

# FLAME KNIGHT

di John Sebastian Moran, jr.

Il Flame Knight è un guerriero di tipo particolare; è votato ad una divinità del fuoco e dal fuoco trae gran parte dei propri poteri. Ciò si riflette sulle sue attitudini, sul suo modo di pensare, di agire, di combattere. I suoi poteri comprendono determinate forme di magia basata sul fuoco, ma anche l'addestramento all'utilizzo migliore di esso, e alcune immunità e vulnerabilità particolari.

CARATTERISTICHE MINIME	
Caratteristica	Min.
Forza	15
Intelligenza	9
Costituzione	13

**POTERI SPECIALI.** Il Flame Knight origina i suoi poteri dal favore di qualche divinità del fuoco (altrimenti non sarebbe diverso da un qualsiasi altro guerriero). Questo comporta determinati vantaggi e svantaggi:

**Attacchi.** Il Flame Knight subisce doppio danno da tutti gli attacchi di creature del freddo e dagli incantesimi basati sul freddo: per quanto riguarda questi ultimi, la riuscita del TS dimezza il danno ma lo riduce a 2/3 (arrotondare per difetto). Il Flame Knight subisce solo 2/3 di danno da tutti gli attacchi di creature del fuoco e dagli incantesimi basati sul fuoco: per quanto riguarda questi ultimi, la riuscita del TS dimezza il danno ma lo riduce ad 1/3 (arrotondare sempre per difetto).

**Arma fiammeggiante.** Il Flame Knight può lanciare l'incantesimo *Arma fiammeggiante* su ogni lama in suo possesso (per "lama" si intendono qui: spade - tutti i tipi -, spadoni, pugnali e lance). L'incantesimo funziona solo su armi non magiche: due tipi diversi di magia si elidono a vicenda. Per lanciare l'incantesimo, il Flame Knight deve concentrarsi per 1d4+4 round e invocare una divinità del fuoco a sua scelta. Gli effetti dell'incantesimo sono i seguenti: l'arma è avvolta da lingue di fuoco guizzanti per l'intera lunghezza della lama. L'arma diventa +1, +2 contro Troll, Ent e creature del freddo, +3 contro non morti e organismi di tipo vegetale, -2 contro creature del fuoco. Ogni creatura normale deve effettuare un check di Morale per essere in grado di attaccare il Flame Knight. Le fiamme possono essere utilizzate per appiccare il fuoco a materiale infiammabile (legna, paglia, carta, olio, ecc.) La durata dell'incantesimo è di 1d4 turni. L'arma non può essere lanciata: se lascia la mano del Flame Knight, l'incantesimo si interrompe e l'arma torna normale. Questo si verifica anche se il Flame Knight perde la presa o viene disarmato. Il Flame Knight può lanciare questo incantesimo per un numero di volte al giorno pari al suo livello.

**Incantesimi & magia.** Il Flame Knight non è influenzabile dagli effetti dell'incantesimo clericale *Resistenza al freddo*.

Ha diritto ad un TS contro l'incantesimo *Dardo Incantato*, che, se riuscito, gli consente di dimezzare i danni. (Ai fini dei poteri speciali del Flame Knight, questo incantesimo non è considerato come basato sul fuoco).

A partire dal 3° livello di esperienza, il Flame Knight può lanciare l'incantesimo *Piromanzia* una volta al giorno come un mago di pari livello (per la descrizione degli effetti dell'incantesimo, vedi Appendice).

A partire dal 5° livello di esperienza, può lanciare l'incantesimo *Dardo Incantato* una volta al giorno, come un Mago di 4 livelli inferiore al suo.

A partire dall'8° livello di esperienza, può lanciare gli incantesimi *Muro di fuoco* e *Palla di fuoco* una volta al giorno ciascuno, anche questi come un Mago di 4 livelli inferiore al suo.

A partire dal 10° livello di esperienza, può lanciare l'incantesimo *Riscalda oggetto* una volta al giorno, come un Mago di pari livello (per la descrizione degli effetti dell'incantesimo, vedi Appendice).

A partire dal 16° livello di esperienza, può lanciare l'incantesimo *Evocazione degli Elementali* una volta al giorno, limitatamente agli Elementali del Fuoco, come un Mago di pari livello.

**Armi:** Il Flame Knight può usare ogni tipo di arma, come un qualsiasi Guerriero, ma preferisce le armi da taglio a quelle da botta, e in generale le armi da mischia rispetto alle armi da lancio. Se il Flame Knight entra in possesso di un'arma magica che abbia il potere *Arma fiammeggiante*, tale potere entra in rapporto simbiotico con le attitudini del Flame Knight e tutti i bonus dell'arma sono aumentati di 1 (N.B.: Il Flame

Knight non può lanciare l'incantesimo *Arma fiammeggiante* su questo tipo di arma e sommare ad esso i poteri dell'arma stessa, in quanto essa è magica).

**Armature:** Il Flame Knight può indossare ogni tipo di armature e può usare lo scudo.

**Punti esperienza:** Il Flame Knight segue le tabelle dei Guerrieri. Ottiene un bonus del 10% sui PX di ogni avventura se ha Forza almeno pari a 16, oppure Forza e Saggezza almeno pari a 13.

**Punti ferita:** 1d8 per livello, +2 per ogni livello superiore al nono.

**Tiri salvezza:** come un Guerriero di pari livello.

**Allineamento:** Il Flame Knight è un guerriero di indole sostanzialmente positiva. Pertanto non può avere allineamento caotico e deve essere di orientamento morale buono o al massimo neutrale.

**Razza:** Sebbene le sue caratteristiche e inclinazioni non siano incompatibili con quelle di alcune razze semiumane, come i Nani, il Flame Knight è una classe riservata a PG di razza umana. Il Master può naturalmente introdurre come PNG dei Flame Knight di altre razze, ma soprattutto Elfi e Halfling non hanno molte affinità con le attitudini di questa classe.

**Religioni:** Il Flame Knight può seguire qualsiasi religione, salvo quelle delle divinità basate sul freddo o che hanno a che fare con esso. In genere non professa un culto particolare, ma venera gli Dei del fuoco e simili.

**Abilità secondarie:** Il Flame Knight è abilissimo ad accendere il fuoco in qualsiasi situazione di tempo atmosferico, e anche con legna umida o addirittura bagnata. Non subisce danni da fuoco normale (non magico) delle dimensioni di una fiamma di torcia o più piccolo, e quindi può fare giochetti tipo spegnere torce e lanterne a mani nude, ecc. Ha un'abilità istintiva di mangiafuoco che, se vuole, può sfruttare come attrazione nelle piazze. Ha l'abilità di costruire frecce di tipo incendiario molto ben bilanciate (nessun malus al TPC): l'assemblaggio di una freccia richiede 1d4+2 turni. Può appiccare incendi con efficacia maggiore di altri personaggi (sa esattamente dove appiccare il fuoco e quanto e quale combustibile sia il più adatto allo scopo). Superfluo dire che non va mai in giro senza una buona scorta di boccette d'olio infiammabile...

## APPENDICE: nuovi incantesimi

### *Piromanzia*

Livello: 2°

Area di efficacia: 3 x 3 m.

Raggio d'azione: 18 m.

Durata: variabile

TS: no

L'uso di questo incantesimo permette al mago di controllare, accendere o spegnere il fuoco. Si distingue tra fuoco normale e magico (notate che anche se un fuoco è stato acceso con un incantesimo, ciò non implica che sia magico). L'incantesimo ha tre "modi": incremento, diminuzione e controllo. Può essere lanciata per volta solo una di queste tre forme.

#### *Incremento*

Incrementerà l'intensità di un fuoco, o ne accenderà uno se non vi è fuoco presente. In quest'ultimo caso, solo una sostanza combustibile prenderà fuoco (es. legna secca, oppure olio).

#### *Decremento*

Decrementa l'intensità del fuoco, o lo spegne. Sostanze molto infiammabili si spegneranno comunque con difficoltà.

#### *Controllo*

Controllerà l'area nella quale brucia il fuoco, limitandola, espandendola, o cambiandone la forma. Può anche ridurre o aumentare l'emissione di fumo, il rumore e la luce del fuoco fino alla metà o al doppio del normale. Una volta dato il comando, esso non può essere cambiato per la durata dell'incantesimo.

La durata dei modi Incremento e Decremento è momentanea. La durata del Controllo è di 1 turno.

Il mago può influenzare con questo incantesimo il fuoco magico alla stessa stregua del fuoco normale, a partire dal suo 6° livello di esperienza. Il fuoco magico sviluppa molto più calore, consuma combustibile più lentamente, ha più probabilità di riuscire a fondere oggetti magici, e deve essere spento con accorgimenti particolari. Se avvicinato a oggetti infiammabili, questi ultimi prendono subito fuoco (non magico) e bruciano rapidamente. Il fuoco magico causa danno normale a creature che possono essere colpite solo da armi magiche, e doppio danno ad altri. Viene identificato come magico da un incantesimo *Individuazione del magico* e simili.

### *Riscalda oggetto.*

Livello: 3°

Area di efficacia: un singolo oggetto inanimato non di peso non superiore a 136 kg.

Raggio d'azione: 36 m.

Durata: 12 ore

TS: no

Con questo incantesimo il mago può fare aumentare la temperatura di un singolo oggetto inanimato. La temperatura sale di circa 100° in 20 round. Il mago non subisce danni da un'eventuale surriscaldamento dell'oggetto oltre i limiti normalmente sopportabili da un essere umano. Materiali infiammabili che superano la loro temperatura di combustione prenderanno fuoco. La temperatura esterna non influenza la durata dell'incantesimo. Se lanciato su di un'armatura di metallo, chi la indossa subirà (T - 1d4) pf per round (arrotondare al più vicino numero non negativo) dove T è dato dal numero di round a partire da quando è stato lanciato l'incantesimo se minore di 20, e 20 altrimenti.