

Ricercatore di Cristalli

Un ricercatore di cristalli è un avventuriero specializzato nella ricerca dei cristalli, o meglio delle pietre del potere da cui successivamente sono tagliati i più potenti cristalli magici.

I gruppi di avventurieri più avidi (o più ambiziosi) amano avere un ricercatore di cristalli nel gruppo, ma spesso questo tipo di personaggi sono solitari, non gradiscono dividere quello che trovano. Chi di loro si unisce ad un gruppo lo fa per assicurarsi collaborazione e protezione, o per nobili cause indipendenti dalla materialità della sua missione.

Dado Vita: d8

Punti abilità per livello: 2 + Bonus Int

Abilità del Fuciliere: Artigianato (gemme) (Int), Cercare (int), Conoscenze (geografia) (int), Conoscenze (storia) (int), Conoscenze (nobiltà) (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Professione (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere informazioni (Car), Raggirare (Car), Valutare (Sag)

Prerequisiti

Bonus Attacco Base: +4

Abilità: Artigianato (gemme) 8 gradi, Raccogliere informazioni 8 gradi

Talenti: Allerta

Speciale: Deve possedere una pietra del potere o un cristallo del valore di almeno 18.000 monete d'oro.

Descrizione

Competenze: Guadagna

la competenza in armi da guerra e nelle armature leggere e medie.

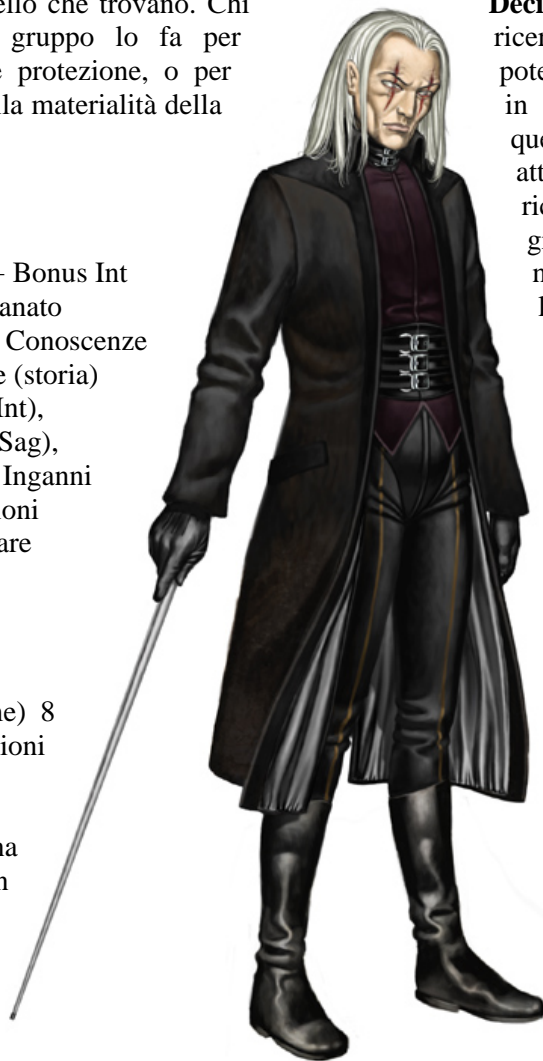
Individuazione dei Cristalli (Mag): Un ricercatore può utilizzare questa capacità magica a volontà.

Essa funziona allo stesso modo dell'incantesimo *Individuazione del magico* lanciato da un incantatore di livello pari al livello di classe del Ricercatore, con la differenza che questa capacità magica è in grado solo di individuare cristalli magici e pietre del potere, siano essi liberi o associati ad oggetti magici.

Decifrare la risonanza (sop): Un ricercatore che possiede un cristallo del potere e che lo analizza con attenzione è in grado di percepire la risonanza che questo cristallo ha con altri cristalli attorno a sé. La risonanza indica al ricercatore la gemma o la pietra magica grezza dello stesso valore più vicina, nel raggio massimo di 9 chilometri. Se la pietra non è dello stesso valore, c'è una % di fallimento della lettura della risonanza pari alla differenza del bonus di potenziamento equivalente. Ad esempio se si utilizza un cristallo +3 per individuarne uno +5, esiste il 20% di possibilità che la direzione indicata sia sbagliata. Viene indicata solo la direzione approssimativa, e null'altro, anche se la distanza può essere dedotta approssimativamente: vicino quando la gemma è a meno di un chilometro, medio quando è a meno di 4, lontana quando è oltre fino a 9 chilometri. Un ricercatore ha bisogno di concentrarsi per 1 round completo quando ha intenzione di decifrare la risonanza su un cristallo, e può ripetere la lettura ogni 10 minuti.

Sostituzione rapida (str):

Un ricercatore può sostituire i cristalli nella sua arma o armatura come azione gratuita, ma limitatamente a uno per round.



Ricercatore di Cristalli

Lvl	BAB	TST	TSR	TSV	Speciali
1	+0	+0	+2	+2	<i>Individuazione dei Cristalli</i> , Decifrare la risonanza
2	+1	+0	+3	+3	Sostituzione rapida, Tagliare pietre del potere
3	+2	+1	+3	+3	Modulare Cristalli I
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	Trasferire l'energia del Cristallo
6	+4	+2	+5	+5	Modulare Cristalli II
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6	+2	+6	+6	
9	+6	+3	+6	+6	Modulare Cristalli III
10	+7	+3	+7	+7	Assorbire l'energia del Cristallo

Tagliare pietre del potere (str): Un ricercatore, avendo il tempo e gli strumenti adatti, può tagliare da solo le pietre del potere in modo da adattare ad una arma o ad una armatura. Per riuscire nell'operazione necessita di 10 minuti per ogni bonus +1 del cristallo risultante. Può decidere che il cristallo divenga utile per armature o per armi, ma non può deciderne i poteri che saranno determinati a caso dal dungeon master in base alla potenza del cristallo stesso.

Modulare Cristalli (sop): Un ricercatore può interagire con l'energia presente in un cristallo e modularne la forma in modo da ottenere un diverso potere da esso. Questa capacità soprannaturale può essere utilizzata per 1 minuto per livello del ricercatore al giorno. Al terzo livello apprende come ridurre i poteri alternativi di un cristallo per aumentare il bonus di potenziamento. Può sopprimere una o più capacità speciali che il cristallo garantisce all'arma o all'armatura in questione per sommare il bonus equivalente di quella capacità al bonus di potenziamento. Un cristallo +1 fiammeggiante e affilato potrebbe essere modulato in +2 con uno solo dei due poteri, oppure a +3 senza alcun potere. Il massimo bonus di potenziamento che si può ottenere resta comunque pari a +5.

Al sesto livello apprende come aumentare temporaneamente il potere di un cristallo. Può aumentare il bonus di potenziamento di un cristallo senza cancellare i suoi poteri. Il bonus di potenziamento aumenta di +2. Il massimo bonus di potenziamento che si può ottenere resta comunque pari a +5.

Al nono livello apprende come aumentare il bonus di potenziamento oltre i limiti normalmente

conosciuti. Può raddoppiare il valore del bonus di potenziamento di un cristallo e superare in questo modo il massimo del bonus consentito, pari a +5, raggiungendo così anche +10. I bonus di potenziamento oltre +5 sono considerati epici al fine di superare la resistenza al danno.

Modulare un cristallo è un'azione di round completo, farlo tornare alla normalità è un'azione gratuita.

Trasferire l'energia del cristallo (sop): utilizzando questa capacità magica un ricercatore di cristalli può virtualmente "sdoppiare" un cristallo e distribuirlo in due armi o due armature. La durata dello sdoppiamento è di 10 round e il ricercatore può utilizzare questa capacità 1 volta al giorno. Le due armi (o armature), quella con il cristallo da sdoppiare e quella bersaglio, devono essere a contatto al momento dell'utilizzo di questa abilità, ma una volta trasferito il potere, possono distanziarsi senza limiti. L'oggetto magico bersaglio deve possedere una enervatura libera per collocare la copia "virtuale" del cristallo sdoppiato. Trasferire l'energia richiede un round completo. Naturalmente gli effetti del cristallo suddiviso si sommano a quelli dei cristalli già presenti nell'oggetto bersaglio secondo le regole consuete. Trasferire l'energia può essere utilizzato solo su un cristallo per volta. Il cristallo che viene sdoppiato scompare distribuendosi su entrambe le armi (o armature) e non può essere a sua volta bersaglio di modulazioni finché è nello stato di trasferimento dell'energia.

Assorbire l'energia del cristallo (sop): questo potere funziona esattamente come Trasferire l'energia del cristallo ma l'energia viene trasferita nel corpo del ricercatore stesso. Tutte le armi (o le armature) indossate o impugnate dal ricercatore

otterranno i benefici del cristallo condiviso fintanto che resteranno indossate e impugnate da lui. Naturalmente gli effetti del cristallo suddiviso si sommano a quelli dei cristalli già presenti sugli oggetti impugnati e indossati dal ricercatore secondo le regole consuete. Assorbire l'energia può essere utilizzato solo su un cristallo per volta. Il cristallo che viene assorbito scompare penetrando

nel corpo del ricercatore e non può essere a bersaglio di modulazioni finché è coinvolto nell'assorbimento dell'energia.

Illustrazione di Aly Fell

Creato da Luigi Cecchi

pauldeggan@yahoo.it

www.zeistworld.blogspot.com

