

Incantesimi Potenziati, Maestria in Combattimento, Vocazione Magica.

†Nuovo talento descritto a pagina 76.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico.

Specializzazione nella forza: Silveth ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire effettuati con i suoi incantesimi di forza. Aggiunge un bonus di +1 a ogni dado di danni inflitti dagli incantesimi che lancia con il descrittore "forza". Se l'incantesimo di forza non infligge danni espressi in dadi, aggiunge solo un bonus di +1 ai danni totali inflitti.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Armatura di forza (Str): Se Silveth lancia un incantesimo di forza che fornisce un bonus di armatura alla Classe Armatura, il bonus di armatura normalmente offerto aumenta di 2.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/7/4 al giorno; 1° livello dell'incantatore): 0 - *fiotto acido* (+9 contatto a distanza), *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lettura del magico*, *luce*, *luci danzanti*, *messaggio*, *sigillo arcano*, *suono fantasma*; 1° - *armatura magica* (già lanciato), *dardo incantato*, *raggio di indebolimento* (+9 contatto a distanza), *scudo*, *servitore inosservato*; 2° - *freccia acida di Melf* (+9 contatto a distanza), *grazia del gatto*, *raggio rovente* (+9 contatto a distanza), *splendore dell'aquila*, *vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie*, *protezione dall'energia*, *raggio di esaurimento* (+9 contatto a distanza), *velocità*; 4° - *globo di forza*† (+9 contatto a distanza), *porta dimensionale*, *sfera elastica di Otiluke* (CD 18); 5° - *cono di freddo* (CD 19), *mano interposta di Bigby*.

†Nuovo incantesimo descritto a pagina 110.

Proprietà: Spada lunga perfetta, *mantello della resistenza*+2, *anello di caduta morbida*, *anello di protezione*+3, *pozione di cura ferite gravi*, *pergamena con pelle coriacea* (6° livello dell'incantatore), 120 mp.

SAPIENTE ELEMENTALE

I sapienti elementali studiano gli elementi fondamentali alla base dell'esistenza (acqua, aria, fuoco e terra) imparando a sfruttarne i poteri. Alla fine di questo loro percorso, essi trascendono le loro forme mortali e divengono degli esseri elementali.

I sapienti elementali spesso iniziano la loro carriera come individui affascinati da uno o da tutti gli elementi classici. Prima ancora di acquisire livelli nella classe di prestigio, questi incantatori generalmente si sentono attirati verso gli incantesimi di un tipo di energia particolare. Questi incantatori trovano soddisfazione nella purezza scatenata delle forme di energia elementale, e diventano sapienti elementali per avvicinarsi il più possibile all'elemento che diventa il loro preferito.

Molti sapienti elementali iniziano come maghi combattenti, maghi o stregoni, sebbene non siano completamente sconosciuti incantatori divini nella classe. Anche un chierico con il dominio di Acqua, Fuoco o Sole potrebbe qualificarsi per questa classe di prestigio.

I PNG sapienti elementali di solito preferiscono seguire i loro studi in solitudine oppure in compagnia di altri sapienti elementali. A volte gruppi di sapienti elementali si riuniscono in luoghi in cui è decisamente manifesta la grandiosità e il potere di un elemento, come ad esempio alle pendici di un vulcano, su un'isola o su un'alta montagna ventosa.

Adattamento: Porre un elemento particolare alla base del tema del repertorio di un incantatore è un'idea che potrebbe esistere nella maggior parte delle partite. Per una svolta, il DM potrebbe voler prendere in considerazione elementi che vanno oltre quelli standard, sebbene questo richieda un certo lavoro da parte del DM. Altri elementi potrebbero comprendere legno, metallo, ossa e plasma, per dirne alcuni. La parte cruciale di questo procedimento è determinare il genere di danni che provoca ciascuno di questi elementi, e come questo tipo di danni interagisce con i quattro tipi riconosciuti di danni da energia (acido, elettricità, freddo e fuoco).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un sapiente elementale, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi, Conoscenze (piani) 4 gradi.

Talento: Sostituzione Energetica (acido, elettricità, freddo o fuoco).

Incantesimi: Capacità di lanciare almeno tre incantesimi che hanno uno dei seguenti descrittori in comune: acido, elettricità, freddo o fuoco. Uno degli incantesimi deve essere almeno di 3° livello.

TABELLA 2-20: SAPIENTE ELEMENTALE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Resistenza all'energia 5, specialità elementale	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Immunità al sonno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Energia inarrestabile +2	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenza all'energia 10	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Energia focalizzata +1	-
6°	+3	+2	+2	+5	Scurovisione	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Resistenza all'energia 20	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Energia inarrestabile +4	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Immunità alla paralisi e al veleno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Energia focalizzata +2, immunità all'energia, perfezione elementale	-

Speciale: Deve avere avuto un contatto pacifico con un elementale o esterno che abbia un sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra).

Abilità di classe

Le abilità di classe del sapiente elementale (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del sapiente elementale.

Competenza nelle armi e nelle armature: I sapienti elementali non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Ad ogni livello con l'eccezione del 5° e del 10°, un sapiente elementale ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere il livello della classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità aumentata di scacciare o distruggere non morti, un talento bonus ecc.). Se aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un sapiente elementale, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Resistenza all'energia (Str): Man mano che un sapiente elementale acquisisce livelli in questa classe di prestigio, diventa sempre più resistente al tipo di energia associato al suo elemento prescelto. Al 1° livello, ottiene resistenza 5 contro questo tipo di energia. Questa resistenza aumenta a 10 al 4° livello e a 20 al 7° livello.

Specialità elementale (Str): Il primo passo per trascendere la forma mortale richiede a un sapiente elementale di scegliere la sua specialità elementale. Quando entra nella classe, deve selezionare un elemento e il suo tipo di energia associato (acqua = freddo, aria = elettricità, fuoco = fuoco, o terra = acido). Questa scelta deve concordare con il talento Sostituzione Energetica che il sapiente ha selezionato per ottenere l'accesso alla classe di prestigio. Quando il sapiente lancia un incantesimo che normalmente infligge danni da energia, il descrittore di energia dell'incantesimo cambia nel tipo di energia scelto dal sapiente, e infligge danni di quel tipo di energia invece del suo normale tipo di energia.

Ad esempio, un sapiente elementale che scelga di specializzarsi nel fuoco potrebbe comunque lanciare *fondersi nella pietra*, e il descrittore dell'incantesimo non cambierebbe

poiché non infligge danni da energia. Tuttavia, se lancia *freccia acida di Melf*, l'incantesimo infliggerebbe danni da fuoco e avrebbe il descrittore "fuoco" invece di infliggere danni da acido e avere il descrittore "acido".

Immunità al sonno (Str): Al 2° livello, mentre un sapiente elementale continua a trascendere la sua forma mortale, ottiene l'immunità agli effetti di sonno.

Energia inarrestabile (Str): A partire dal 3° livello, un sapiente elementale affina ulteriormente la propria capacità di manipolare l'energia associata al suo elemento prescelto. Quando lancia un incantesimo usando quel tipo di energia, ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. All'8° livello, questo bonus aumenta a +4. Questi bonus si sommano a quelli garantiti dai talenti

Incantesimi Inarrestabili e Incantesimi Inarrestabili Superiore.

Energia focalizzata (Str): Dal 5° livello in poi, un sapiente elementale migliora ulteriormente nell'utilizzo dell'energia associata al suo elemento prescelto. La CD del tiro salvezza per qualsiasi incantesimo con quel descrittore di energia aumenta di 1. Al 10° livello, queste CD dei tiri salvezza aumentano di nuovo di 1 (aumento totale di 2). Questi aumenti sono cumulativi con quelli garantiti dai talenti Incantesimi Focalizzati e Incantesimi Focalizzati Superiore.

Scurovisione (Str): Al 6° livello, un sapiente elementale ottiene la scurovisione fino a 18 metri.

Immunità alla paralisi e al veleno (Str): Man mano che un sapiente elementale si avvicina alla perfezione elementale, ottiene l'immunità alla paralisi e al veleno al 9° livello.

Immunità all'energia (Str): Dal 10° livello in poi, un sapiente elementale ottiene l'immunità al tipo di energia associato con il suo elemento prescelto.

Perfezione elementale: Al 10° livello, un sapiente elementale, grazie alla lunga associazione con entità elementali e lo studio intensivo dei loro segreti, trascende completamente la sua forma mortale per diventare una creatura elementale. Il suo tipo cambia in elementale. Non ha più la necessità di mangiare, dormire o respirare (sebbene debba comunque riposare per ottenere nuovamente gli incantesimi). Ottiene l'immunità di una creatura elementale allo stordimento, e non è più soggetto ai danni extra da colpi critici o attacchi ai fianchi. Un sapiente elementale ottiene la velocità e le modalità di movimento, gli attacchi naturali, gli attacchi speciali e le qualità speciali di un elementale



Kyevera Luerten, una sapiente elementale

Medio del tipo appropriato alla sua specialità elementale, come indicato nel *Manuale dei Mostri*, con la differenza che la CD del tiro salvezza contro la sua forma di attacco elementale, se ne ha una (turbine, bruciare o vortice) è 20 + il suo modificatore di Cos.

Quando raggiunge questo stato, l'aspetto di un sapiente elementale è sottoposto a un cambiamento fisico minore, generalmente della pelle o degli occhi. Un sapiente elementale della terra, ad esempio, potrebbe acquisire occhi come pietre preziose e una dura pelle zigrinata. Chiunque condivide la predilezione del sapiente elementale per lo studio del suo piano prescelto riconosce subito la sua natura trascendente. Il sapiente elementale ottiene un bonus di circostanza +2 a tutte le prove di abilità e caratteristica basate sul Carisma quando interagisce con creature che condividono il suo sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco o terra) e con altri sapienti elementali che hanno scelto il suo elemento.

A differenza di un elementale normale, un sapiente elementale mantiene un'anima separata dal proprio corpo. Può essere riportata in vita come di norma per una creatura del suo tipo precedente.

ESEMPIO DI SAPIENTE ELEMENTALE

Kyevera Luerten: Elfa maga combattente 6/sapiente elementale 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d6 più 4d4; pf 33; Iniz +2; Vel 9 m; CA 21, contatto 12, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +5; Att o Att comp +6 in mischia (1d8/x3, lancia perfetta); AS energia inarrestabile +2, specialità del fuoco, incisività del mago combattente; QS mago corazzato (leggera), tratti degli elfi, immunità al sonno, visione crepuscolare, resistenza al fuoco 10; AL CB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +10 (+12 contro ammalamenti); For 10, Des 14, Cos 11, Int 14, Sag 8, Car 19.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +4, Concentrazione +13, Conoscenze (arcano) +15, Conoscenze (piani) +6, Intimidire +15, Osservare +1, Sapienza Magica +11; Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati Superiore (invocazione), Incantesimi Inarrestabili, Sostituzione Energetica (fuoco).

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Ignan.

Energia inarrestabile (Str): Quando Kyevera lancia un incantesimo che ha il descrittore "fuoco", ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura (in aggiunta al bonus dal suo talento Incantesimi Inarrestabili).

Incisività del mago combattente (Str): Kyevera ottiene un bonus di +2 ai danni inflitti da uno qualsiasi dei suoi incantesimi che infligga danni ai fusti ferita. Un singolo incantesimo non può mai ottenere questi danni extra più di una volta ogni lancio.

Tratti degli elfi (Str): Gli elfi hanno immunità a effetti di sonno magico. Un elfo che passa semplicemente entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Incantesimi da mago combattente conosciuti (6/7/7/7/6/3 al giorno; 10° livello dell'incantatore): 0 - *distruzione non morti* (+7 contatto a distanza), *fiotto acido* (+7 contatto a distanza), *luce*, *raggio di gelo* (+7 contatto a distanza); 1°

- *colpo accurato*, *dardo incantato*, *disco fluttuante di Tenser*, *globo di acido inferiore*^{†F} (+7 contatto a distanza), *globo di elettricità inferiore*^{†F} (+7 contatto a distanza), *globo di freddo inferiore*^{†F} (+7 contatto a distanza), *globo di fuoco inferiore*^{†F} (+7 contatto a distanza), *globo di suono inferiore*^{†F} (+7 contatto a distanza), *grandinata di pietre*^{†F}, *mani brucianti* (CD 17), *precisione*^{†F}, *pugno di pietra*^{†F}, *stretta folgorante*^F (+5 contatto in mischia), *tocco gelido* (+5 contatto in mischia; CD 15); 2° - *coltello di ghiaccio*^F (CD 16), *esplosione di fuoco*^{†F} (CD 18), *fiamma perenne*, *frantumare*^F (CD 18), *freccia acida di Melf*^F (+7 contatto a distanza), *lama rotante*^{†F} (falcetto perfetto +10 in mischia, 1d6+4) *lame di fuoco*^{†F}, *pirotecnica* (CD 16), *raggio rovente* (+7 contatto a distanza), *sfera infuocata* (CD 18), *trappola di fuoco* (CD 16); 3° - *anello di lame*^{†F}, *capanna di Leomund*, *freccia infuocata*, *folata di vento* (CD 19), *fulmine*^F (CD 19), *nube maleodorante* (CD 17), *palla di fuoco* (CD 19), *scudo di fuoco*, *tempesta di ghiaccio*^F, *tempesta di nevischio*^F, *veleno* (+5 contatto in mischia; CD 17); 4° - *allucinazione mortale*, *contagio* (CD 18), *globo di acido*^{†F}, *globo di elettricità*^{†F}, *globo di forza*^{†F}, *globo di freddo*^{†F}, *globo di fuoco*^{†F}, *globo di suono*^{†F}, (CD 18), *grido*^F (CD 20), *muro di fuoco*, *scoppio di fiamme*^{†F} (CD 20), *tentacoli neri di Evard*; 5° - *arco di fulmini*^{†F} (CD 19), *colpo infuocato* (CD 21), *cono di freddo*^F (CD 21), *esplosione di fuoco superiore*^{†F} (CD 21), *nube mortale* (CD 19), *raggio prismatico*^{†F} (CD 21) *scudo di fuoco di massa*^{†F}.

[†]Nuovo incantesimo che si trova nel Capitolo 4.

^F: Questi incantesimi perdono il loro normale sottotipo di energia e ottengono invece il sottotipo del fuoco. Infliggono danni da fuoco invece dei loro normali tipi di danni da energia (se infliggono danni).

Proprietà: *Giaco di maglia*+2, *scudo leggero di metallo*+2, *lancia perfetta*, *falcetto perfetto*, *mantello del carisma*+2, *mantello della resistenza*+2.

TESSITORE DEL FATO

Certe persone sono fortunate; altre meno. E pochissimi sono invece gli artefici della propria fortuna. Un tessitore del fato (chiamato pure "incantatore dei molti fati") ha tolto il velo alla sorte, alle circostanze e al caos per scoprire una ben più profonda verità: la probabilità. Quando succede qualcosa, sono automaticamente escluse milioni di altre possibilità, come se l'universo cercasse, alla cieca, di trovare un equilibrio. Attraverso questa nuova rivelazione, il tessitore del fato risponde a questa scelta casuale, influenzandola. Egli è in grado di aumentare le probabilità che un evento a lui favorevole si verifichi.

Qualsiasi incantatore arcano che sia riuscito a farla in barba alla sua cattiva sorte è un potenziale candidato per questa classe di prestigio. Chi non ha mai lanciato un incantesimo con la segreta, e vana, speranza di un particolare esito, o non si è mai reso amaramente conto della stupefacente fortuna di un avversario che resiste imperterrito sotto la pioggia di ripetuti incantesimi? Il tessitore del fato è totalmente dedito a far prendere una piega particolare agli apparenti capricci della sorte: fortuna per se stesso, sfortuna per i suoi avversari.

I PNG tessitori del fato ricoprono spesso posizioni di potere e autorità, come ci si può aspettare da quanti si dimostrano abili ad avere una diretta influenza sul proprio destino. Altri continuano a manipolare il mondo,