

Sottoclassi rivisitate

Nel manuale Tasha's Cauldron of Everything oltre alla classe del Ranger è stata rivisitata la sottoclasse del Signore delle Bestie (archetipo Ranger presente nel Manuale del Giocatore) per renderlo più semplice da giocare e più efficace sul campo di battaglia. In questo documento cercherò di fare la stessa cosa con altre sottoclassi meno efficaci rispetto alle altre.

Barbaro

Al 3° livello il barbaro acquisisce il privilegio Cammino Primordiale. In questo documento forniremo privilegi alternativi per il Cammino dell'Araldo della tempesta in modo da renderlo paragonabile alle altre sottoclassi.

Cammino dell'Araldo della Tempesta

Il cammino dell'araldo della tempesta non riesce a tenere il passo con le altre sottoclassi del barbaro per danni inferti e capacità di supporto. In questo documento forniremo dei privilegi alternativi per riequilibrare la sottoclasse. Ci focalizzeremo solo su capacità legate alla tempesta e non correlate ai vari biomi come invece era stato fatto nel manuale Guida Omnicomprensiva di Xantar. Nel momento in cui un giocatore sceglie di usare l'archetipo alternativo, se non diversamente indicato, deve utilizzare tutti i nuovi privilegi forniti dalla sottoclasse sostituendo gli originali.

Ira della tempesta

Privilegio di 3° livello sostituisce Aura tempestosa

Quando entra in ira il corpo del barbaro emana energia tempestosa nel raggio di 3 m. Una volta per turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma da mischia il barbaro può utilizzare, questa energia per infliggere danni da fulmine o tuono (a sua discrezione) ad una creatura a sua scelta entro l'area. Il numero di danni inferti è pari al doppio del suo bonus di competenza.

Benedizioni della tempesta

Privilegio di 6° livello sostituisce Anima Tempestosa

Il legame primordiale del barbaro con le tempeste gli dona dei poteri che rimangono attivi anche quando non è ira. Il barbaro ottiene resistenza ai danni da fulmine e la sua velocità di movimento aumenta di 1,5 m.

Esplosione tempestosa

Privilegio di 10° livello sostituisce Tempesta protettrice (facoltativo)

Mentre è in ira il barbaro può sfruttare l'energia della tempesta per punire le creature che lo colpiscono. Quando viene colpito da una creatura il barbaro può utilizzare la sua reazione per costringere tutte le creature entro 3 m ad effettuare un tiro salvezza su Costituzione (CD pari a 8 + bonus di competenza del barbaro + il suo modificatore di Costituzione). Se un bersaglio fallisce il tiro salvezza subisce 2d8 danni da tuono ed è spinto indietro di 3 m mentre se lo supera subisce la metà dei danni e non viene mosso. Il barbaro può utilizzare questo privilegio una volta per ira.

Passo della tempesta

Privilegio di 14° livello sostituisce Tempesta furibonda

Quando è in ira il barbaro può sfruttare il potere della tempesta per sollevarsi in aria e volare. Il barbaro ottiene una velocità di volo pari alla sua velocità di movimento. Non può tuttavia rimanere sospeso in aria e se non c'è niente a sostenerlo cade a terra subendo eventuali danni da caduta.

Bardo

Al 3° livello il barbaro acquisisce il privilegio Collegio Bardico. In questo documento forniremo privilegi alternativi per il Collegio dei sussurri in modo da renderlo paragonabile alle altre sottoclassi.

Collegio dei Sussurri

Il collegio dei sussurri a differenza delle altre sottoclassi del bardo non riesce a trovare il proprio ruolo specifico sul campo di battaglia. A parte lame psichiche questo collegio non fornisce al bardo delle capacità efficaci negli scontri. In questo documento verranno forniti dei privilegi alternativi per rendere questa sottoclasse più efficace nei combattimenti. Ricostruendo questo archetipo si cercherà di costruire un personaggio capace di colpire la mente delle altre creature facendo leva sulle loro paure più profonde. Nel momento in cui un giocatore sceglie di usare l'archetipo alternativo, se non diversamente indicato, deve utilizzare tutti i nuovi privilegi forniti dalla sottoclasse sostituendo gli originali.

Sussurri psichici

Privilegio di 3° livello sostituisce Lame psichiche

Il bardo è in grado di sfruttare il potere della parola per risvegliare le paure più nascoste nella mente delle altre creature. Può usare la propria azione e spendere un'utilizzo del privilegio ispirazione bardica per scegliere una creatura in grado di sentirlo entro 18 m. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza contro la CD degli incantesimi del bardo. I danni psichici aumentano quando il bardo raggiunge determinati livelli in questa classe: 4d6 al 5° livello, 6d6 al 10° livello e 8d6 al 15° livello.

Sussurri migliorati

Privilegio di 6° livello si aggiunge a Manto dei sussurri

I sussurri psichici del bardo sono diventati così spaventosi da riuscire a piegare la resistenza delle menti più forti. Quando una creatura supera il tiro salvezza contro il poteri Sussurri psichici subisce la metà dei danni normalmente inferti da quel privilegio.

Maestro del terrore

Privilegio di 14° livello sostituisce Conoscenze dell'ombra

Il bardo è così abile nel risvegliare le paure più profonde che è in grado di spaventare coloro che provano ad intimidirlo. Il bardo diventa immune alla condizione spaventato. Inoltre quando una creatura prova a spaventare il bardo deve effettuare un tiro salvezza contro la sua CD degli incantesimi. Se lo fallisce diventa spaventata dal bardo per 1 minuto o fino a quando non subisce danni.

Guerriero

Al 3° livello un guerriero acquisisce il privilegio Archetipo Marziale. In questo documento forniremo privilegi alternativi per l'Arciere Arcano in modo da renderlo paragonabile alle altre sottoclassi.

Arciere Arcano

L'arciere arcano non riesce a tenere il passo con gli altri archetipi marziali a causa di quella che dovrebbe essere la sua meccanica principale: il Tiro Arcano. Il problema principale in questo caso non sono le opzioni fornite da questo privilegio ma i due utilizzi per riposo breve che limitano fortemente questo particolare tipo di guerriero. In questo documento oltre a modificare i privilegi forniti dalla sottoclasse bilanceremo anche le varie opzioni di Tiro Arcano per adattarle al maggior numero di utilizzi.

Tiro Magico

Privilegio di 3° livello sostituisce Tiro Arcano

Il guerriero è in grado di infondere energia magica nelle sue frecce. Apprende tre delle opzioni di tiro magico descritte sotto. Può usare questi poteri una volta per turno quando colpisce una creatura con un arco corto o un arco lungo. Il guerriero può usare questi poteri 3 volte per ogni riposo breve o lungo che completa. Quando il guerriero raggiunge il 7° e il 15° livello apprende una nuova opzione di tiro arcano e ottiene un utilizzo aggiuntivo del privilegio.

Deviare frecce

Privilegio di 7° livello sostituisce Tiro Curvo

Il guerriero è in grado di sfruttare il potere della magia arcana per modificare la traiettoria delle frecce che ha scagliato a vuoto. Una volta per turno quando fallisce un tiro per colpire può usare questo privilegio per rilanciare il dado. Il guerriero può usare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Intelligenza. Recupera tutti gli utilizzi spesi ogni volta che completa un riposo breve o lungo.

Freccia del teletrasporto

Privilegio di 10° livello

Il guerriero è in grado di sfruttare la magia delle sue frecce per teletrasportarsi. Può usare la sua azione bonus per scoccare una freccia in un punto libero che è in grado di vedere entro 9 m e teletrasportarsi in quel luogo. Il guerriero può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Intelligenza (minimo uno). Recupera tutti gli utilizzi spesi ogni volta che completa un riposo lungo.

Frecce Migliorate

Privilegio di 18° livello

Il guerriero è diventato un maestro nell'infondere la magia nelle sue frecce. Tutti le opzioni di Tiro Magico e Freccia suprema vengono potenziate come descritto in seguito.

Opzioni di Tiro Magico

Di seguito vengono descritte le varie opzioni di tiro elencate in ordine alfabetico. Se un effetto di tiro magico costringere una creatura ad effettuare un tiro salvezza la CD è pari a 8 + bonus di competenza del guerriero + modificatore di Intelligenza del guerriero.

Freccia Acida. Il guerriero può sfruttare il potere dell'acido per corrodere i corpi dei suoi nemici. Quando colpisce una creatura il guerriero può usare questo privilegio per infliggere 2d4 danni da acido extra. Il bersaglio deve inoltre effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se lo fallisce la creatura subisce 2d4 danni da acido all'inizio del suo prossimo turno. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni da acido inflitti appena la freccia colpisce il bersaglio aumentano di 2d4.

Freccia Avvelenata. Il guerriero è in grado di sfruttare il potere del veleno per indebolire i bersagli dei suoi attacchi. Quando colpisce una creatura il guerriero può usare questo privilegio per infliggere 1d8 danni da veleno extra. Il bersaglio deve inoltre effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce diventa avvelenato fino all'inizio del prossimo turno del guerriero. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.

Freccia del gelo. Il guerriero è in grado di sfruttare i poteri del freddo per rallentare le creature che attacca. Quando colpisce una creatura può usare questo potere per infliggere 1d8 danni da freddo extra al bersaglio e ridurre la sua velocità di 3m. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.

Freccia Esplosiva. Il guerriero è in grado di utilizzare il potere del fuoco per creare delle potenti esplosioni. Quando utilizza questa opzione di tiro arcano, il guerriero scocca una freccia in un punto libero che è in grado di vedere entro la gittata della sua arma. Tutte le creature che si trovano in un raggio di 3m dalla freccia devono effettuare un tiro salvezza su Destrezza. Se una creatura fallisce il tiro subisce 2d10 danni da fuoco mentre se lo supera solo la metà di questi danni. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni inflitti da questo privilegio aumentano di 1d10.

Freccia Folgorante. Il guerriero sfrutta il potere dell'elettricità per trasformare la sua freccia in fulmine capace di colpire più creature. Il guerriero sceglie un bersaglio che è in grado di vedere entro la gittata del suo arco. Quella creatura e tutte le altre che si trovano lungo una linea di 9m devono effettuare un rito salvezza su Destrezza. Se una creatura fallisce il tiro subisce i normali danni dell'attacco più 1d8 danni da fulmine extra mentre se lo supera subisce la metà di questi danni. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.

Freccia Necrotica. Il guerriero può sfruttare l'energia dell'energia oscura per indebolire le creature che colpisce. Quando colpisce una creatura il guerriero può usare questo privilegio per infliggere 1d8 danni necrotici extra. Il bersaglio deve inoltre effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se lo fallisce infligge danni dimezzati con il prossimo attacco con le armi basato su Forza che effettua. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.

Freccia Potenziata da Forza. Il guerriero può sfruttare l'energia della forza per potenziare i danni inferti dalle sue frecce. Quando colpisce una creatura il guerriero può usare questo privilegio per infliggere 1d10 danni da forza extra. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d10.

Freccia Psicica. Il guerriero è in grado di sfruttare l'energia psichica per confondere le menti dei bersagli dei suoi attacchi. Quando colpisce una creatura il guerriero può usare questo privilegio per infliggere 1d6 danni psichici extra. Il bersaglio deve inoltre effettuare un tiro salvezza su Intelligenza, se lo fallisce sottrae 1d6 ai risultati di tutti i tiri per colpire che effettua prima dell'inizio del prossimo turno del guerriero. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d6.

Freccia Radiosa. Il guerriero è in grado di sfruttare i poteri dell'energia radiosa per rendere più facilmente individuabili i bersagli dei suoi attacchi. Quando colpisce una creatura può

usare questo potere per infliggere 1d8 danni radiosi extra. Inoltre il prossimo attacco effettuato contro il bersaglio entro l'inizio del prossimo turno del guerriero dispone di vantaggio. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.

Freccia Tonante. Il guerriero è in grado di sfruttare i poteri del tuono per spostare le creature che colpisce. Quando colpisce una creatura può usare questo potere per infliggere 1d8 danni da tuono extra al bersaglio e spostarlo di 3m lungo una linea retta. Quando il guerriero raggiunge il 18° livello i danni extra aumentano di 1d8.