

Nuova Classe: Artefice

Autore originale: Keith Baker <http://keith-baker.com/extra-life-hacking-the-artificer/>

Si ringrazia per la collaborazione alla redazione del testo: Davide Papazzoni

Ispirazione: La classe dell'artefice di Eberron, ma anche certi chierici devoti al dio delle invenzioni come Gond

Note Speciali: La base dell'idea di Keith Baker, autore originale di Eberron, è quella di creare un artefice che in qualche modo richiamasse la classe introdotta nella terza edizione. I cambiamenti tra le varie edizioni del gioco hanno fatto sì che le corrispondenze fossero difficili, ma tramite il recente articolo di Mike Mearls su *Unearthed Arcana* e il confronto con il materiale originale di Eberron il risultato, partendo dal chierico come suggerisce Baker, potrebbe essere qualcosa di molto simile.

La versione di Baker sembra essere priva dei livelli superiori, e manca un'effettiva corrispondenza per i livelli 7° o 9° soprattutto negli "incantesimi di dominio", facendo un po' di ritocchi, sono riuscito a tirare fuori questa classe, anche se non credo sia totalmente bilanciata, dovrebbe essere abbastanza simile all'originale della terza edizione.

Artefice

Privilegi di Classe

L'artefice ha i seguenti privilegi di classe

Punti Ferita

Dado Ferita: 1d8 per livello da artefice

Punti Ferita al 1° livello: 8 + il tuo modificatore di Costituzione

Punti Ferita ai Livelli Più Alti: 1d8 (o 5) + il tuo modificatore di Costituzione per livello da artefice oltre il 1°

Competenze

Armature: Armature leggere, armature medie, scudi

Armi: Tutte le armi semplici

Attrezzi: Attrezzi da ladro, un tipo di attrezzi da artigiano a tua scelta

Tiri Salvezza: Intelligenza, Saggezza

Qualifiche: Scegli due qualifiche tra Intuizione, Investigazione, Percezione e Storia

Equipaggiamento

Inizi con il seguente equipaggiamento, oltre all'equipaggiamento fornito dalla tua formazione:

- (a) una mazza o (b) un martello da guerra (se competente)
- (a) armatura di scaglie, (b) armatura di cuoio o (c) armatura di maglia (se competente)
- (a) una balestra leggera e 20 saette o (b) qualsiasi arma semplice
- (a) uno zaino da rapinatore o (b) uno zaino da esploratore
- Uno scudo

L'Artefice

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Trucchetti Conosciuti	- Slot Incantesimo -								
				1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+2	Infusioni, Maestro dell'Artificio	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+2	Infondere Pergamene, Infondere Pozioni, Infusione Esperta (1/riposo)	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	+2	Incremento di Punteggio di Abilità	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	+3	Infondere Armi e Armature, Infusione Esperta (2/riposo)	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	+3	Incremento di Punteggio di Abilità	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	+4	Artefice Superiore	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	+4	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	+5	Artefice Supremo	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	+5	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	+6	Infusione Esperta (3/riposo)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	+6	Incremento di Punteggio di Abilità	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	+6	Artefice Legendario	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Infusioni

Puoi eseguire infusioni, che funzionano in maniera simile agli incantesimi. Vedi il capitolo 10 delle *Regole Base del Giocatore* per le regole sull'esecuzione degli incantesimi

Trucchetti

Al 1° livello, conosci tre trucchetti a tua scelta dalla lista delle infusioni. Ai livelli più alti apprenderai ulteriori trucchetti da artefice di tua scelta, come mostrato nella colonna Trucchetti Conosciuti della tabella L'Artefice.

Preparare ed Eseguire Infusioni

La tabella L'Artefice mostra di quanti slot incantesimo disponi per eseguire le tue infusioni di 1° livello o più alti. Per eseguire una di queste infusioni, devi spendere uno slot del livello dell'incantesimo o più alto. Recupererai tutti gli slot incantesimo spesi al termine di un riposo lungo.

Prepara la lista delle infusioni da eseguire a tua disposizione, scegliendole dalla lista delle infusioni. Quando lo fai, scegli un numero di infusioni uguale al tuo modificatore di Intelligenza + il tuo livello da artefice (minimo 1 infusione). Le infusioni devono essere di un livello per cui disponi slot incantesimo.

Ad esempio, se sei un artefice di 3° livello, hai quattro slot incantesimo di 1° livello e di 2° livello. Con Intelligenza 16, la tua lista di infusioni preparate può includere sei infusioni di 1° o 2° livello, in qualsiasi combinazione. Se prepari l'infusione di 1° livello *riparare ferite*, puoi eseguirla usando uno slot di 1° o 2° livello. Eseguire l'infusione non la rimuove dalla lista delle tue infusioni preparate.

Puoi cambiare la tua lista di infusioni preparate al termine di un riposo lungo. Preparare una nuova lista di infusioni necessita di tempo trascorso a studiare i tuoi appunti e meditare: almeno 1 minuto per livello di infusione per ogni infusione sulla tua lista.

Abilità da Incantatore

L'Intelligenza è la tua abilità da incantatore per le infusioni. Il potere delle tue infusioni deriva dallo studio delle arcane pratiche degli artefici. Usi l'Intelligenza ogni volta che un'infusione fa riferimento alla tua abilità da incantatore. Inoltre, puoi usare il modificatore di Intelligenza quando stabilisci la CD del tiro salvezza di un'infusione da te eseguita e quando effettui un tiro di attacco con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'infusione = 8 + tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

Modificatore di attacco dell'infusione = tuo bonus di competenza + tuo modificatore di Intelligenza

Eseguire Rituale

Puoi eseguire un'infusione come rituale se ha l'etichetta rituale e l'hai preparata.

Focus di Incantamento

Puoi usare gli attrezzi da artigiano come focus di incantamento delle tue infusioni.

Maestro dell'Artificio

Al 1° livello diventi competente con la qualifica Arcano. Il tuo bonus di competenza viene raddoppiato per qualsiasi prova di abilità effettuata usando Arcano o un attrezzo in cui sei competente.

Incantesimi

Aggiungi automaticamente delle infusioni alla sua lista, che otterrai al livello da artefice indicato. Una volta ottenuta una di queste infusioni, essa sarà sempre preparata, e non sarà conteggiata nel numero di infusioni che puoi preparare giornalmente.

Se l'infusione non è un incantesimo che compare sulla lista delle infusioni, per te sarà comunque considerato un'infusione.

Infusioni

Livello da Artefice	Incantesimi
1°	<i>identificare, individuare magia</i>
3°	<i>arma magica, potenziare abilità</i>
5°	<i>controincantesimo, dissolvere magia</i>

Infondere Pergamene

Al 2° livello, puoi inoltre attingere alla tua riserva di energia magica per creare *pergamene degli incantesimi*. Puoi usare la tua abilità Recupero Arcano per creare una pergamena invece di spendere uno slot incantesimo.

Devi portare a termine un riposo breve, per poi spendere 10 minuti con pergamena, penna e inchiostro per creare una *pergamena degli incantesimi*, contenente un incantesimo scelto tra quelli che conosci. Sottrai il livello dell'incantesimo dal totale di livelli che normalmente recuperi sottoforma di slot tramite il Recupero Arcano. Tale riduzione del tuo Recupero Arcano si applica finché non usi la pergamena e successivamente porti a termine un riposo lungo.

Infondere Pozioni

A partire dal 2° livello, puoi creare pozioni magiche. Devi spendere 10 minuti focalizzando la tua magia su una fiala di normale acqua e spendere uno slot incantesimo per trasformarla in una pozione. Una volta che hai speso uno slot incantesimo per creare una pozione, non puoi riottenere quello slot finché la pozione non viene consumata o per 1 settimana, dopo la quale la pozione perde la sua efficacia. Puoi creare fino a tre pozioni per volta; creare una quarta pozione causa la perdita di efficacia della più vecchia attualmente attiva. Se la pozione è stata consumata, il suo effetto termina immediatamente.

Lo slot incantesimo da te speso determina il tipo di pozione che puoi creare. Vedi l'*Enciclopedia Magica – Volume 1* per le regole inerenti alle *Pozioni*.

Slot Incantesimo	Pozione Creata
1°	<i>arrampicata, crescita o guarigione</i>
2°	<i>lettura del pensiero o guarigione maggiore</i>
3°	<i>invisibilità, guarigione superiore o respirare acqua</i>
4°	<i>Resistenza</i>

Infusione Esperta

Al 2° livello, ottieni la capacità di incanalare l'energia arcana per produrre effetti magici. Inizi con due di questi effetti.

Quando usi Infusione Esperta, scegli quale effetto creare. Prima di poter utilizzare di nuovo Infusione Esperta dovrai completare un riposo breve o lungo.

Alcuni effetti di Infusione Esperta richiedono un tiro salvezza. Quando usi un effetto di questa classe, la CD è uguale alla CD dei tuoi incantesimi da artefice.

A partire dal 6° livello, potrai usare Infusione Esperta due volte prima di ogni riposo, e a partire dal 18° livello lo potrai utilizzare tre volte prima di ogni riposo. Quando terminerai un riposo breve o lungo, recupererai gli usi consumati.

Infusione Esperta: Attrezzo Perfetto

Puoi infondere un oggetto di un potenziamento che lo rende l'attrezzo perfetto per qualsiasi situazione tu stia affrontando. Con un'azione, scegli una qualifica o un attrezzo. Per i successivi 10 minuti (o fino a quando detieni l'oggetto) sei competente con la qualifica o l'attrezzo.

Infusione Esperta: Potenziare Armi

Con un'azione, puoi potenziare un'arma che stai impugnando. Per il minuto successivo o fino a quando non rilasci l'arma, ottieni uno dei seguenti benefici:

Arma Distruttiva. Infliggi 1d6 danni radianti aggiuntivi e irradi luce intensa in un raggio di 6 metri e luce fioca per ulteriori 6 metri di raggio.

Brando del Gelo. Infliggi 1d6 danni da freddo aggiuntivi e hai resistenza al fuoco.

Lingua di Fuoco. Infliggi 1d6 danni da fuoco aggiuntivi e hai resistenza al freddo.

Incremento di Punteggio di Abilità

Quando raggiungi il 4° livello, e poi ancora all'8°, 12°, 16° e 19° livello, puoi incrementare un tuo punteggio di abilità di 2, o incrementare due punteggi di abilità di 1. Di norma, utilizzando questo privilegio non puoi accrescere un punteggio di abilità oltre il 20.

Infondere Armi e Armature

A partire dal 6° livello, puoi creare armi e armature magiche. Devi spendere 10 minuti focalizzando la tua magia su una comune arma, armatura, scudo o gruppo di 20 munizioni, e spendere uno slot incantesimo per infonderlo di energia magica. L'oggetto magico mantiene tale potenziamento per 8 ore o finché non viene utilizzato (nel caso delle munizioni). Puoi infondere un solo oggetto alla volta; se ne infondi un secondo, il primo perde immediatamente questa capacità. Una volta che hai speso uno slot incantesimo per creare tale oggetto, non puoi riottenere tale slot finché esso non ha perso la sua magia.

Lo slot incantesimo che spendi determina il tipo di arma, armatura, o scudo che puoi creare.

Slot Incantesimo Oggetto Creato

2°	<i>munizione +1</i> (20 munizioni)
3°	<i>arma +1</i> o <i>scudo +1</i>
4°	<i>armatura +1</i>
5°	<i>arma +2</i> o <i>munizione +2</i> (20 munizioni)
6°	<i>armatura +2</i>

Artefice Superiore

A partire dal 10° livello, puoi creare una seconda arma, armatura, scudo o gruppo di munizioni magici utilizzando la tua abilità di Infondere Armi e Armature. Tentare di infondere un terzo oggetto porta il più vecchio a perdere immediatamente le sue capacità. Puoi inoltre creare una pozione o pergamena addizionale utilizzando Infondere Pozioni o Infondere Pergamene.

Artefice Supremo

Al raggiungimento del 14° livello, la tua padronanza della magia arcana ti permette di produrre una varietà di oggetti magici. Puoi creare un singolo oggetto magico di rarità comune o non comune. Per creare tale oggetto è necessaria una settimana e devi aspettare 1 mese prima di poter usare questa abilità per creare un nuovo oggetto.

Artefice Legendario

Al raggiungimento del 20° livello, la tua padronanza della magia arcana ti permette di creare un singolo oggetto magico di rarità raro. Per creare tale oggetto è necessario un mese e devi aspettare 1 anno prima di poter usare questa abilità per creare un nuovo oggetto.

Infusioni da Artefice

<p>Trucchetti (Livello 0) Bacchetta Improvisata* Gioco di Prestigio Guida Luce Resistenza Riparazioni di Emergenza*</p> <p>1° Livello Identificare Individuare Magia Infliggere Danni* Oggetto Accumula Incantesimi* Riparare Danni* Scudo Scudo della Fede</p> <p>2° Livello Arma Magica Bussare Frantumare Potenziare Abilità Riscaldare Metallo Serratura Arcana Trovare Trappole</p> <p>3° Livello Controincantesimo Dissolvere Magia Glifo di Tutela Mantello del Crociato Parola di Riparazione di Massa* Protezione dall'Energia Rimuovere Maledizione</p>	<p>5° Livello Creazione Fabbricare Muro di Forza Muro di Pietra</p> <p>6° Livello Barriera di Lama Globo di Invulnerabilità Muovere Terra</p>
---	---

Nuovi Incantesimi

Elenco di nuovi incantesimi che compaiono nella lista delle infusioni.

Bacchetta Improvvisata

Trucchetto, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: S (vedi testo)

Durata: Istantanea

Impieghi qualsiasi piccolo oggetto come una bacchetta temporanea, per incanalare un'esplosione di energia. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza o subire 1d8 danni. L'incantesimo può infliggere danni da acido, freddo, fulmine, fuoco o tuono; scegli due tipi di danno che sai manipolare nell'incantesimo, e poi scegli quale userai quando esegui l'incantesimo. Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando raggiungi il 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8). A ciascuno di questi livelli, puoi selezionare un ulteriore tipo di danno da aggiungere al tuo repertorio. Puoi preparare qualsiasi oggetto impugnabile in una mano come veicolo dell'incantesimo; per farlo devi effettuare un'azione (per iscriverci sopra le rune): di conseguenza non ha alcuna specifica componente, ma devi possedere un qualche oggetto da usare come focus.

Infliggere Danni

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Effettua un attacco in mischia da incantesimo contro un costrutto a portata. Se colpisci, il bersaglio subisce 3d10 danni necrotici.

Oggetto Accumula Incantesimi

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 minuto (vedi testo)

Gittata: Contatto

Componenti: S

Durata: 1 ora/livello o fino a che scaricato

Infondi un incantesimo all'interno di un oggetto, per usarlo in seguito. L'oggetto diventa, in effetti, una bacchetta a singola carica che può essere usata solo da te. Puoi scegliere qualsiasi incantesimo di 1° livello da qualsiasi lista degli incantesimi. Devi fornire qualsiasi componente materiale costosa nel momento in cui infondi l'incantesimo nell'oggetto. Il tuo livello da incantatore viene usato come livello da incantatore dell'incantesimo.

Creare un oggetto accumula incantesimi è un processo difficile e pericoloso. Quando lo inizi, devi effettuare una prova di Intelligenza (Arcano) CD 10 + il doppio del livello a cui viene eseguito l'incantesimo. Se fallisci la prova, lo slot incantesimo viene speso ugualmente senza produrre effetti. Se fallisci di 10 o più la prova, subisci una conseguenza negativa: 2d6 danni o qualche altro effetto imprevisto determinato dall'Arbitro. Quando esegui l'incantesimo puoi ridurre il tempo di esecuzione ad una singola azione spendendo un Dado Ferita.

Parola Riparatrice di Massa

3° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Mentre pronunci parole di ripristino, fino a sei costrutti a gittata che puoi vedere, scelti da te, recuperano punti ferita pari a 1d4 + il tuo modificatore di abilità da incantatore.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 4° livello o più alto, la cura aumenta di 1d4 per ogni livello dello slot sopra il 3°.

Riparare Danni

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un costrutto a contatto con te recupera un numero di punti ferita uguale a 1d8 + il tuo modificatore di abilità da incantatore.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, la cura aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Riparazioni di Emergenza

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Un costrutto a 0 punti ferita, con cui sei a contatto, diventa stabile.