

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

MAGO SPECIALISTA

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 specialista

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*, scrivere pergamene, specializzazione	3+1*	1+1*	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3		4+1*	2+1*	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3		4+1*	2+1*	1+1*	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4		4+1*	3+1*	2+1*	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5		4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5		4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6		4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6		4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7	Talento bonus*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento bonus*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	2+1*	1+1*
18°	+9/+4	+6	+6	+11		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*	2+1*
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	3+1*	3+1*
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bonus*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*	4+1*

* Questo privilegio può essere rimpiazzato da un privilegio appropriato alla scuola di specializzazione del mago (vedi sotto)

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago.

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.

Specializzazione: Una scuola è uno degli otto raggruppamenti di incantesimi, ognuno definito da un tema comune. Un mago si specializza 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, ammaliamento, 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.

Ammaliamento: Incantesimi che infondono nel ricevente qualche qualità o garantiscono al mago il potere su di un altro essere. Uno specialista dell'ammaliamento 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.

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.

Scrivere pergamene: Un mago guadagna Scrivere Pergamene come talento bonus (vedi sotto).

Talenti bonus: Al 5°, 10°, 15° e 20° livello un mago acquisisce un talento bonus. Questo talento deve essere un talento di metamagia (vedi "Talenti"), un talento di creazione oggetto (vedi "Talenti") oppure Padronanza degli Incantesimi (vedi sotto). 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 di creazione oggetto, talenti di metamagia o Padronanza degli Incantesimi quando sceglie quei talenti.

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.

Privilegi di classe varianti

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe che il mago specialista di una determinata scuola può ottenere a discapito di uno di questi tre privilegi di classe comuni ai maghi specialisti: famiglia, talenti bonus o l'incantesimo preparato extra appartenente conferito dal privilegio specializzazione.

Abiuratore

Resistenza all'energia (Sop): Una volta al giorno un abiuratore può creare uno scudo mistico che conferisce a se stesso o a qualsiasi creatura che tocchi una limitata protezione contro un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora). La creatura influenzata ottiene resistenza pari a 5 più metà del livello di classe dell'abiuratore contro il tipo di energia scelto. Attivare questa capacità è un'azione standard. Una volta attivata, la protezione dura 1 ora. Questa protezione si sovrappone (non si cumula) agli effetti di incantesimi come *resistere all'energia*.

Rinuncia a: Famiglio.

Aura di protezione (Sop): Una volta al giorno, un abiuratore di 5° livello può generare un'aura protettiva che lo difende sia dagli attacchi fisici che da quelli magici. Quando l'abiuratore genera questo campo, ottiene un bonus di deviazione alla Classe Armatura e un bonus di resistenza a tutti i tiri salvezza pari al suo modificatore di Intelligenza. Questa capacità richiede un'azione standard per attivarsi, e ogni uso protegge contro un solo attacco o incantesimo. Una volta attivata, l'aura di protezione dura 1 minuto o finché l'abiuratore non viene attaccato o effettua un tiro salvezza, a seconda di ciò che accada prima. Un abiuratore può usare aura di protezione una volta in più al giorno per ogni livelli ottenuti sopra il 5°.

Rinuncia a: Talent bonus.

Dissolvere Spontaneo (Str): Al 5° livello, un abiuratore ottiene la capacità di lanciare spontaneamente l'incantesimo *dissolvi magie*. Questa capacità è simile alla capacità del chierico di lanciare spontaneamente incantesimi *curare*, con alcune eccezioni. L'abiuratore può "perdere" quattro o più livelli di incantesimi preparati per lanciare *dissolvi magie*. Gli incantesimi preparati possono essere di qualsiasi livello o combinazione di livelli finché il totale dei livelli degli incantesimi sia quattro o più (gli incantesimi di livello 0 non vengono considerati). All'11° livello, l'abiuratore può "perdere" sette o più livelli di incantesimi per lanciare spontaneamente *dissolvi magie superiore*. Un abiuratore può utilizzare questa capacità in congiunzione con un'azione preparata per usare *dissolvi magie* o *dissolvi magie superiore* come controincantesimi.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Ammaliatore

Ammaliamento Esteso (Sop): Gli ammaliatori intrappolano più facilmente le menti altrui con la loro magia, e come risultato i loro incantesimi di ammaliamento durano più a lungo di quelli lanciati da altri incantatori. Una volta al giorno, più una volta addizionale per ogni due livelli ottenuti sopra il 1°, un ammaliatore può lanciare un incantesimo della scuola di ammaliamento come se fosse potenziato dal talento di metamagia Incantesimi Estesi. Questo potenziamento non influenza il livello dell'incantesimo. Questa capacità non può essere utilizzata per estendere la durata di un incantesimo con durata concentrazione, istantanea o permanente.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Competenza sociale (Str): Gli ammaliatori sono competenti nel manipolare gli altri tramite mezzi mondani quanto nell'influenzare le menti magicamente. Aggiungere le seguenti abilità alla lista delle abilità di classe del mago specialista di 1° livello: Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni e Raggirare. L'ammaliatore ottiene inoltre un bonus di competenza +2 alle prove riguardanti una di queste abilità (a scelta del giocatore) ogni cinque livelli (5°, 10°, 15° e 20°). Questo bonus può essere applicato solo una volta per abilità.

Rinuncia a: Talent bonus.

Gregario: Al raggiungimento del 6° livello, un ammaliatore ottiene un leale gregario a scelta del giocatore. Nel momento in cui viene guadagnato, il gregario è un personaggio di 4° livello; da lì in poi, seguire le normali regole descritte nel talento Autorità per determinare il livello del gregario, ma considerare il livello dell'ammaliatore di due livelli inferiore al normale.

Rinuncia a: Famiglio.

Divinatore

Consapevolezza potenziata (Str): Un divinatore aggiunge Percepire Intenzioni alla sua lista delle abilità di classe. In aggiunta, ottiene dei benefici minori quando lancia certi incantesimi di divinazione.

Quando lancia *identificare* deve studiare un oggetto per soli 10 minuti (anziché 1 ora).

Un *occhio arcano* lanciato da un divinatore viaggia a una velocità di 6 metri per round quando studia l'ambiente circostante (anziché 3 metri per round).

Aggiungere +1 alla CD dei tiri salvezza degli incantesimi di divinazione del personaggio. (Questo bonus è cumulativo con il bonus fornito dai talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore).

Rinuncia a: Famiglio.

Prescienza (Str): Un divinatore può sommare un bonus cognitivo pari al suo modificatore di Intelligenza a qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza, prova di abilità o prova di livello che effettua. Il divinatore può usare questa capacità una volta al giorno, più un'altra volta al giorno per ogni cinque livelli di classe guadagnati. Usare questa capacità è un'azione gratuita che può essere effettuata fuori del turno, se necessario, ma il personaggio deve scegliere di usare questa capacità prima di effettuare il tiro del dado.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Talent bonus del divinatore: Il divinatore non può selezionare un talento di metamagia come suo talento bonus (ovvero i talenti guadagnati al 5°, 10°, 15° e 20° livello). I seguenti talenti vengono invece aggiunti alla lista dei talenti bonus disponibili a quei livelli (ovvero, i talenti di creazione oggetto e il talento Padronanza degli Incantesimi): Abilità Focalizzata (solo Ascoltare, Osservare o Percepire Intenzioni), Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei.

Rinuncia a: Talent bonus (solo talenti di metamagia, mantiene la possibilità di selezionare i talenti di creazione oggetto e il talento Padronanza degli Incantesimi).

Evocatore

Evocazione potenziata (Str): Al 1° livello, un evocatore ottiene il talento Aumentare Evocazione gratuitamente al posto del talento Scrivere Pergamene.

Al 5° livello, le creature evocate dall'evocatore diventano particolarmente difficili da dissolvere. Aggiungere 2 alla CD di qualsiasi prova di livello dell'incantatore effettuata per dissolvere le creature evocate. Al 15° livello, la CD aumenta di 4.

Al 10° livello, le creature evocate ottengono un bonus addizionale di +2 alla Forza e alla Costituzione. Al 20° livello, questo bonus aumenta a +4. Questi bonus sono cumulativi con quelli ottenuti dal talento Aumentare Evocazione.

Rinuncia a: Talenti bonus.

Evocazione rapida (Str): Ogni volta che un evocatore lancia un incantesimo *evoca mostri*, il suo tempo di lancio è 1 azione standard anziché 1 round completo. (Le creature evocate in questo modo possono utilizzare solo un'azione standard nel round in cui sono state evocate). Gli evocatori ottengono i normali benefici del potenziamento di un incantesimo *evoca mostri* con il talento Incantesimi Rapidi.

Rinuncia a: Famiglio.

Evocazione spontanea (Str): L'evocatore può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *evoca mostri* di livello inferiore.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Illusionista

Catene del dubbio (Str): Anche se un osservatore dubita di un'illusione creata da un'illusionista e comunica i dettagli dell'illusione alle altre creature, queste altre creature non ricevono il normale bonus di +4 ai loro tiri salvezza per dubitare dell'illusione. Inoltre, anche quando presentati con prove inconfutabili che l'illusione non è reale, le creature devono comunque superare un tiro salvezza sulla Volontà per vedere oggetti o creature che l'illusione oscura, sebbene ricevano un bonus di +10 al tiro salvezza.

Rinuncia a: Famiglio.

Modellatore di ombre: Al 1° livello, Nascondersi diventa un'abilità di classe dell'illusionista.

Al 5° livello, l'illusionista può aggiungere il suo modificatore di Intelligenza (in aggiunta al suo modificatore di Destrezza) alle prove di abilità di Nascondersi.

Al 10° livello, le illusioni dell'illusionista vengono infuse dell'essenza d'ombra del Piano delle Ombre, rendendole più realistiche e più abili nel confondere i sensi. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi di illusione dell'illusionista aumentano di +1. Questo beneficio è cumulativo con bonus simili, come Incantesimi Focalizzati.

Al 15° livello, entre si trova in qualsiasi tipo di terreno, un illusionista può usare la sua abilità Nascondersi anche mentre viene osservato.

Al 20° livello, l'illusionista ottiene la capacità di fondersi con le ombre. In qualsiasi condizione di illuminazione che offrirebbe normale occultamento all'illusionista, egli ottiene invece occultamento totale (come se fosse invisibile).

Rinuncia a: Talenti bonus.

Padronanza delle illusioni (Str): Un illusionista aggiunge automaticamente due incantesimi di illusione al suo libro degli incantesimi ogni volta che raggiunge un livello che garantisce l'accesso a un nuovo livello di incantesimi. Inoltre, ogni volta che l'illusionista apprende un nuovo incantesimo di illusione, considera l'incantesimo come se fosse stato appreso con il talento Padronanza degli Incantesimi.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Invocatore

Affinità all'energia (Str): Gli invocatori devono scegliere un tipo di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonora). Questa scelta viene effettuata alla creazione del personaggio e non può più essere modificata in seguito. Ogni volta che il personaggio lancia un incantesimo di invocazione del tipo di energia scelto, lo lancia come se il suo livello dell'incantatore fosse più alto di 1 livello (influenzando raggio di azione, durata, danni, prove di livello dell'incantatore e altri fattori influenzati dal livello dell'incantatore).

Rinuncia a: Famiglio.

Sostituzione dell'energia (Str): Un invocatore di 5° livello o superiore può sostituire l'energia di un tipo con quella di un altro. Quando lancia un incantesimo che ha un descrittore di energia (acido, elettricità, freddo, fuoco, sonora), l'invocatore può cambiare il descrittore dell'energia e gli effetti dell'incantesimo a un'energia di tipo differente.

Usare questa capacità è un'azione gratuita che deve essere dichiarata prima del lancio dell'incantesimo. L'invocatore può usare questa capacità una volta al giorno per ogni cinque livelli ottenuti (1 volta al giorno al 5° livello, 2 volte al giorno al 10° e così via).

Rinuncia a: Talenti bonus.

Oltrepassare resistenza (Str): Gli incantesimi di energia di un invocatore possono ignorare parte o tutta la resistenza del bersaglio dell'energia. Usare questa capacità è un'azione gratuita che deve essere annunciata prima che l'invocatore lanci l'incantesimo da influenzare. Ogni creatura influenzata dall'incantesimo è considerata come se la sua resistenza al tipo di energia dell'incantesimo fossi di 10 punti inferiore, fino ad un minimo di 0. (Questa resistenza inferiore si applica solo a questo incantesimo; altri effetti con lo stesso descrittore di energia devono superare la normale resistenza della creatura).

La capacità di oltrepassare resistenza non fornisce all'incantesimo influenzato alcuna capacità di agire su creature con immunità al tipo di energia dell'incantesimo, né l'incantesimo ha alcun effetto aggiuntivo sulle creature che non hanno resistenza all'energia.

Un invocatore può usare questa capacità una volta al giorno, più una volta aggiuntiva al giorno per ogni due livelli di classe ottenuti oltre il 1° (2 volte al giorno al 3° livello, 3 volte al giorno al 5° livello e così via).

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Necromante

Non morti potenziati (Str): Ogni volta che un necromante crea una creatura non morta (con *animare morti*, *creare non morti superiori* o altri poteri), tutte le creature non morte create ottengono un bonus di potenziamento +4 a Forza e Destrezza, e due punti ferita addizionali per Dado Vita. Questa capacità non influenza il numero di Dadi Vita di creature animate che il necromante può creare o controllare.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Servitore scheletrico: Un necromante di 1° livello comincia il gioco con un servitore non morto (un combattente umano scheletro). Ottenere questo servitore richiede 24 ore e l'uso di materiali magici del valore di 100 mo.

Questa creatura è un leale servitore che esegue gli ordini del necromante e lo accompagna nelle sue avventure, se così desidera. Se il servitore scheletrico viene distrutto, il necromante non subisce alcun effetto negativo e può sostituirlo svolgendo una cerimonia identica a quella che gli ha permesso di ottenere il suo primo servitore.

Al 1° livello, si tratta di uno scheletro tipico, ma ottiene poteri con l'aumentare di livello del necromante. Lo scheletro ha un numero di Dadi Vita pari al livello di classe del necromante. Aggiungere metà del livello di classe del necromante al bonus di armatura naturale dello scheletro. Aggiungere un terzo del livello di classe del necromante ai punteggi di Forza e Destrezza dello scheletro.

Rinuncia a: Famiglio.

Apoteosi non morta (Str): Con l'aumentare di livello del necromante, egli ottiene alcune delle qualità che identificano una creatura non morta.

Al 5° livello, il necromante riceve un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza per resistere al *sonno*, stordimento, paralisi, veleno o malattia. Questo bonus sale a +4 al 15° livello.

Al 10° livello, il necromante riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza effettuati per resistere ai danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica e risucchi di livello.

Al 20° livello, il necromante riceve una resistenza del 25% ai colpi critici, come se possedesse la capacità speciale delle armature *fortificazione leggera*.

Rinuncia a: Talenti bonus.

Trasmutatore

Memoria trasmutabile (Str): Un trasmutatore può alterare alcuni dei suoi incantesimi preparati in un brevissimo periodo di tempo. Una volta al giorno, il trasmutatore può rinunciare ad un numero di livelli di incantesimo preparati (fino a un massimo pari a metà del suo livello di classe) e preparare incantesimi diversi al loro posto, purchè il numero dei nuovi livelli dell'incantesimo preparati sia pari o inferiore al numero di livelli dell'incantesimo a cui si è rinunciato (gli incantesimi di livello 0 non contano).

Usare questa capacità richiede un numero minimo di minuti di concentrazione pari al numero di livelli dell'incantesimo a cui si rinuncia. Se in questo periodo di tempo la concentrazione del trasmutatore viene interrotta, tutti gli incantesimi a cui si rinunciava vanno perduti e non vengono sostituiti.

Rinuncia a: Incantesimo preparato extra dato da Specializzazione.

Potenziare attributo (Str): Una volta al giorno, più un'ulteriore volta per ogni cinque livelli di classe, un trasmutatore può sommare un bonus di potenziamento +2 a uno qualsiasi dei suoi punteggi di caratteristica. Questo bonus dura un numero di minuti pari al livello di classe del trasmutatore. Usare questa capacità è un'azione gratuita (e conta come uso di incantesimo rapido, quindi può essere usata solo una volta per round).

Rinuncia a: Famiglio.

Incantesimi versatili (Str): Un trasmutatore di 5° livello può adattare la magia di altre scuole al suo stile di magia. Per ogni cinque livelli di classe ottenuti dal trasmutatore, egli può selezionare un incantesimo di qualsiasi livello dell'incantesimo a cui abbia accesso e trattarlo come se fosse un incantesimo da trasmutatore. Ciò significa, ad esempio, che il trasmutatore può apprendere l'incantesimo come di norma e anche prepararlo come incantesimo bonus della scuola di trasmutazione. Questo incantesimo può essere anche di una scuola che ha scelto come proibita. Una volta che questa capacità è stata usata su di un incantesimo, non lo si può cambiare.

Rinuncia a: Talenti bonus.

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.