

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

STREGONE FATTUCCHIERE

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), Raggiurare (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 fattucchiere

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 famiglia	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 fattucchiere

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 fattucchiere lancia gli incantesimi arcani presi principalmente dalla lista degli incantesimi da stregone fattucchiere. 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 fattucchiere 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 fattucchiere è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dello stregone fattucchiere.

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

La selezione di incantesimi di uno stregone è estremamente limitata. Uno stregone fattucchiere 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 fattucchiere". (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 fattucchiere" sono fissi). Questi nuovi incantesimi possono essere incantesimi comuni scelti dalla lista degli incantesimi da stregone fattucchiere o possono essere incantesimi insoliti che lo stregone si è procurato in qualche modo o ha studiato. Lo stregone fattucchiere 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 fattucchiere (6°, 8°, 10° e così via), uno stregone fattucchiere 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 fattucchiere che il personaggio è in grado di lanciare. Uno stregone fattucchiere 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 fattucchiere 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 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 può scegliere il tipo di famiglio che vuole ottenere. Man mano che lo stregone aumenta di livello, anche il famiglio accresce il proprio potere.

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