Esploratori dei piani elementali, viandanti delle terre ostili e protettori di zone impervie, questi ranger attingono al potere degli elementi per far si che li assistano nelle loro missioni. Alcuni di questi ranger sono i protettori delle terre più selvagge ed aspre, di territori inospitali ma allo stesso tempo di grande bellezza ed importanza; possono per esempio pattugliare le cime di una montagna o proteggere il cratere di un antico vulcano. Alcuni di loro si possono trovare a perlustrare le gole ventose di una montagna o le cascate all’interno di una foresta, altri nei complicati sistemi di grotte all’interno di una parete rocciosa, altri ancora lungo le pendici dei vulcani, qualsiasi sia il caso, ognuno di questi ranger si trova a stretto contatto con un elemento con il quale è in perfetta comunione.

I ranger che scelgono di intraprendere questo tipo di vita assorbono e modellano l’energia degli elementi, la quale finisce per garantire poteri peculiari a coloro che la sanno domare, talvolta cambiando gli utilizzatori sia mentalmente che fisicamente, in modo da poter essere un tutt’uno con l’elemento. Certi ranger sviluppano una pelle coriacea color della pietra, altri delle fiamme perenni che bruciano sulla loro pelle; qualsiasi potere acquisito dai ranger deriva dall’elemento con cui sono in più profonda comunione e con il quale sono rimasti a contatto per più tempo.

Alcuni di loro possono aver acquisito questi poteri dopo anni di isolamento in territori ostili ed avversi alla vita, altri possono essere nati con un legame già profondo con gli elementi, altri ancora possono aver ottenuto i poteri in seguito ad un evento naturale in cui si sono trovati coinvolti in prima persona.

Molti di questi arcieri spesso decidono di vivere una vita di isolamento e contemplazione della natura, non mancano tuttavia alcuni di questi maestri degli elementi all’interno delle fila dell’esercito o come mercenari; la cosa che accomuna tutti è il fatto che seguano la via tracciata per loro nel mondo dalla natura o, la dove non ve ne fosse una, venga forgiata da loro stessi.

Toccato dagli elementi:

Al 3° livello, quando il ranger sceglie questo archetipo, può decidere quale dei quattro elementi lo caratterizza ed influirà sul suo stile di combattimento. Il ranger può scegliere tra quattro tipi di Arciere Elementale:

-Arciere della Fiamma (fuoco)

-Arciere del Vento (Aria)

-Arciere della Roccia (Terra)

-Arciere della Cascata (Acqua)

Magia dell’Arciere Elementale:

A partire dal 3 ° livello, un ranger apprende un incantesimo aggiuntivo quando raggiunge certi livelli in questa classe, come mostrato nella tabella. L'incantesimo è considerato un incantesimo da ranger per il ranger, ma non conta al fine di determinare il numero degli incantesimi da ranger che egli conosce.

Il ranger fa riferimento alla tabella relativa all’elemento da lui scelto quando ha preso questo archetipo.

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da Arciere della fiamma | Incantesimi |
| 3° livello | Mani brucianti |
| 5° livello | Raggio rovente |
| 9° livello | Luce diurna |
| 13° livello | Scudo di fuoco |
| 17° livello | Colpo infuocato |

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da Arciere del vento | Incantesimi |
| 3° livello | Onda tonante |
| 5° livello | Folata di Vento |
| 9° livello | Forma Gassosa |
| 13° livello | Sfera della tempesta |
| 17° livello | Colpo del vento d’acciaio |

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da Arciere della roccia | Incantesimi |
| 3° livello | Scossa tellurica |
| 5° livello | Stretta della Terra di Maximilian |
| 9° livello | Eruzione terrestre |
| 13° livello | Pelle di pietra |
| 17° livello | Muro di pietra |

|  |  |
| --- | --- |
| Livello da Arciere della cascata | Incantesimi |
| 3° livello | Coltello di Ghiaccio |
| 5° livello | Sciame di Palle di Neve di Snilloc |
| 9° livello | Camminare sull’acqua |
| 13° livello | Tempesta di ghiaccio |
| 17° livello | Cono di Freddo |

Adepto Elementale:

Al 3° livello, il ranger impara ad incanalare la forza degli elementi della natura nei suoi attacchi per renderli più efficaci. Una volta in ognuno dei suoi turni il Ranger può aggiungere 1d6 danni ad uno dei suoi attacchi; il tipo di danni è determinato in base al tipo di arciere elementale del Ranger:

-Arciere della Fiamma (Danni da Fuoco)

-Arciere del Vento (Danni da Tuono)

-Arciere della Roccia (Danni Contundenti)

-Arciere della Cascata (Danni da Freddo)

I danni aumentano a 1d8 all’11° livello e ad 1d10 al 15° livello.

Compagno Elementale:

Al 7° livello, il ranger può evocare uno spirito elementale che lo assiste come compagno di viaggio; il piccolo compagno del ranger ha le seguenti caratteristiche:

Compagno Elementale

Piccolo, Elementale

Classe di armatura 13 (armatura naturale)

Punti ferita 5xlivello del ranger

Velocità: 9 metri, volo 9 metri (fluttuare)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| For | Des | Cos | Int | Sag | Car |
| 4 (-3) | 15 (+2) | 11 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) | 7 (-2) |

Tiri Salvezza: Destrezza +4, Costituzione +4, Saggezza +4

Immunità al Danno da Fuoco, Freddo, Tuono o Contundente in base all’elemento scelto dal ranger per il proprio Arciere Elementale

Immunità alle Condizioni: [Affascinato](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Affascinato), [Spaventato](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Spaventato), [Afferrato](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Afferrato), [Prono](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Prono), [Trattenuto](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Trattenuto)

Sensi: Scurovisione 18 metri, Percezione Passiva 12

Lingue: comprende le lingue che il Ranger parla.

Sorvolare:

L’elementale non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

L’elementale agisce in modo indipendente dal Ranger, ma obbedisce sempre ai suoi comandi.

In combattimento tira per la propria iniziativa e agisce nel proprio turno.

L’elementale non può attaccare ma può effettuare altre azioni normalmente.

Quando l’elementale scende a 0 punti ferita on lascia dietro di sé alcuna forma fisica e scompare. Il Ranger può evocare nuovamente l’elementale dopo aver terminato un riposo breve o lungo.

Il Ranger non può Avere più di un compagno elementale alla volta.

Finché l’elementale si trova entro 30 metri dall'incantatore, quest'ultimo può comunicare con lui telepaticamente. Inoltre, con un'azione, il ranger può vedere attraverso gli occhi dell’elementale e sentire ciò che esso sente fino all'inizio del proprio turno successivo, beneficiando degli eventuali sensi speciali posseduti da quest’ultimo. Durante questo periodo, il ranger è [sordo](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Assordato) e [cieco](https://dungeonsanddragons.fandom.com/it/wiki/Accecato) ai fini dei propri sensi.

Forza degli elementi:

All’11° livello, il ranger guadagna dei benefici aggiuntivi grazie al potere dell’elemento da lui dominato:

-Arciere della Fiamma (fuoco), il ranger aggiunge il suo modificatore saggezza ai danni ogni qual volta infligge danni da fuoco.

-Arciere del Vento (Aria), il ranger diventa veloce come il vento e aggiunge 3m alla sua velocità di movimento.

-Arciere della Roccia (Terra), il ranger sviluppa una pelle dura come la pietra, la sua classe armatura quando non indossa alcuna armatura diventa pari a 13+ il suo modificatore di destrezza.

-Arciere della Cascata (Acqua), il ranger adesso può respirare sott’acqua ed ottiene una velocità di nuoto di 9m.

Prediletto dalla natura:

Al 15° livello, il ranger ottiene resistenza ai danni relativi all’elemento scelto:

-Arciere della Fiamma (fuoco)

-Arciere del Vento (Aria)

-Arciere della Roccia (Terra)

-Arciere della Cascata (Acqua)

L’arciere ignora inoltre le resistenze dei nemici al tipo di danno relativo al loro elemento.