

Stratega Sacro del Cavaliere Rosso

Crediti Aggiuntivi

Creatore:

Brona

Supervisore:

Brona

“Mangi il cavallo e mi metti sotto scacco? Poco male, mi basta muovere qui la regina per liberarmi dallo scacco e mettere te in scacco matto...”

Dado Vita: d8

Requisiti

Allineamento:

LB, LN, LM

Abilità: Diplo-

mazia 8 gradi,

Conoscenze

[Religioni] 5

gradi, Conoscenze [Storia] 5 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi.

Talenti: Incantare In Combattimento

Speciale: Competenza nelle armi da guerra; Cavaliere Rosso come divinità patrona e accesso al dominio della Pianificazione; Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello; capacità di scacciare non-morti.

Abilità di Classe

Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (Architettura ed Ingegneria) (Int), Conoscenze (Geografia) (Int), Conoscenze (Locali) (Int), Conoscenze (Natura) (Int), Conoscenze (Nobiltà e Regalità) (Int), Conoscenze (Religioni) (Int), Conoscenze (Storia) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag),



Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiungere (Car), Saltare (For), Scalare (For).

Punti Abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Competenza nelle Armi e nelle Armature:

Gli strateghi sacri sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, e in tutte le armature e gli scudi (eccetto gli scudi torre).

Incantesimi al giorno/ Incantesimi conosciuti:

Ad ogni livello successivo al 1°, uno stratega sacro ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse acquisito anche un livello in una classe di incantatore divino 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. Se aveva più di una classe di incantatore divino prima di diventare stratega sacro, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti, preferendo le classi del chierico e del paladino o guardia nera alle classi di druido o ranger.

Studiare il Terreno (Str): Se il sacro stratega passa almeno 1 minuto a studiare un territorio, beneficerà di vari bonus in qualsiasi combattimento si svolga all'interno di quell'area, e fintanto che non lo lascia muovendosi al di fuori di esso. In



Stratega Sacro del Cavaliere Rosso

un qualsiasi momento, uno stratega sacro può avere studiato un solo territorio, se ne studia un altro perde tutti benefici sul primo terreno.

Si può influenzare un'area semisferica con raggio di 30 metri + 3 per livello di incantatore.

Il personaggio deve trovarsi fisicamente in quell'area per poterlo studiare preliminarmente (il tempo di esplorazione dipende dalla vastità del terreno), disporre di mezzi normali o magici (piante e mappe molto accurate, metodi di divinazione...) per poterlo studiare da lontano o conoscere già e accuratamente il luogo. L'area può avere qualsiasi forma, e può comprendere diverse stanze o luoghi simili, ma questi devono avere le

stesse caratteristiche di terreno (se ne hanno più di una, tipo una pianura confinante con un acquitrino, selezionare per l'effetto solo una sezione omogenea di quell'area).

Il personaggio e i suoi alleati nell'area, purché siano in grado di vedere il personaggio, beneficiano dei seguenti bonus: +2 di circostanza ad Ascoltare, Cercare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Scalare e Sopravvivenza, un bonus di circostanza di +1 ai Tiri per Colpire, alla CA e all'Iniziativa e di +2 alle prove per evitare di essere Sbilanciati od Oltrepassati, un bonus di circostanza di 1,5m alla velocità e non sono rallentati da terreni difficili o altri impedimenti non artificiali (come

Liv	BAB	TS			Speciale	Incantesimi al giorno / Incantesimi conosciuti
		T	R	V		
1	+0	2	0	2	Studiare il Terreno, Resistenza alle Illusioni e alla Paura +1	-
2	+1	3	0	3	Dominio Bonus, <i>Nube di Nebbia</i> , <i>Chiarovisione/Chiaroveggenza</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3	+2	3	1	3	Studiare lo Spirito, Resistenza alle Illusioni e alla Paura +2	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4	+3	4	1	4	<i>Divinazione</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5	+3	4	1	4	Studiare il Silenzio, Resistenza alle Illusioni e alla Paura +3	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6	+4	5	2	5	<i>Comunione</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
7	+5	5	2	5	Studiare il Nemico, Resistenza alle Illusioni e alla Paura +4	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
8	+6	6	2	6	<i>Invisibilità di Massa</i> , <i>Terreno illusorio</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
9	+6	6	3	6	Studiare Se Stessi, Resistenza alle Illusioni e alla Paura +5	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
10	+7	7	3	7	Cavalcatura Sacra, Dominio Bonus	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

Stratega Sacro del Cavaliere Rosso

Ragnatele magiche o borse dell'impedimento).

Resistenza alle Illusioni e alla Paura (Sop): Il personaggio e i suoi alleati entro 9m guadagnano un bonus di circostanza di +1 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà e alle prove contro effetti di Illusione o Paura, comprese le prove di Intimidire dirette contro il personaggio od i suoi alleati. Ad ogni livello dispari dopo il primo, ottengono un ulteriore bonus di circostanza di +1.

Dominio Bonus (Str): Al 2° ed al 10° livello, uno stratega sacro può scegliere un dominio bonus tra i seguenti: Conoscenza, Distruzione (se LN o LM), Guerra, Inganno, Legge, Nobiltà, Oracolo (*Perfetto Sacerdote*), Protezione (se LN o LB), Tempo Atmosferico (*Perfetto Sacerdote*), Viaggio.

Lo stratega sacro beneficia anche dei poteri speciali concessi dai domini scelti.

Studiare lo Spirito (Str): Spendendo un utilizzo giornaliero di Scacciare Non Morti (se ne ha, altrimenti solo 1 volta al giorno) come azione di round completo a parlare e compiere gesti, il personaggio può decidere se incitare i suoi compagno o intimidire i suoi avversari (purché possano vederlo e sentirlo).

Lo stratega sacro dovrà rimanere concentrato e non potrà svolgere altre azioni mentre usa quest'abilità; la durata dell'effetto è pari ai round in cui rimane concentrato.

Incitare i compagni garantisce al personaggio e ai suoi alleati l'immunità alla paura, un bonus di morale di +2 ai TS su

Tempra e Volontà, un bonus di morale di +1 per ogni due livelli nella classe di prestigio fino ad un massimo del bonus di Carisma del personaggio ai tiri per colpire e ai danni.

Intimidire gli avversari costringe gli avversari a superare un TS sulla Volontà con $CD = 10 + \text{livello nella stratega sacro} + \text{mod Car}$; gli avversari che falliscono il tiro salvezza sono scossi (subiscono una penalità di -2 a tutte le prove e i tiri per colpire); inoltre non possono utilizzare tattiche complesse, quindi per tutta la durata dell'effetto non saranno in grado di utilizzare nessuna abilità, capacità di classe o effetto magico che determini i bonus e le capacità offensive del nemico (anche quelle fornite dai terreni, l'avversario sarà così distratto da non capire come sfruttare il vantaggio di un bonus da terreno sopraelevato o simile). Gli avversari che superano il tiro salvezza sono immuni a questo effetto da parte del personaggio per 24 ore.

Studiare il Silenzio (Str): Il personaggio è addestrato a combattere anche con le parole e le informazioni oltre che con la spada. I più grandi strateghi hanno vinto le guerre senza che nessuno estraesse mai una spada.

Il personaggio somma il suo modificatore di Saggezza alle prove di Diplomazia, Intimidire, Raccogliere Informazioni e Raggiungere; aggiunge, inoltre, il suo modificatore di Intelligenza alle prove di Ascoltare, Osservare e Percepire Intenzioni.

Studiare il Nemico (Str): Se il personag-

Stratega Sacro del Cavaliere Rosso

gio passa almeno 3 round completi a studiare un avversario senza fare nient'altro e spende un uso giornaliero di Scacciare Non Morti (se ne ha, altrimenti solo 1 volta al giorno), per le successive 2 ore ottiene uno dei seguenti bonus a scelta nel combattimento contro di lui.

Bonus di competenza +4 al Tiro per Colpire e +2 di competenza ai danni con un'arma o un incantesimo contro l'avversario

Bonus di competenza +3 alla CD dei propri incantesimi, attacchi o qualità speciali, ma solo contro quell'avversario

Ignora la RD dell'avversario

Ignora la RI dell'avversario

Bonus di competenza +2 alla propria CA e RD 4/- ma solo contro quell'avversario

Bonus di competenza +3 ai TS, ma solo contro quell'avversario

Il personaggio può effettuare attacchi particolari che normalmente provocherebbero AdO, senza che quell'avversario ne benefici (Tipo sbilanciare, disarmare ecc)

Possibilità di effettuare AdO anche se l'avversario dispone di talenti che lo negherebbero

Contro tutti gli altri nemici, la CA, il bonus di attacco del personaggio e i danni inflitti dal personaggio subiscono una penalità di competenza di -1.

Lo stratega sacro può studiare un unico nemico per volta, ma può farlo anche a distanza, con chiaroveggenza o effetti simili; se studia un nuovo nemico quello

precedente viene perso.

Studiare Se Stessi (Str): Il personaggio conosce meglio se stesso e può porre rimedio ai suoi punti deboli. Rinunciando permanentemente a 3 utilizzi giornalieri di Scacciare Non Morti, lo stratega sacro ottiene l'immunità ad effetti magici che potrebbero cambiare il suo allineamento, inoltre ha un bonus di +4 ai tiri salvezza contro effetti di metamorfosi e risucchio di livelli.

Infine beneficia in maniera permanente di uno dei seguenti bonus:

- +1 di potenziamento ad una caratteristica
- +1PF per ogni due livelli o dadi vita
- +2 di potenziamento al suo tiro salvezza più basso
- +4 di potenziamento all'iniziativa
- +1 di potenziamento al Bonus di Attacco Base
- +1 di schivare alla CA
- +1 di potenziamento alla CD dei suoi incantesimi
- +2 di potenziamento alla CD per una delle altre sue capacità
- +1 di potenziamento al suo livello di incantatore
- +2 usi giornalieri di una capacità magica o di altre capacità speciali già possedute
- Altro a discrezione del master.

Capacità Magiche

Lo stratega sacro è abile nel manipolare i campi di battaglia a suo favore e nel prevedere le tattiche nemiche. Al secondo livello e ad ogni livello pari successivo

Stratega Sacro del Cavaliere Rosso

ottiene le seguenti capacità magiche:

1 volta al giorno: Chiaroveggenza, Nube di Nebbia, Divinazione, Invisibilità di Massa, Terreno illusorio. 1 volta alla settimana, senza spesa di PE: Comunione.

Il livello di incantatore per questi incantesimi è lo stesso del personaggio; la CD si basa sulla Saggezza.

Cavalcatura Speciale: Al 10° livello lo stratega sacro ottiene una cavalcatura speciale inviatagli dalla sua divinità. Questa capacità è identica a quella di un paladino di decimo livello, ma l'allineamento della cavalcatura deve essere uguale a quella del personaggio.