

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

STREGONE COMPAGNO

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d4.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello stregone (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Professione (Sag), Raggiare (Car) e Sapienza Magica (Int).

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

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

Tabella: Stregone compagno

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	Compagno animale	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Tabella: Incantesimi conosciuti dallo stregone

Livello	Incantesimi conosciuti									
	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5°	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6°	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7°	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8°	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9°	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10°	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11°	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12°	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13°	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello stregone.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli stregoni sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura né di scudo. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti arcani di uno stregone e possono provocare il fallimento dei suoi incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Uno stregone lancia gli incantesimi arcani presi principalmente dalla lista degli incantesimi da mago/stregone. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare maghi e chierici (vedi sotto).

Per imparare o lanciare un incantesimo, uno stregone deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da stregone è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dello stregone.

Come gli altri incantatori, uno stregone 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: "Stregone". In aggiunta, lo stregone ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma.

La selezione di incantesimi di uno stregone è estremamente limitata. Uno stregone comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, lo stregone guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti dallo stregone". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dallo stregone non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dallo stregone" sono fissi). Questi nuovi incantesimi possono essere incantesimi comuni scelti dalla lista degli incantesimi da mago/stregone o possono essere incantesimi insoliti che lo stregone si è procurato in qualche modo o ha studiato. Lo stregone non può utilizzare questo metodo di acquisizione degli incantesimi per apprendere gli incantesimi più rapidamente.

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da stregone (6°, 8°, 10° e così via), uno stregone può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, lo stregone "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimi da stregone che il personaggio è in grado di lanciare. Uno stregone può scambiare solamente un singolo incantesimo di qualsiasi livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna i nuovi incantesimi conosciuti per livello.

A differenza di un mago o un chierico, uno stregone non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo. Non deve decidere in anticipo quali incantesimi lancerà.

Compagno animale (Str): Uno stregone può iniziare a giocare con un compagno animale selezionato dalla lista seguente: aquila, cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso o topo crudele. Se la campagna è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, si possono aggiungere le seguenti creature come opzioni nella lista dello stregone: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il druido nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Un compagno dello stregone di 1° livello è assolutamente tipico per la sua specie, a parte per quanto riportato di seguito. Man mano che lo stregone sale di livello, i poteri dell'animale aumentano come indicato sulla tabella.

Se lo stregone libera il suo compagno dal servizio, può prenderne uno nuovo con una cerimonia che richiede 24 ore ininterrotte di preghiera. Questa cerimonia può anche servire per sostituire un compagno animale deceduto.

Uno stregone di 4° livello o superiore può scegliere da liste alternative di animali. Se dovesse selezionare un compagno animale da una di queste liste alternative, la creatura guadagnerebbe capacità come se il livello del personaggio dello stregone fosse inferiore di quanto realmente non sia. Sottrarre il valore indicato nell'intestazione della lista appropriata dal livello del personaggio dello stregone e confrontare il risultato con la voce del livello del druido sulla tabella nel riquadro per determinare i poteri del compagno animale. (Se questa modifica riducesse il livello dello stregone a 0 o meno, non potrebbe avere quell'animale come compagno).