

CAPITOLO 1: STREGONE

"Uno stregone non è mai in ritardo, Frodo Baggins. Né in anticipo. Arriva precisamente quando intende farlo."

(Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello, 2001)

PRIVILEGI DI CLASSE OPZIONALI

IMPROVVISAZIONE

La magia di uno Stregone è istintiva, deriva dal suo talento e dalle sue emozioni, quindi è sensato che gli giunga nel momento del bisogno.

Quando gli incantesimi conosciuti da uno Stregone dovrebbero aumentare salendo di livello, non li impara passivamente, ma ottiene degli slot temporanei aggiuntivi rispetto ai suoi, il cui livello è pari al livello massimo degli slot ordinari posseduti dallo Stregone e il cui numero è pari alla differenza tra il numero degli incantesimi che potrebbe conoscere e di quelli che conosce.

Questi slot sono cumulativi (il livello di ciascuno slot non sale tuttavia) e permangono finché non vengono usati. Possono essere usati esclusivamente per lanciare incantesimi che lo Stregone non conosce ancora: quando un incantesimo viene lanciato in questo modo, lo Stregone lo aggiunge alla lista degli incantesimi che conosce.

RISERVA DI PUNTI STREGONERIA AUMENTATA

Il numero massimo di punti stregoneria di uno Stregone è pari al suo livello da Stregone + il suo bonus di competenza

OPZIONI DI METAMAGIA

INCANTESIMO LEGGENDARIO

Lo Stregone può spendere 4 punti stregoneria per lanciare un incantesimo di 3° livello o inferiore (anche lanciato a livello più alto) come azione leggendaria (ovvero in qualsiasi momento del round). Questa opzione può essere usata solo una volta per round.

DINASTIA DI ANALISTI

" $f(x)$ è suriettiva se *whoop whoop, whooooooooo!*"
(A. Defranceschi)



'Analisi Matematica anche a livelli tutto sommato superficiali richiede la visualizzazione di concetti che i più potrebbero ritenere... psichedelici. \mathbb{R}^7 , \mathbb{C}^2 , spazi misurabili, aperti, chiusi, tutte strutture che una mente umana fatica a concepire.

Accadde che un giorno un'Analista particolarmente dedita alla sua disciplina fece ricorso ad un... *aiutino druidico* per visualizzare certi concetti, ma purtroppo non sapeva di stare aspettando un figlio... Dopo qualche anno, fu estremamente sorpresa dalle doti di questo bambino, capace di oltrepassare senza problemi (... più o meno) i limiti della mente umana.

TEOREMA PREZZEMOLINO

A partire dal 1° livello, lo Stregone ottiene competenza in Natura, Sopravvivenza e nell'uso degli attrezzi da erborista.

CONNESSO PER POLIGONALI

A partire dal 1° livello, lo Stregone può seguire qualunque cammino lui voglia per arrivare in un punto qualsiasi nel raggio della sua velocità di movimento. Se esce dall'area minacciata di un nemico, subisce comunque gli attacchi di opportunità.

FUNZIONE INVERSA

A partire dal 6° livello, un numero di volte pari a metà del suo bonus di competenza per riposo lungo, lo Stregone quando lancia l'incantesimo *Scudo* può spendere un punto stregoneria per riflettere l'incantesimo invece di pararlo semplicemente, usando come tiro per colpire il tiro originale dell'incantesimo.

Se lo Stregone non conosce già l'incantesimo *Scudo*, lo impara automaticamente e questo non viene conteggiato tra i suoi incantesimi conosciuti.

SUPERFICI COMPLESSE

A partire dal 14° livello, l'Analista inizia ad interessarsi all'Analisi complessa e impara a vedere la realtà come si presenta davvero, reale e immaginaria.

Ottiene *Vista Pura* nel raggio di 18 m.

LIMITE ALL'INFINITO

A partire dal 18° livello, all'inizio del suo turno lo Stregone può spendere tutti i suoi punti stregoneria (Almeno 13) per sovraccaricarsi di energia magica.

Fino alla fine dello stesso turno, tutti i tiri per i danni da lui inflitti sono massimizzati (a meno di TS superati) e tutti gli incantesimi da lui lanciati che richiedono un tiro per colpire colpiscono automaticamente.

CAVALIERE DELLA TRAMA

Questa origine stregonesca non è di mia invenzione, è un'origine homebrew piuttosto popolare che includo e ribilancio qui al fine di includerla nelle mie campagne

"L'abilità di distruggere un pianeta è insignificante in confronto alla potenza della Forza"
(Guerre Stellari, 1977)



prima vista l'Ordine dei Cavalieri della Trama può sembrare più simile ad un gruppo di monaci o ad un ordine di maghi, ma in realtà tutti i suoi membri sono stregoni.

LA SPADA DI TRAMA

A partire dal 1° livello un Cavaliere della Trama può dedicare un riposo breve a concentrarsi per entrare in sintonia con un'arma a una mano in suo possesso e trasformarla in una Spada di Trama.

Usando un'azione bonus, l'arma può essere attivata, trasformando la sua lama in un fascio di energia magica pura.

I danni dell'arma diventano 1d8 + modificatore di Carisma danni da forza (mantenendo eventuali bonus dell'arma originale, ad esempio un +1 a colpire e ai danni).

L'arma guadagna le proprietà *accurata* e *a due mani* e il Cavaliere è considerato automaticamente competente con qualsiasi Spada di Trama da lui creata.

La Spada di Trama può essere manipolata usando l'incantesimo *Mano Magica* (non per attaccare), ma mentre non si trova in mano al Cavaliere deve essere mantenuta attiva tramite la concentrazione dell'incantatore, altrimenti si disattiva.

In altri casi, la lama della Spada rimane attiva finché non viene usata un'azione bonus per disattivarla, finché il suo Cavaliere non diventa incosciente o fino alla sua morte.

Finché un Cavaliere impugna la sua Spada della Trama, può usare una reazione per lanciare l'incantesimo *Interdizione alle Lame* a volontà.

Il danno della Spada di Trama aumenta di 1d8 al 5°, 11° e 17° livello.

CAVALIERE DELLA TRAMA

A partire dal 1° livello un Cavaliere della Trama, come azione bonus, può spendere un punto stregoneria per ottenere uno dei seguenti effetti:

Ottenere vantaggio ad una prova di abilità, tiro per colpire con la sua Spada di Trama, tiro per colpire con un incantesimo o tiro salvezza.

Ottenere un bonus di +1 alla sua CA fino all'inizio del suo prossimo turno.

PERCORSO DELLA TRAMA

Al 6° livello, il Cavaliere sceglie un Percorso da seguire:

Percorso del Grifone. La Spada perde la proprietà *a due mani* e guadagna le proprietà *leggera* e *versatile* (1d10)

Percorso della Testuggine. Quando il Cavaliere impugna la sua Spada di Trama con una mano e non impugna nulla nell'altra, ottiene un bonus di +1 alla CA e viene considerato come se impugnasse uno scudo per ogni attività che ne richieda l'uso.

Percorso della Manticora. La Spada ottiene la proprietà *lancio* (6/12). Il Cavaliere può usare un'azione bonus per richiamare la Spada dopo averla lanciata.

STILE DELLA TRAMA

Al 14° livello, il Cavaliere sceglie uno stile di combattimento tra i seguenti:

Stile del Fiume. Quando una Creatura effettua un attacco a distanza contro il Cavaliere, può usare la sua azione bonus per imporre svantaggio al tiro per colpire o usare anche un punto stregoneria per deviare l'attacco.

Stile della Tempesta. Il Cavaliere ottiene l'abilità di creare due Spade di Trama alla volta. Inoltre può usarle per combattere come se avesse lo stile di combattimento *combattimento a due armi* e aggiungere il modificatore di Carisma anche al secondo attacco.

Stile del Vulcano. Il Cavaliere può usare un'azione bonus per spendere un punto stregoneria e uno slot incantesimo in suo possesso e ottenere una riserva di attacchi extra pari al livello dello slot utilizzato. Questa riserva dura 10 minuti. Quando il Cavaliere effettua quest'azione può subito usare uno degli attacchi. Nei turni successivi può spendere un'azione bonus per usare un altro degli attacchi rimasti.

TUTT'UNO CON LA TRAMA

Al 18° livello il Cavaliere apprende un Percorso e uno Stile aggiuntivi tra quelli che non conosce.

Inoltre, può spendere uno slot incantesimo per venire a conoscenza della presenza di ogni incantatore nel raggio di 1,5 km per livello dello

slot e del loro slot incantesimo di livello più elevato.