

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'anima prescelta.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le anime prescelte sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, le armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre). Un'anima prescelta è competente anche nell'arma preferita della propria divinità. Sebbene l'anima prescelta non sia competente nelle armature pesanti, indossarle non interferisce con la sua capacità di lanciare incantesimi.

Incantesimi: Un'anima prescelta lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da chierico. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare i chierici.

Per lanciare un incantesimo, un'anima prescelta 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 anima prescelta è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'anima prescelta.

Come gli altri incantatori, un'anima prescelta 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: "Anima prescelta". In aggiunta, l'anima prescelta ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma.

La selezione di incantesimi di un'anima prescelta è estremamente limitata. Un'anima prescelta comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e tre incantesimi di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, l'anima prescelta guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti dall'anima prescelta". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dall'anima prescelta non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dall'anima prescelta" sono fissi).

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da anima prescelta (6°, 8°, 10° e così via), un'anima prescelta può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, l'anima prescelta "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 anima prescelta che il personaggio è in grado di lanciare. Un'anima prescelta 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 chierico, un'anima prescelta 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.

Arma focalizzata della divinità: Al 3° livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Focalizzata nell'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Resistenza all'energia (Str): Al 5° livello, un'anima prescelta sceglie un tipo di energia e guadagna resistenza 10 contro di esso. Al 10° e 15° livello, il personaggio guadagna resistenza 10 contro due altri tipi di energia a sua scelta.

Arma specializzata della divinità: Al 12° livello, un'anima prescelta guadagna il talento Arma Specializzata nell'arma preferita della sua divinità. Se il personaggio possiede già questo talento, ne può scegliere un altro.

Ali (Str): Al 17° livello, un'anima prescelta sviluppa delle ali e può volare ad una velocità di 18 metri (manovrabilità buona). Un'anima prescelta di allineamento buono sviluppa delle ali piumate, mentre un'anima prescelta di allineamento malvagio, sviluppa ali da pipistrello. Un'anima prescelta né buona né malvagia può scegliere uno dei due tipi di ali.

Riduzione del danno (Sop): Al 20° livello l'anima prescelta sviluppa la riduzione del danno. Se il personaggio è allineato con la legge, la riduzione del danno è 10/argento. Se il personaggio è allineato con il caos, la riduzione del danno è 10/ferro freddo. Un'anima prescelta né buona né malvagia può scegliere uno dei due tipi di riduzione del danno.