

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

MAGO COMBATTENTE

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Intimidire (Car), 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

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°	
					Mago corazzato (leggera), incisività del mago combattente	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
1°	+0	+0	+0	+2		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	
2°	+1	+0	+0	+3		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	
3°	+1	+1	+1	+3	Apprendimento avanzato	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	
4°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	
5°	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	
6°	+3	+2	+2	+5	Apprendimento avanzato	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	
7°	+3	+2	+2	+5	Potenziamento immediate	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	
8°	+4	+2	+2	+6	Mago corazzato (media)	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	
9°	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	
10°	+5	+3	+3	+7	Ingrandire immediate	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	
11°	+5	+3	+3	+7	Apprendimento avanzato	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	Ampliare immediate	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	
16°	+8/+3	+5	+5	+10	Apprendimento avanzato	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	Massimizzare immediato	6	6	6	4	4	4	4	4	4	6	5

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi combattenti sono competenti in tutte le armi semplici, armature leggere e scudi (ad eccezione degli scudi torre). All'8° livello un mago combattente diventa competente nelle armature medie.

Incantesimi: Un mago combattente lancia gli incantesimi arcani presi principalmente dalla lista degli incantesimi da mago combattente. Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo, come devono invece fare maghi e chierici.

Per lanciare un incantesimo, un mago combattente 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 mago combattente è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del mago combattente.

Come gli altri incantatori, un mago combattente 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 combattente". In aggiunta, il mago combattente ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma.

A differenza di un mago o un chierico, un mago combattente 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.

Mago combattente (Str): Normalmente, qualsiasi tipo di armatura interferisce con la gestualità di un incantatore arcano, comportando una probabilità di fallimento dell'incantesimo (se l'incantesimo ha una componente somatica). La limitata varietà e l'addestramento specializzato del mago combattente gli permette di evitare il fallimento di incantesimi arcani purché si limiti ad armature leggere o scudi (ad eccezione degli scudi torre). Questa capacità non si applica agli incantesimi appresi da una diversa classe di incantatore.

All'8° livello, un mago combattente apprende l'uso delle armature medie senza probabilità di fallimento arcano.

Incisività del mago combattente (Str): Ogni volta che un mago combattente lancia un incantesimo che infligge danni ai punti ferita, somma il suo bonus di Intelligenza (se c'è) all'ammontare di danni inflitti.

Un singolo incantesimo non può mai ricevere questi danni extra più di una volta per lancio. Se un mago combattente di 3° livello lancia *dardo incantato* e produce due dardi, solo uno di loro (a scelta del mago combattente) riceve i danni extra, anche se entrambi i dardi sono diretti verso lo stesso bersaglio. Se un incantesimo infligge danni per più di un round, riceve questi danni extra ogni round. Questo bonus si applica solo agli incantesimi lanciati come mago combattente, e non a quegli incantesimi di cui potrebbe disporre in virtù di livelli in altre classi.

Apprendimento avanzato (Str): Al 3°, 6°, 11 e 16° livello, un mago combattente può aggiungere un nuovo incantesimo alla sua lista, e rappresentare studi ed esperimenti personali. L'incantesimo deve essere un incantesimo da mago della scuola di invocazione e di un livello non superiore a quello dell'incantesimo di più alto livello già conosciuto dal mago. Una volta scelto un nuovo incantesimo, farà per sempre parte della lista degli incantesimi del mago combattente e potrà essere lanciato proprio come qualsiasi altro incantesimo della lista del mago combattente.

Potenziare immediato: Al 7° livello, un mago combattente rievoca Incantesimi Potenziati Immediati come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Ingrandire Immediato: Al 10° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Ingranditi Immediati come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Ampliare Immediato: Al 15° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Ampliati Immediati come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.

Massimizzare Immediato: Al 20° livello, un mago combattente riceve Incantesimi Massimizzati Immediati come talento bonus. Se il mago combattente già possiede il talento, ne può scegliere uno diverso.