

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

# MAGO GUERRIERO

**Allineamento:** Qualsiasi.

**Dado Vita:** d4.

## Abilità di classe

Le abilità di classe del mago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int).

**Punti abilità al 1° livello:** (2 + modificatore di Int) x4.

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

## Tabella: Mago guerriero

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro Salv. Riflessi	Tiro Salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno										
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
1°	+0	+0	+0	+2	Evocare famiglia, talento bonus	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	
2°	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	
4°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	
6°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	
8°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	
10°	+5	+3	+3	+7	Talento bonus	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	
12°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	
14°	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	
16°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	
18°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago guerriero.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I maghi sono competenti nella balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello. Non sono competenti in alcun tipo di armatura, né negli scudi. Un'armatura di qualsiasi tipo interferisce con i movimenti del mago e può provocare il fallimento degli incantesimi con componenti somatiche.

**Incantesimi:** Un mago lancia gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da mago/stregone. Il mago deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un mago deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del mago.

Come gli altri incantatori, un mago può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella: "Mago". In aggiunta, il mago ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Intelligenza.

A differenza di bardi e stregoni, i maghi possono conoscere qualsiasi numero di incantesimi. Un mago deve preparare in precedenza gli incantesimi dormendo per una notte intera e impiegando 1 ora nello studio del suo libro degli incantesimi. Mentre studia, il mago decide quali incantesimi preparare.

**Linguaggi bonus:** Un mago può sostituire il Draconico ad uno dei linguaggi bonus a disposizione del personaggio per la sua razza.

**Famiglio:** Un mago può ottenere un famiglio. Per farlo deve impiegare 24 ore e utilizzare del materiale magico del costo complessivo di 100 mo. Un famiglio è una bestia magica che assomiglia ad una versione insolitamente robusta e intelligente di un piccolo animale. La creatura funge da compagno e da servitore.

Lo stregone può scegliere il tipo di famiglio che vuole ottenere. Man mano che lo stregone aumenta di livello, anche il famiglio accresce il proprio potere.

Se il famiglio muore o lo stregone decide di allontanarlo, lo stregone deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se fallisce il tiro, perde 200 punti esperienza per livello da stregone. Se lo effettua con successo, la perdita viene dimezzata. Tuttavia, l'esperienza di uno stregone, come risultato della scomparsa di un famiglio, non può scendere sotto lo zero. Un famiglio ucciso o allontanato non può essere sostituito per un anno e un giorno. I famigli uccisi possono essere rianimati dalla morte proprio come i personaggi, ma non perdono un livello o un punto di Costituzione quando questo accade.

Un personaggio con più di una classe che conferisce un famiglio può avere solo un famiglio alla volta.

**Talenti bonus:** Al 1°, 5°, 10°, 15° e 20° livello un mago guerriero acquisisce un talento bonus. Questo talento deve essere un talento dei guerrieri. I personaggi devono anche avere tutti i prerequisiti per un talento bonus, compresi il livello minimo di incantatore.

Questi talenti bonus sono in aggiunta al talento che un personaggio di qualsiasi classe ottiene avanzando di livello. Il mago non è limitato alle categorie dei talenti dei guerrieri.

**Libro degli incantesimi:** I maghi devono studiare i loro libri degli incantesimi ogni giorno per preparare gli incantesimi. Un mago non può preparare incantesimi che non sono presenti sul suo libro, tranne *lettura del magico* che tutti i maghi possono preparare a memoria.

Un mago comincia con un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da mago di livello 0 (eccetto quelli dalla scuola o scuole proibite, se ne ha; vedi "Scuole di specializzazione", sotto) più tre incantesimi di 1° livello a scelta del giocatore. Per ogni punto di Intelligenza bonus posseduto dal mago, il libro contiene un ulteriore incantesimo di 1° livello. Ogni volta che il mago raggiunge un nuovo livello, guadagna due nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli che è in grado di lanciare (in base al suo nuovo livello) da aggiungere nel libro. In ogni momento il mago può aggiungere incantesimi trovati nei libri degli incantesimi di altri maghi al proprio libro degli incantesimi.

## SCUOLA DI SPECIALIZZAZIONE

Una scuola è uno degli otto raggruppamenti di incantesimi, ognuno definito da un tema comune. Un mago può specializzarsi in una scuola di magia (vedi sotto). La specializzazione permette al mago di lanciare incantesimi extra dalla scuola scelta, tuttavia egli non imparerà mai a lanciare incantesimi da alcune altre scuole.

Ogni giorno il mago specialista può preparare un incantesimo addizionale (della scuola selezionata come specialità) per livello di incantesimo. Lo specialista guadagna un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per imparare gli incantesimi della scuola scelta. Il mago deve scegliere se e come specializzarsi al 1° livello. In questo momento deve scegliere anche a quali due scuole di magia rinunciare (a meno che non scelga di specializzarsi nella divinazione; vedi sotto), che diverranno le sue scuole proibite. Un mago non può mai rinunciare alla divinazione per soddisfare questo requisito.

Gli incantesimi della scuola o scuole proibite non sono a sua disposizione e non può neanche lanciare questi incantesimi da pergamene o bacchette. Il mago non può in seguito cambiare specializzazione o scuole proibite.

Le otto scuole di magia arcana sono abiurazione, ammalimento, divinazione, evocazione, illusione, invocazione, necromanzia e trasmutazione.

Gli incantesimi che non rientrano in queste scuole sono chiamati incantesimi universali.

*Abiurazione:* Incantesimi che proteggono, bloccano o bandiscono. Uno specialista dell'abiurazione è chiamato abiuratore.

*Ammalimento:* Incantesimi che infondono nel ricevente qualche qualità o garantiscono al mago il potere su di un altro essere. Uno specialista dell'ammalimento è chiamato ammaliatore.

*Divinazione:* Incantesimi che rivelano informazioni. Uno specialista della divinazione è chiamato divinatore. A differenza degli altri specialisti, un divinatore deve rinunciare a una sola scuola.

*Evocazione:* Incantesimi che portano creature o materiali all'incantatore. Uno specialista dell'evocazione è chiamato evocatore.

*Illusione:* Incantesimi che alterano la percezione o creano immagini false. Uno specialista dell'illusione è chiamato illusionista.

*Invocazione:* Incantesimi che manipolano l'energia o creano qualcosa dal nulla. Uno specialista dell'invocazione è chiamato invocatore.

*Necromanzia:* Incantesimi che manipolano, creano o distruggono la vita o la forza vitale. Uno specialista della necromanzia è chiamato necromante.

*Trasmutazione:* Incantesimi che trasformano fisicamente il ricevente o cambiano le sue caratteristiche in modo più sofisticato. Uno specialista della trasmutazione è chiamato trasmutatore.

*Universale:* Non una scuola ma una categoria di incantesimi che tutti i maghi possono imparare; un mago non può selezionare questa scuola come scuola di specializzazione o come scuola a cui non ha accesso. Solo un piccolo numero di incantesimi ricade in questa categoria.

## INCANTESIMI ARCANI E ARMATURE

Maghi e stregoni non sanno come indossare un'armatura efficacemente.

Possono comunque indossare un'armatura (anche se saranno piuttosto impacciati) e possono addestrarsi nell'uso appropriato dell'armatura (con i vari talenti Competenza nelle Armature [leggere, medie e pesanti], e Competenza negli Scudi) oppure diventare multiclasse per ottenere una classe che garantisca loro l'uso dell'armatura. Ciò nonostante, anche se un mago o uno stregone indossa un'armatura in cui è competente, questa può interferire con i suoi incantesimi.

L'armatura limita i complicati movimenti che un mago o uno stregone devono compiere mentre lanciano un qualsiasi incantesimo con componente somatica (molti ce l'hanno). La descrizione delle armi e delle armature indica la probabilità di fallimento di un incantesimo arcano per diverse armi e armature.

Per contro, i bardi non solo sanno come indossare armature leggere ma possono anche ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani con indosso queste armature. Un bardo che indossi un'armatura più pesante di quella leggera o utilizzi un qualsiasi tipo di scudo, incorre nella normale probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, anche se è diventato competente con quel tipo di armatura.

Se un incantesimo non ha componente somatica, gli incantatori arcani possono lanciarlo mentre indossano l'armatura senza alcun problema. Tali incantesimi possono essere lanciati anche se le mani dell'incantatore sono legate o se è coinvolto in una lotta (si applicano comunque le prove di Concentrazione). Inoltre, il talento di metamagia Incantesimi Immobili permette ad un incantatore di preparare o lanciare un incantesimo ad un livello superiore al normale senza componente somatica, che è un modo per lanciare un incantesimo indossando un'armatura senza rischiare il fallimento dell'incantesimo.