ranger riceve il 5% di bonus sui PX di ogni avventura se ha Intelligenza almeno pari a 13; riceve il 10% se ha Intelligenza almeno pari a 16 o Intelligenza e Destrezza entrambe pari a 13.

Lingue conosciute:

Il Ranger ha un bonus di +1 sulla capacità di apprendere qualsiasi lingua delle creature del bosco, con le normali modifiche per le lingue successive alla terza. Per il fatto di essere sempre in viaggio, il numero di lingue conosciute dal Ranger è 1d6, +1 per ogni punto di Intelligenza maggiore di 12.

Tiri salvezza:

come un Guerriero di pari livello.

Razza:

Sebbene, almeno in teoria, non vi siano interferenze tra le abilità del Ranger e le caratteristiche delle razze semiumane o umanoidi, l'uso del Ranger come PG dovrebbe essere riservato a personaggi umani. Naturalmente il Master è libero di utilizzare come PNG Ranger di qualsiasi razza.

Specializzazioni:

Il giocatore può scegliere per il Ranger una delle seguenti specializzazioni:

Scout: È la tipica guida per i gruppi di avventurieri che viaggiano per le terre selvagge. Lo si può trovare di solito alla taverna locale in cerca di un ingaggio.

Esploratore: È il Ranger che di solito segue gli avventurieri nelle loro campagne. Tipicamente è un ex Scout che ha deciso di mettere a frutto l'esperienza accumulata lavorando per conto terzi, oppure un ex battitore in qualche esercito regolare.

Guardiano: È colui che si occupa della salvaguardia del territorio in cui vive. In genere conduce vita di eremitaggio, ed è noto in città come pazzo e solitario. Conosce alla perfezione i luoghi in cui abita e per lui la cosa più importante è la loro salvaguardia. Una persona che causi un qualunque danno al territorio di un Ranger guardiano si trova decisamente in pericolo!

Abilità speciali:

Il Ranger vive nei boschi quasi in simbiosi con la natura, ed è perciò enormemente avvantaggiato per qualsiasi azione che si svolga nell'habitat cui è abituato.

Combattimento: Il Ranger ha un bonus di +1 su tutti i tiri per colpire in un corpo a corpo e di fattore lotta, e di +2 su tutti i tiri per colpire con arma da lancio, in caso di combattimento in una foresta.

Nascondersi nella foresta: Il Ranger è abilissimo nel mimetizzarsi con l'ambiente circostante, e può quasi "sparire" in una foresta, anche se non al livello di un halfling (resta pur sempre di dimensioni umane!). La sua abilità cresce con il livello, secondo la seguente tabella.

| TABELLA DELLA CAPACITÀ DI NASCONDERSI | | | | | |
|---------------------------------------|---------------|---------|---------------|---------|---------------|
| LIVELLO | PROBABILITÀ % | LIVELLO | PROBABILITÀ % | LIVELLO | PROBABILITÀ % |
| 1 | 45% | 7 | 62% | 20-22 | 74% |
| 2 | 48% | 8 | 64% | 23-25 | 76% |
| 3 | 51% | 9 | 66% | 26-28 | 78% |
| 4 | 54% | 10-12 | 68% | 29-30 | 80% |
| 5 | 57% | 13-15 | 70% | 31-33 | 82% |
| 6 | 60% | 16-18 | 72% | 34-36 | 84% |

In base al tipo di ambiente, il Master può applicare opportuni modificatori. Alcuni possono essere i seguenti:

| Tipo di terreno | % |
|--|------|
| Foresta tropicale..... | +20% |
| Sottobosco fitto..... | +15% |
| Macchia mediterranea (lecci, querce) | +10% |
| Pineta..... | +5% |
| Latifoglie (betulle, larici, ecc.)..... | -5% |
| Foresta decidua (senza foglie in autunno)..... | -10% |
| Terreno aperto con cespugli..... | -35% |

Un Ranger Guardiano ha un bonus del 10% sulle probabilità indicate nella tabella.

Orientamento. Il Ranger ha una capacità quasi sovrumana di non perdere la pista, quando si trovi in una foresta o comunque in ambienti selvaggi. Saprà sempre, almeno approssimativamente, la direzione dei principali punti cardinali rispetto al luogo in cui si trova. Avrà quindi un bonus di +3 a tutti i tiri o ai check sull'Intelligenza per ritrovare la direzione giusta.

Seguire tracce. Il Ranger ha la possibilità di individuare una pista a colpo sicuro, se la preda (uomo o animale) non ha preso particolari precauzioni per mascherarla. In tal caso, il Ranger può riconoscere automaticamente la razza della creatura o delle creature che hanno lasciato la traccia; il loro numero; la direzione dalla quale provenivano e dove stavano andando; e infine, da quanto tempo è stata lasciata la traccia. Se la creatura che ha lasciato la traccia tenta di mascherarla (lascia false orme, mimetizza il proprio odore, ecc.), occorre procedere ad un confronto:

1d20 + INT + 1 per ogni 4 livelli di esperienza del Ranger *contro* 1d20 + INT della creatura

e controllare il risultato sulla seguente tabella:

| TABELLA PER SEGUIRE TRACCE | |
|----------------------------|--|
| Differenziale | Risultato |
| +5 o più | Il Ranger individua razza delle creature, numero, direzione e freschezza della traccia. Le precauzioni prese per mascherarla sono completamente inefficaci. |
| da +3 a +4 | Il Ranger individua con certezza la razza delle creature e la direzione, più una delle altre caratteristiche della traccia, a scelta del Master. Sarà indeciso sulle altre. |
| da +1 a +2 | Il Ranger individua con certezza la direzione della pista e il gruppo al quale appartiene la razza delle creature che l'hanno lasciata (" <i>Goblinoidi, senza dubbio, ma non saprei indicare se si tratta di Goblin, Hobgoblin o Gnoll</i> "). Sarà indeciso sulle altre caratteristiche. |
| da -1 a 0 | Il Ranger individua la direzione della pista, ma è indeciso su tutte le altre caratteristiche (" <i>Non so chi fossero, ma andavano da quella parte</i> "). |
| da -4 a -2 | Il Ranger individua la traccia, ma non sa dire niente circa le sue caratteristiche (" <i>Qualcuno è passato di qua</i> "). |
| -5 o più | Il Ranger non riesce ad individuare la pista. |

Un Ranger Scout ha un bonus di +5 a tutti i confronti di questo tipo.

Cercare piste è un compito lungo e faticoso. Mentre il Ranger sta scrutando il terreno, perciò, potrà avanzare al massimo alla velocità d'incontro (che, ricordiamo, è di 36 metri per turno, se non rallentata). Questa abilità si può usare anche nei dungeon, con la seguente limitazione: per rintracciare la pista occorre sempre fare un confronto, come indicato sopra, contro 1d20+20.

Alcune creature, selvagge o umane, hanno anch'esse particolari attitudini di vita nei boschi. Riceveranno perciò opportuni bonus per il confronto, a discrezione del Master.

Consapevolezza. Il Ranger difficilmente può essere sorpreso nei boschi, o comunque in ambienti selvaggi, data la sua capacità di notare il minimo cambiamento nell'habitat naturale (improvviso silenzio degli animali, scricchiolii di ramoscelli, uccelli che si alzano in volo, ecc.) Pertanto rimane sorpreso solo con 1 su 1d10 in caso di agguati che gli vengano tesi all'aperto.

Curarsi. Il Ranger conosce perfettamente le proprietà di piante, bacche, erbe, ecc. Individuerà quindi con facilità maggiore di altri personaggi tutte le sostanze vegetali con proprietà curative. Questo si traduce, in termini di gioco, nella capacità di curare, per sé o per un altro personaggio, 1d4 punti ferita al giorno, finché si trovi in habitat naturali, escluso il deserto. Quest'abilità cresce con il livello (vedi tabella riassuntiva).

Resistenza. Il Ranger ha un bonus di +1 sui Tiri Salvezza contro Soffio del Drago, finché si trova in una foresta (in virtù del suo istinto di cacciatore) e contro qualunque Veleno di origine vegetale o animale (per le sue conoscenze di erborista e animali).

Individuazione degli animali. Il Ranger ha particolari affinità con qualsiasi tipo di animale (domestico o selvatico). Ha perciò la possibilità di individuare gli animali eventualmente presenti nei dintorni. Il Ranger può identificare tutti gli animali di un determinato tipo, nel raggio di 100m ogni 2 livelli di esperienza, secondo le probabilità indicate nella tabella seguente.

Questa abilità non si applica a creature mannare, né ai berserker mutaforma mentre costoro sono in forma di animale.

| TABELLA DELL'INDIVIDUAZIONE DI ANIMALI | | | | | |
|--|---------------|---------|---------------|---------|---------------|
| LIVELLO | PROBABILITÀ % | LIVELLO | PROBABILITÀ % | LIVELLO | PROBABILITÀ % |
| 1 | 80% | 8 | 87% | 19-21 | 94% |
| 2 | 81% | 9 | 88% | 22-24 | 95% |
| 3 | 82% | 10 | 89% | 25-27 | 96% |
| 4 | 83% | 11 | 90% | 28-30 | 97% |
| 5 | 84% | 12 | 91% | 31-33 | 98% |
| 6 | 85% | 13-15 | 92% | 34-36 | 99% |
| 7 | 86% | 16-18 | 93% | | |

A tutti i valori di questa tabella occorre aggiungere un valore % pari al bonus del Carisma del Ranger. Tutte le probabilità della tabella si riferiscono ad animali selvatici. Per gli animali domestici, il Master concederà appositi bonus o malus.

Un Ranger Esploratore ha un bonus del 10% sulle probabilità della tabella.

Indicazioni generali.

Il Ranger è un personaggio potenzialmente molto potente finché si trova in ambienti naturali, ma perde gran parte della sua capacità e versatilità allorché sia costretto ad agire in città o nei dungeon. Pertanto il giocatore dovrebbe tenere conto di questo fattore nel tratteggiare il personaggio, che si sentirà sempre a disagio fra quattro mura, nervoso e meno malleabile: e si troverà invece allegro, di buon umore e perfettamente a suo agio tra campi aperti e boschi frondosi.

| TABELLA RIASSUNTIVA | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------|------------------|------------|---------|-----|---------------|----|----|----|----|---------|---------------------------|
| Livello | Abilità (%) | | | PX | PF | Tiri Salvezza | | | | | TPC CA0 | ARMI specializzato in: |
| | Mimetismo | Individ. animali | Guarigione | | | A | B | C | D | E | | |
| 1° | 45% | 80% | 1d4 pf | - | 1d6 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 19 | 2 |
| 2° | 48% | 81% | | 2000 | 1d6 | | | | | | | |
| 3° | 51% | 82% | | 4000 | 1d6 | | | | | | | +1 |
| 4° | 54% | 83% | | 8000 | 1d6 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 17 | |
| 5° | 57% | 84% | 1d6 pf | 16000 | 1d6 | | | | | | | |
| 6° | 60% | 85% | | 30000 | 1d6 | | | | | | | +1 |
| 7° | 62% | 86% | | 60000 | 1d6 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 15 | |
| 8° | 64% | 87% | | 120000 | 1d6 | | | | | | | |
| 9° | 66% | 88% | | 240000 | 1d6 | | | | | | | +1 |
| 10° | 68% | 89% | 1d8 pf | 360000 | +2 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 11° | 68% | 90% | | 480000 | +2 | | | | | | 13 | |
| 12° | 68% | 91% | | 600000 | +2 | | | | | | | +1 |
| 13° | 70% | 92% | | 720000 | +2 | 6 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 14° | 70% | 92% | | 840000 | +2 | | | | | | 11 | |
| 15° | 70% | 92% | 1d10 pf | 960000 | +2 | | | | | | | +1 |
| 16° | 72% | 93% | | 1080000 | +2 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | | |
| 17° | 72% | 93% | | 1200000 | +2 | | | | | | | |
| 18° | 72% | 93% | | 1320000 | +2 | | | | | | 9 | |
| 19° | 74% | 94% | | 1440000 | +2 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | | +1 |
| 20° | 74% | 94% | 2d6 pf | 1560000 | +2 | | | | | | | |
| 21° | 74% | 94% | | 1680000 | +2 | | | | | | 7 | |
| 22° | 76% | 95% | | 1800000 | +2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | | |
| 23° | 76% | 95% | | 1920000 | +2 | | | | | | | +1 |
| 24° | 76% | 95% | | 2040000 | +2 | | | | | | | |
| 25° | 78% | 96% | | 2160000 | +2 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | |
| 26° | 78% | 96% | 2d8 pf | 2280000 | +2 | | | | | | | |
| 27° | 78% | 96% | | 2400000 | +2 | | | | | | | +1 |
| 28° | 80% | 97% | | 2520000 | +2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | |
| 29° | 80% | 97% | | 2640000 | +2 | | | | | | | |
| 30° | 80% | 97% | | 2760000 | +2 | | | | | | | |
| 31° | 82% | 98% | | 2880000 | +2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | | +1 |
| 32° | 82% | 98% | | 3000000 | +2 | | | | | | 1 | |
| 33° | 82% | 98% | 2d10 pf | 3120000 | +2 | | | | | | | |
| 34° | 84% | 99% | | 3240000 | +2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | |
| 35° | 84% | 99% | | 3360000 | +2 | | | | | | -1 | +1 |
| 36° | 84% | 99% | | 3480000 | +2 | | | | | | | |

RIEPILOGO DELLE ALTRE ABILITÀ SPECIALI.

Combattimento in foresta. Bonus di +1 al TPC con armi da mischia e +1 al fattore lotta; +2 al TPC con armi da lancio.

Tiri salvezza. Bonus di +1 sui TS contro Raggio della Morte e contro Veleno di origine vegetale o animale.

Orientamento. Bonus di +3 ai tiri o ai check su INT per individuare la direzione.

Consapevolezza. Sorpresa: solo con 1 su 1d10.

Legenda: A - Raggio della Morte o Veleno
 B - Bacchetta magica
 C - Pietrificazione o paralisi
 D - Soffio del Drago
 E - Incantesimo, Verga o Bastone Magico