

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

# STREGONE DA BATTAGLIA

**Allineamento:** Qualsiasi.

**Dado Vita:** d8.

## Abilità di classe

Le abilità di classe dello stregone da battaglia (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), 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 da battaglia**

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

**Tabella: Incantesimi conosciuti dallo stregone da battaglia**

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

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello stregone da battaglia.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** Gli stregoni da battaglia sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici ed un'arma da guerra leggera o a una mano a scelta del personaggio. Sono competenti nelle armature leggere, ma non nell'uso dello scudo.

Uno stregone da battaglia può lanciare incantesimi da stregone mentre indossa un'armatura leggera senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, uno stregone da battaglia che indossa un'armatura media o pesante o che utilizza uno scudo, incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani, se gli incantesimi in questione possiedono componenti somatiche (molti ce l'hanno). Uno stregone da battaglia multiclasse incorre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani ricevute dalle altre classi.

**Incantesimi:** Uno stregone da battaglia 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 da battaglia 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 da battaglia.

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

La selezione di incantesimi di uno stregone da battaglia è estremamente limitata. Uno stregone da battaglia comincia la propria carriera conoscendo tre incantesimi di livello 0 e un incantesimo di 1° livello scelti dal giocatore. Man mano che sale di livello, lo stregone da battaglia guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella: "Incantesimi conosciuti dallo stregone da battaglia". (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dallo stregone da battaglia non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella: "Incantesimi conosciuti dallo stregone da battaglia" 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 da battaglia si è procurato in qualche modo o ha studiato. Lo stregone da battaglia 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 da battaglia (6°, 8°, 10° e così via), uno stregone da battaglia può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, lo stregone da battaglia "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 da battaglia che il personaggio è in grado di lanciare. Uno stregone da battaglia 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 da battaglia 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.

**Famiglio:** Uno stregone da battaglia 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 da battaglia può scegliere il tipo di famiglio che vuole ottenere. Man mano che lo stregone da battaglia aumenta di livello, anche il famiglio accresce il proprio potere.

Se il famiglio muore o lo stregone da battaglia decide di allontanarlo, lo stregone da battaglia deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se fallisce il tiro, perde 200 punti esperienza per livello da stregone da battaglia. Se lo effettua con successo, la perdita viene dimezzata. Tuttavia, l'esperienza di uno stregone da battaglia, 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.