

Abilità e talenti: Acrobazia +14, Ascoltare +4, Camuffare +12 (+14 recitazione), Cercare +3, Diplomazia +18, Equilibrio +5, Falsificare +13, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +4 (+7 per notare sensori di scrutamento), Percepire Intenzioni +11, Raccogliere Informazioni +14, Raggiare +15, Rapidità di Mano +16, Saltare +1; **Abilità Focalizzata (Raggiare), Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.**

Linguaggi: Comune, Elfico.

Attacco furtivo (Str): Gilifar infligge 4d6 danni extra con qualsiasi attacco messo a segno contro bersagli colti alla sprovvista o attaccati ai fianchi, oppure contro un bersaglio a cui sia stato negato il bonus di Destrezza per qualche motivo. Questi danni si applicano anche agli attacchi a distanza contro bersagli entro 9 metri. Le creature con occultamento, le creature senza anatomie distinguibili e le creature immuni ai danni extra da colpi critici sono tutte immuni agli attacchi furtivi. Può scegliere di infliggere danni non letali con l'attacco furtivo, ma solo quando usa un'arma designata a quello scopo, come un manganello (sfollagente).

Identità di copertura (Str): Gilifar ha adottato una identità di copertura di Falimet, un pietoso mendicante che chiede l'elemosina vicino alla porta della città.

Eludere (Str): Se Gilifar è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno con un tiro salvezza effettuato con successo.

Tratti dei mezzelfi (Str): I mezzelfi hanno immunità agli effetti di sonno magico. Per tutti gli effetti legati alla razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Aura magica (Mag): Gilifar può usare *aura magica di Nystul* a volontà.

Travestimento rapido (Str): Gilifar può indossare un camuffamento in 1d3 minuti e indossare o togliere un'armatura nella metà del tempo normale.

Difesa dallo scrutamento (Str): Gilifar ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi di divinazione (scrutamento) e un bonus di +3 alle prove di Osservare effettuate per notare i sensori creati da tali incantesimi.

Scoprire trappole (Str): Gilifar può trovare, disarmare o superare trappole con una CD di 20 o più. Può usare l'abilità Cercare per trovare, e l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche (CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla). Se il suo risultato di Disattivare Congegni supera la CD della trappola di 10 o più, scopre come superare la trappola senza attivarla o disarmarla.

Schivare prodigioso (Str): Gilifar conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colta alla sprovvista o presa di mira da un nemico inosservato (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Allineamento imperscrutabile (Str): L'allineamento di Gilifar è occultato da un incantesimo *allineamento imperscrutabile* sempre attivo.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, anello di protezione+1, stocco+1, mantello della resistenza+1.

TEMPESTA

La tempesta è l'unico punto di quiete in una balenante barriera di lame mortali. I poeti usano termini coloriti come "danzante" per descrivere il movimento di una tempesta e delle sue due lame, ma la padronanza di questo stile di combattimento non riguarda la danza, né la necessità di impressionare qualcuno... men che meno i poeti. Una tempesta concentra l'attenzione sull'apprendimento dei segreti del combattimento con due armi ad un singolo scopo: la distruzione dei suoi nemici.

Di solito individui coraggiosi, le tempeste raramente imparano le loro abilità mediante un addestramento formale. Invece, padroneggiano la loro arte attraverso una costante applicazione delle sue discipline e la sperimentazione sui nemici. Similmente, non importa quanto diventi famosa una tempesta, è raro che una di loro accetti degli studenti. La loro arte, dicono, è tale da poterla imparare ma non insegnare.

Questa classe di prestigio è aperta a tutte le classi e razze. Sebbene le tempeste siano rare, ogni razza umanoide ne vanta almeno qualcuna. Perfino i membri delle razze più piccole possono trovare allettante il cammino della tempesta. Gli elfi diventano agili tempeste molto intelligenti la cui Destrezza gioca a loro vantaggio. I nani sono i meno propensi a diventare tempeste, forse perché preferiscono le armature pesanti e le armi pesanti, ma ne esistono alcune.

Adattamento: I combattenti di elite a due armi potrebbero essere addestrati in molte scuole e regni. Un modo interessante per incorporare le tempeste nel mondo di una campagna implica l'aver diversi gruppi di tempeste che si specializzano in differenti coppie di armi. I signori della guerra elfici potrebbero addestrarsi per perfezionare la loro grazia ed efficacia con delle spade corte, mentre un gruppo esotico di umani combattenti potrebbe preferire un'ascia da battaglia e un kukri.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare una tempesta, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Attacco Rapido, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Mobilità, Schivare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della tempesta (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Equilibrio (Des), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For) e Scalare (For).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della tempesta.

*Dwotia Keenaxe,
una tempesta*

attacco sono abbassate di un altro 1 (da -3 a -2, o a +0 se l'arma secondaria è un'arma leggera). Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante. Vedi Tabella 8-8: "Penalità al combattere con due armi", pagina 154 del *Manuale del Giocatore*.

Versatilità con due armi (Sr): Quando una tempesta di 3° livello o superiore combatte con due armi, può applicare gli effetti di certi talenti da un'arma anche all'altra arma, purché quegli effetti possano essere applicati legalmente. Può usare questa capacità solo con i seguenti talenti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Arma Specializzata, Arma Specializzata Superiore e Critico Migliorato. Ad esempio, una tempesta che impugna una spada lunga e una spada corta e che ha il talento Arma Focalizzata (spada lunga) può applicare l'effetto di Arma Focalizzata alla spada corta oltre che alla spada lunga. Se una tempesta ha già il talento con entrambe le armi, non ottiene alcun effetto aggiuntivo.

Attacco rapido con due armi (Str): Quando una tempesta di 5° livello compie un attacco rapido, può attaccare una volta per ognuna con due diverse armi come azione di attacco. Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le tempeste non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Difesa da tempesta (Str): Quando impugna un'arma doppia o due armi (escludendo le armi naturali o i colpi senz'armi), una tempesta ottiene un bonus di +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta a +2 al 3° livello e a +3 al 5° livello. Il personaggio perde questa capacità quando combatte in armatura media o pesante.

Ambidestria (Str): Per una tempesta di 2° livello o superiore, le penalità di attacco per combattere con due armi sono abbassate di 1 (da -4 a -3, o da -2 a -1 se l'arma secondaria è un'arma leggera). Al 4° livello, le penalità di

ESEMPIO DI TEMPESTA

Dwotia Keenaxe: Nana guerriera 6/tempesta 3; GS 9; umanoide Medio; DV 9d10+27; pf 76; Iniz +3; Vel 6 m; CA 21, contatto 16, colto alla sprovista 18; Att base +9; Lotta +12; Att +14 in mischia (1d10+6/19-20/x3, *ascia da battaglia nanica*+1) o +12 a distanza (1d8+3/crit x3, arco lungo composito); Att comp +14/+9 in mischia (1d10+6/19-20/x3, *ascia da battaglia nanica*+1) e +13 in mischia (1d6+4/19-20/x3, *ascia*+1) o +12/+7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito); AS ambidestria, versatilità con due armi; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani, difesa da tempesta +2; AL CB; TS Temp +11* (+13* contro veleni), Rifl +6*, Vol +4*; For 16, Des 16, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 8.

TABELLA 2-25: TEMPESTA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Difesa da tempesta +1
2°	+2	+3	+0	+0	Ambidestria (-3/-1)
3°	+3	+3	+1	+1	Difesa da tempesta +2, versatilità con due armi
4°	+4	+4	+1	+1	Ambidestria (-2/+0)
5°	+5	+4	+1	+1	Attacco rapido con due armi, difesa da tempesta +3