

COMPAGNI ANIMALI

BASE COMPAGNO ANIMALE (Competenza è abbreviato in "Com")

PF: 13

CA: 12+Com

Vel: +2

TS: +1+Com **Forza, Destrezza, Costituzione**/-1+Com **Intelligenza, Saggezza, Carisma**

TxC: +2+Com

Danni: 1d10+Com

Abilità: +1

Ad ogni livello del padrone oltre il terzo: +7 pf

Ad ogni incremento di caratteristica del padrone: +1 ai tiri di abilità;

+X pf (X=livello del padrone) o +1 a una statistica a scelta tra CA, TS fisici, TS mentali e TxC (massimo +3 ad ogni statistica ottenuti in questo modo)

A livelli specifici:

5° livello – Se il padrone attacca l'animale può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia

7° livello – Se l'animale vede il padrone ha vantaggio a tutti i TS

11° livello – L'animale può bersagliare ogni nemico nella sua mischia con l'azione di attacco

15° livello – L'animale può usare la sua reazione per dimezzare i danni di un attacco che riesce a vedere

Capacità del compagno animale (scegli due):

Abilità: Il compagno animale ottiene competenza in due abilità scelte tra Acrobatica, Atletica, Furtività e Percezione

Branco: Il compagno animale ha vantaggio ai tiri per colpire se si trova in mischia insieme ad un alleato cosciente

Carica: Se il compagno animale compie un movimento prima di attaccare infligge 1d6 danni extra e il bersaglio effettua un TS su Forza con CD 16 per non essere reso prono

Forza bruta: I pf massimi dell'animale salgono di 4+1 per ogni livello del padrone oltre il 3°, il tiro per colpire sale di 1, i danni inflitti salgono di 1 (può essere presa due volte; i punteggi si cumulano)

Infaticabile: L'animale può trasportare il doppio del peso consentito e ignora i primi due livelli di affaticamento dovuti a qualsiasi fonte

Movimento aumentato: Il compagno animale ottiene una velocità di nuotare, scalare, scavare (solo terra morbida o sabbia) o volare (la capacità di volare costa come due capacità)

Presa: Se l'animale colpisce un bersaglio in mischia, il bersaglio effettua un TS su Forza con CD 16 per non essere reso prono o in lotta (scelto al momento dell'acquisizione della capacità; può essere presa due volte, nel qual caso il bersaglio è prono E in lotta)

Resistenza fisica: L'animale ha vantaggio a tutti i tiri effettuati per evitare una condizione a scelta tra avvelenato, in lotta, intralciato, prono e spaventato (può essere presa più volte, ogni volta scegliendo una condizione diversa)

Robustezza: Se un attacco che manderebbe l'animale a 0 pf infligge 10 danni o meno, l'animale rimane a 1 pf; la capacità si ricarica dopo un riposo breve o lungo

Sensi acuti: Se l'animale effettua una prova di Percezione con l'udito o l'olfatto ha vantaggio al tiro

Veleno: Se l'animale colpisce un bersaglio vivente in mischia, il bersaglio effettua un TS su Costituzione con CD 16 per non subire anche 1d6 danni da veleno all'inizio di ogni suo turno (alla fine di ogni turno può ripetere il tiro per liberarsi dal veleno)