

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

MAGO COMPAGNO

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 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, scrivere pergamene	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	3	3	2	—
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
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.

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.

Compagno animale (Str): Un mago 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 del mago: coccodrillo, focena, seppia e squalo Medio. Questo animale è un compagno leale che segue il mago nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

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

Se il mago 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.

Un mago 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 del mago fosse inferiore di quanto realmente non sia. Sottrarre il valore indicato nell'intestazione della lista appropriata dal livello del personaggio del mago 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 del mago a 0 o meno, non potrebbe avere quell'animale come compagno).

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.

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.