



MINI FASHION

FOR THE URBAN TRAVELLER.

PITTI UOMO 94
12-15 GIUGNO

SCOPRI DI PIÙ



Starfinder



Systema

REGISTRATI ENTRA

Ricerca

pagina

discussione

visualizza wikitest

cronologia

Guerriero

Guerriero

Alcuni imbracciano le armi per gloria, ricchezza o vendetta. Altri combattono per dare prova di sé, proteggere gli altri o perché sanno fare solo quello. Altri ancora imparano le arti della guerra per temperare i loro corpi nella battaglia e dimostrare il loro coraggio nella forgia della guerra. Signori del campo di battaglia, i guerrieri sono individui di ogni genere, addestrati all'uso di molte armi o di una sola, allenati ad indossare sempre l'armatura, esperti delle tecniche di combattimento più esotiche e delle strategie militari, tutto per diventare armi viventi. Più che semplici combattenti, i guerrieri sono specialisti della battaglia che rivelano la letalità delle loro armi, trasformando semplici pezzi di metallo in armi capaci di soggiogare regni, trucidare mostri e sollevare i cuori degli eserciti. Soldati, cavalieri, cacciatori e artisti della guerra, i guerrieri sono campioni senza pari e guai a chi osa sfidarli.

Ruolo: I guerrieri eccellono nel combattimento, sconfiggendo i nemici, dominando la sorte di una battaglia e sopravvivendo a tali attacchi essi stessi. Le armi e le tecniche specifiche che padroneggiano permettono loro di usare una grande varietà di tattiche, e pochi possono eguagliare i guerrieri per il valore in battaglia.

Allineamento : Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Ricchezza Iniziale: 5d6 × 10 mo (media 175 mo), inoltre si possiede un abito dal valore massimo di 10 mo.

Archetipi:	Arciere	Assalitore Aereo (Strix)	Attaccabrighe
Balestriere	Canaglia	Combattente con Due Armi	Combattente Mutagenico
Combattente Selvaggio	Combattente Tonante	Dragone	Gladiatore
Guerriero con Arma a Due Mani	Guerriero con lo Scudo	Guerriero con Mano Libera	Guerriero Mobile
Guerriero Scorretto (Orco)	Guerriero Senz'Armi	Indistruttibile	Irregolare di Cavalleria
Maestro d'Arma	Maestro delle Armature	Maestro delle Armi ad Asta	Maestro Marziale
Martella Nemici (Nano)	Soldato della Falange	Specialista dello Scudo Torre	Tattico
Tiratore delle Caverne (Drow)			

Abilità di Classe

Le Abilità di classe del guerriero sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (ingegneria) (Int), *Intimidire* (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Scalare (For) e Sopravivenza (Sag).

Gradi di Abilità per Livello: 2 + il modificatore di Intelligenza.

Tabella: Guerriero

Livello	Bonus Attacco Base	Tempra	Riflessi	Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Talento Bonus
2°	+2	+3	+0	+0	Audacia +1, Talento Bonus
3°	+3	+3	+1	+1	Addestramento nelle Armature 1
4°	+4	+4	+1	+1	Talento Bonus
5°	+5	+4	+1	+1	Addestramento nelle Armi 1
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Audacia +2, Talento Bonus
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Addestramento nelle Armature 2
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Talento Bonus
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Addestramento nelle Armi 2
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Audacia +3, Talento Bonus
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Addestramento nelle Armature 3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento Bonus
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Addestramento nelle Armi 3
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Audacia +4, Talento Bonus
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Addestramento nelle Armature 4
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento Bonus
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Addestramento nelle Armi 4
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Audacia +5, Talento Bonus
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Padronanza dell'Armatura
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Padronanza dell'Arma, Talento Bonus

Privilegi di Classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del Guerriero.

Competenza nelle Armi e nelle Armature

Il Guerriero è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (leggere, medie e pesanti) e negli scudi (incluso lo scudo torre).

Talento Bonus

Al 1° livello, e successivamente ad ogni livello pari, il Guerriero riceve un talento bonus in aggiunta a quelli ottenuti per l'avanzamento del personaggio (il che vuol dire che un Guerriero ottiene un talento ad ogni livello). Questi talenti bonus devono essere tratti da quelli indicati come talenti di combattimento, chiamati a volte anche “talenti bonus del guerriero”.

Una volta raggiunto il 4° livello, e successivamente ogni quattro livelli (8°, 12°, e così via), un Guerriero può scegliere di imparare un nuovo talento bonus al posto di un talento bonus che ha già. In effetti, il Guerriero perde quel talento bonus in cambio di uno nuovo. Il vecchio talento non può essere uno che è utilizzato come prerequisito per un altro talento, per una classe di prestigio o un'altra capacità. Un guerriero può cambiare solo un talento ad ogni dato livello e deve scegliere se scambiare o meno il talento nel momento in cui guadagna un nuovo talento bonus per il livello.

Audacia (Str)

A partire dal 2° livello, un Guerriero riceve bonus +1 ai Tiri Salvezza su Volontà contro Paura. Questo bonus aumenta, successivamente, di +1 ogni quattro livelli.

Addestramento nelle Armature (Str)

A partire dal 3° livello, un Guerriero impara a muoversi meglio quando indossa un'armatura. Quando indossa un'armatura, riduce la penalità di armatura alla prova di 1 (fino ad un minimo di 0) e aumenta il bonus di Destrezza massimo permesso dalla sua armatura di 1. Successivamente, ogni quattro livelli (7°, 11° e 15°), questi bonus aumentano di +1 ogni volta, fino ad un massimo di riduzione della penalità di armatura alla prova di −4 e un massimo di aumento del bonus di Destrezza massimo permesso di +4.

Inoltre, un Guerriero si può muovere alla sua normale velocità mentre indossa un'armatura media. Al 7° livello, un Guerriero può muoversi alla sua normale velocità quando indossa un'armatura pesante.

Addestramento nelle Armi (Str)

A partire dal 5° livello, un Guerriero può selezionare un gruppo di armi, come indicato sotto. Ogni volta che attacca con un'arma di questo gruppo, riceve bonus +1 al Tiro per Colpire e per i danni.

Successivamente, ogni quattro livelli (9°, 13° e 17°), un Guerriero si può addestrare in un altro gruppo di armi. Riceve bonus +1 ai Tiri per Colpire e per i danni quando attacca con un'arma da questo gruppo. In aggiunta, i bonus concessi dai gruppi di armi precedenti aumentano ciascuno di +1. Per esempio, quando un Guerriero raggiunge il 9° livello, riceve bonus +1 ai Tiri per Colpire e per i danni con un gruppo di armi e bonus +2 ai tiri per colpire e per i danni con il gruppo di armi selezionato al 5° livello. I bonus concessi dai gruppi sovrapposti non si cumulano. Si prenda il bonus più alto concesso per un'arma se questa sta in due o più gruppi.

Un Guerriero inoltre aggiunge questo bonus a tutte le prove di *Manovra in Combattimento* effettuate con le armi di questo gruppo. Questo bonus si applica anche alla *Difesa da Manovra in Combattimento* del Guerriero quando si difende da tentativi di Disarmare e Spezzare effettuati contro le armi di questo gruppo.

I gruppi di armi sono definiti come segue (il GM può aggiungere altre armi a questi gruppi, o aggiungere gruppi completamente nuovi):

- Archi:** arco corto, arco corto composito, arco lungo, arco lungo composito.
- Armi a Lama Leggera:** astrum, baionetta, bastone animato, falcetto, gladio, kama, kerambit, kukri, pata, pugnale, pugnale spaccaspada, quadrens, spada corta, spada farfalla, sica, stocco e wakizashi.
- Armi a Lama Pesante:** bastone animato a doppia katana, chakram, dao a nove anelli, falcata, falce, falchion, jin dao lian doppio, katana, khopesh, nodachi, sciabola elfica, scimitarra, shotel, spada a due lame, spada a sette rami, spada bastarda, spada elfica, spada lunga, spada templare, spadone, terbutje e terbutje pesante.
- Armi ad Asta:** alabarda, alabarda tridente, bec de corbin, berdica, bill, corsesca, falcione, falcione-giusarma, forza da prigionieri, giusarma, lancia uncinata, mazzapicchio, naginata, nodachim, ranseur, rohomphaia, tepoztopili e yueyachan.
- Armi d'Assedio:** tutte le armi d'assedio.
- Armi da Combattimento Ravvicinato:** armatura chiodata, baionetta, cestus, colpo senz'armi, dan bong, dardo wushu, emeici, quanto d'arme, quanto d'arme chiodato, madu, manganello, paletto di legno, pennello di ferro, pugnale da mischia, randello mere, scissor, scudo chiodato, scudo leggero, scudo pesante, tirapugni, tekko-kagi, tonfa e ventaglio da guerra.
- Armi da Lancio:** aklys, amentum, arpione, ascia da lancio, astrum, atlatl, bastone-fionda halfling, bolas, boomerang, cerbottana, chakram, dardo, dardo wushu, fionda, giavellotto, lancia, lancia corta, lazo, kestros, martello leggero, pugnale, randello, rete, scudo da lancio, sheng biao, shuriken, tridente e tubo della polvere velenosa.
- Armi da Monaco:** alabarda tridente, bastone bo, bastone ferrato, cestus, colpo senz'armi, dan bong, dao a nove anelli, dardo wushu, doppio kama incatenato, emeici, frusta a nove sezioni, nunchaku, sheng biao, sai, sansetsukon, shang gou, shuriken, siangham, spada dalle tre punti a due tagli, spada farfalla, spada a sette rami, jin dao lian doppio, jutte, kama, kusarigama, kyoketsu shoge, lungshuan tamo, tirapugni, tonfa, urumi, ventaglio da guerra e yueyachan.
- Armi Doppie:** bastone ferrato, doppia ascia orchesca, martello-picca gnomesco, mazzafrusto doppio, spada a due lame e urgrosh nanico.
- Armi Naturali:** colpo senz'armi e tutte le armi naturali, quali ali, artigli, corna, coda e morso.
- Asce:** ascia, ascia bipenne, ascia da battaglia, ascia da guerra nanica, ascia da lancio, ascia uncinata, berdica, doppia ascia orchesca, gravina, noccoliera ad ascia, pata, piccone leggero e piccone pesante.
- Balestre:** balestra a mano, balestra a ripetizione leggera, balestra a ripetizione pesante, balestra doppia, balestra leggera, balestra pesante e tubo lancia frecce.
- Lance:** alabarda tridente, amentum, arpione, giavellotto, lancia, lancia corta, lancia da cavaliere, lancia da cinghiale, lancia lunga, pilum, sibat e tridente.
- Martelli:** aklys, aspensorio da battaglia, martello da guerra, martello-leggero, mazza leggera, mazza pesante, randello, randello mere, randello pesante, taiaha, tetsubo e wahaika.
- Mazzafrusti:** catena chiodata, doppio karma incatenato, frusta, frusta a nove sezioni, frusta scorpione, lama volante, lancia a catena, liuxing chui, kusarigama, kyoketsu shoge, mazzafrusto, mazzafrusto doppio, mazzafrusto pesante, morning star, nunchaku, sansetsukon e urumi.

Padronanza dell'Armatura (Str)

Al 19° livello, un Guerriero guadagna RD 5/— se indossa l'armatura o porta lo scudo.

Padronanza dell'Arma (Str)

Al 20° livello, un Guerriero sceglie un'arma, come la spada lunga, l'ascia bipenne o l'arco lungo. Ogni attacco effettuato con quell'arma conferma automaticamente tutte le minacce di critico e il moltiplicatore al danno aumenta di 1 (×2 diventa ×3, per esempio). Inoltre, non può essere *Disarmato* mentre impugna un'arma di questo tipo.

Fonte: <http://www.d20pfsrd.com/classes/core-classes/fighter>

