

STREGONE

Le arti mistiche offrono il potenziale per un potere incredibile, ed alcuni cadono vittime della tentazione di utilizzare le arti per compiere il male. Lo Stregone è molto simile all'archetipo eroico del Mistico, ma stringe patti con le forze del male più che volentieri in cambio di potere, oppure desidera esplorare l'utilizzo di segreti proibiti. Alcuni Stregoni sono antiche minacce, le loro vite prolungate innaturalmente dalle loro arti sinistre. Altri sono più attuali, ma non meno potenti o pericolosi, avendo ottenuto forze mistiche che nessun mortale dovrebbe possedere contrattando con poteri ben oltre l'umana comprensione.

TEMI

I temi dello Stregone di solito hanno a che fare con il tipo di magia che controlla questo malvagio, e con i segni lasciati da tale potere sui suoi corpo, mente e anima.

ALCHIMISTA

L'Alchimista opera con le forze mistiche della trasmutazione e della trasformazione, cercando di controllare gli elementi primevi e di ottenere la perfezione della leggendaria Pietra Filosofale, un talismano in grado di tramutare e controllare gli elementi e di donare l'immortalità. Un Alchimista malvagio di solito utilizza pozioni, polveri e altre formule magiche per lanciare incantesimi e compiere rituali, anche se tale personaggio potrebbe essere tanto potente da possedere la leggendaria Pietra e le sue capacità. Un Alchimista poco potente che trovi per caso la Pietra Filosofale somiglierebbe più all'archetipo del Signor Nessuno descritto a pagina @@@, mentre un Alchimista esperto potrebbe tranquillamente essere pari ad uno Stregone a tutti gli effetti.

INCANTATRICE SEDUTTRICE

L'Incantatrice Seduttrice ha un'avvenenza peccaminosa grande quanto il suo potere arcano e spesso utilizza la sua magia per mantenere la sua giovane bellezza ed aumentare il suo fascino considerevole. Anche se l'Incantatrice spesso utilizza la seduzione per ottenere ciò che vuole, può essere spietata e potente quanto ogni altro Stregone, e forse anche di più. Come le streghe e le incantatrici delle leggende, spesso propende a incantare gli uomini o a trasformarli in animali-servi.

NECROMANTE

Il Necromante è uno stregone che ha a che fare con la morte, e che in particolare rianima i cadaveri rendendoli zombi o scheletri servitori (vedi **Archetipi di Servitori** alle pagine @@@-@@@) ed evoca le ombre dei defunti per ottenere conoscenza e saperi proibiti. I Necromanti spesso sopravvivono ruscucchiando vampiricamente la forza vitale delle vittime, e potrebbero voler tramutare il mondo intero in un cimitero sotto il loro controllo.

STREGONE DEMONIACO

Lo Stregone non è affatto umano, bensì una creatura infernale: demone, diavolo o un essere simile proveniente da una dimensione infernale. Questo malvagio potrebbe semplicemente avere un aspetto diverso, con caratteristiche demoniache quali pelle rossa, corna, coda forcuta, zoccoli fessi ecc., oppure potrebbe anche avere tratti di gioco diversi, tra cui Forza e Vigore potenziati, Protezione per una Robustezza maggiore, Immunità (fino a raggiungere, o meno, Immunità agli effetti di Tempra) e così via. Gli Stregoni Demoniaci sono spesso vulnerabili a determinati rituali sacri e reliquie.

STREGONE NONMORTO

Neanche la morte può intrappolare un vero maestro delle arti mistiche. Lo Stregone Nonmorto vive una sorta di vita a metà, intrappolato dalla decisione di nemici che lo hanno incatenato e seppellito, o tramite trame che egli stesso ha ordito, arrivando a trascendere i limiti della mortalità al prezzo dei piaceri della carne e della bellezza. Gli Stregoni Nonmorti sono quasi sempre orrenti cadaveri essiccati, anche se alcuni nascondono la propria vera natura dietro maschere e vesti pesanti o illusioni magiche. Spesso lo stato di nonmorto è solo una tappa verso l'apoteosi, il raggiungimento dello stato di divinità, anche se per arrivarvi il mondo intero dovrà essere sacrificato sull'altare dell'ambizione dello Stregone.

IDEE PER NOMI

Arcanix, Eidolon, Infernus, Magus, Morgan, Umbrus, spesso con un titolo che lo precede, ad esempio Doctor, Dottor, Master, Signore, per gli uomini, e Lady, Madame, Signora per le donne. Alcuni Stregoni inoltre prendono i nomi da miti e leggende.

ELEMENTI CLASSICI

Seguono alcuni elementi classici associati allo Stregone.

CONOSCENZA PROIBITA

Gli Stregoni malvagi per definizione si diletano con forze che l'uomo non dovrebbe conoscere. Gli Stregoni cercano il potere, di solito in forma di conoscenze perdute e proibite. Ad esempio, questi malvagi sono spesso alla ricerca di un certo tomo, di una tal pergamena o di un oggetto magico o dell'equivalente dell'Oggetto del Potere utilizzato dall'archetipo **Signor Nessuno** (vedi pagina @@@). Se un tale talismano può trasformare una nullità in un supermalvagio di prima categoria, immagina cosa può fare nelle mani di un abile Stregone malvagio!

ESPERIENZA ETERNA

Se non proprio immortali, gli Stregoni malvagi spesso sono molto più vecchi di ciò che sembrano. Potenti incantesimi sostengono la vita di questi malvagi ben oltre il limite naturale, che si tratti di una bellezza senza tempo o di un orrido cadavere vivente. Gli stregoni spesso appartengono al mondo del mito e della magia ormai

dimenticato, e potrebbero cercare di farvi ritorno, magari trasformando il mondo moderno in un luogo più adatto ai loro gusti.

RITUALI

I Rituali sono gli ordigni fine di mondo e i dispositivi infernali di uno Stregone: sconfiggere uno Stregone malvagio spesso vuol dire impedirgli di acquisire gli elementi necessari per un rituale, o impedire che un rituale si compia scatenando i poteri magici corrotti che il malvagio desidera evocare.

I Rituali di solito sono elaborati, dato che devono essere eseguiti in un certo luogo in un dato momento, e necessitano di ingredienti esotici, ad esempio un raro fiore dagli altipiani tibetani, il cuore di una giovane pura (metaforicamente o letteralmente) ecc. Spesso le

circostanze determinano che lo Stregone ha solo un tentativo per eseguire il rituale: la congiunzione astrologica o cosmica necessaria potrebbe verificarsi solo una volta ogni 3.000 anni, ad esempio, oppure l'ingrediente principale è talmente raro che il rito utilizzerà tutto quello esistente di cui si è a conoscenza. Ciò vuol dire che se gli eroi avranno successo, il malvagio probabilmente non tenterà di attuare il piano una seconda volta. Purtroppo, c'è sempre un altro rituale proibito nascosto in un tomo arcano o in un'antica pergamena da qualche parte.

L'esatto scopo del rituale è a discrezione del GM e dipende dagli obiettivi finali dello Stregone. Di solito un rituale dona al malvagio un potere quasi illimitato, oppure evoca una creatura in grado di farlo. Nel caso di Stregoni più nichilisti, il rituale potrebbe essere un mezzo per distruggere il mondo, forse scatenando mostri sinistri al di là del velo che racchiude la nostra realtà, ad esempio demoni o dei antichi. Per degli esempi di alcune possibilità, vedi l'archetipo **Antico Male** a pagina @@@.

SERVITORI MISTICI

Più dei maghi eroici, gli Stregoni tendono a usare i loro poteri per evocare diverse creature magiche come servitori, per affrontare insetti fastidiosi come i supereroi. Tra questi servitori c'è ogni sorta di mostro: statue e armature animate, demoni di ogni forma e taglia, draghi, fantasmi, folletti, goblin e nonmorti come scheletri e zombi. Per delle idee vedi la sezione **Archetipi di Servitori** a pagina @@@.

Il Gamemaster può assegnare a questo malvagio gradi appropriati del vantaggio **Servitori** per i servitori associati, oppure un incantesimo di **Evocazione** con le qualità adatte alla sua gamma **Magia**.

SPARIZIONE

Più che ogni altro malvagio, gli Stregoni tendono a svanire nel nulla quando hanno finito ciò che dovevano fare o se devono fuggire rapidamente. L'incantesimo **Passaggio Mistico** della gamma **Magia** di questo archetipo basta a consentire allo Stregone di andare virtualmente ovunque in un batter d'occhio, anche se limitato a luoghi che questo malvagio conosce piuttosto bene.

Questo potere consente al malvagio di fuggire ai primi scontri con gli eroi fino allo scontro finale, quando lo Stregone di solito è troppo impegnato per svanire di nuovo, o non vuole lasciare il culmine di un piano agli eroi.



STREGONE

LP14

FOR	VIG	AGI	DES	MIS	INT	ITU	PRE
-1	0	0	2	2	3	8	2

POTERI

Levitazione Mistica: Volo 4 • 8 punti

Magia: Gamma (36 punti)

- **Scarica Mistica:** Danno a Distanza 18 • 36 punti
- **Catene Mistiche:** Afflizione 12 Cumulativa a Distanza (Resista da Schivare; Intralciato e Vulnerabile, Indifeso e Immobilizzato; Condizione extra, Margine Limitato) • 1 punto
- **Passaggio Mistico:** Teletrasporto 18 • 1 punto
- **Scrutare:** Percezione Remota 9 (visiva, uditiva, mentale) • 1 punto

Scudo Mistico: Protezione 18, Inviolabile 12, Influenza Eterei, Sostenuta • 31 punti

Sensi Mistici: Sensi 2 (Intuizione Magica, Senso del Pericolo) • 2 punti

ABILITÀ

Combattimento a Distanza: Magia 3 (+5), Competenza: Magia 16 (+19), Inganno 4 (+6), Intimidire 9 (+11), Mano Lesta 4 (+6), Persuadere 4 (+6)

VANTAGGI

Artefice, Attacco a Distanza 5, Ritualista, Trance

TATTICHE

Gli Stregoni quasi sempre preferiscono combattere a distanza, supervisionando una battaglia e utilizzando i propri incantesimi per intralciare o neutralizzare i nemici. Come già detto al paragrafo Servitori Mistici, gli Stregoni evocano per lo più diverse creature per impegnare i propri nemici, il che gli consente di utilizzare i propri incantesimi indisturbati. Gli Stregoni tendono a preferire ampie aree d'effetto, in particolare intrappolando i nemici in ragnatele di forza arcana, mani di terra e pietre e nella fredda presa di ombre nonmorte, il che concede loro il tempo di compiacersi ed organizzare una giusta disfatta per i fastidiosi eroi.

Gli Stregoni diventano spesso invisibili o si teletrasportano, svanendo e riapparendo altrove sul campo di battaglia, o tentando di fuggire se gli eroi iniziano ad avere la meglio.

SPUNTI PER AVVENTURE

Seguono alcuni esempi di avventure che coinvolgono lo Stregone.

DOPPIO GIOCO DIABOLICO

Lo Stregone appare senza preavviso e sfida gli eroi ad un combattimento all'ultimo sangue. Il già potentissimo malvagio fa sfoggio di altissimi e inauditi livelli di potere, ed è in grado di battere gli eroi facilmente: aumentare il livello potere dell'archetipo a 20 (migliorando opportunamente tutti i tratti limitati dal LP) o renderlo semplicemente un espediente narrativo di LP X, in grado di resistere a qualsiasi cosa gli eroi utilizzino contro di lui e capace di batterli tutti, uno per round.

ATTACCHI

INIZIATIVA +0

Catene Mistiche +10	Afflizione 12 a Distanza
Disarmato +2	Danno -1 Ravvicinato
Scarica Mistica +10	Danno 18 a Distanza

DIFESE

PARARE	8	ROBUSTEZZA	18/0*
SCHIVARE	10	TEMPRA	11
VOLONTÀ	16	*Senza Scudo Mistico	

PUNTI POTERE

CARATTERISTICHE	32	ABILITÀ	20
POTERI	80	DIFESE	35
VANTAGGI	8	TOTALE	175

POSSIBILI COMPLICAZIONI

Arrogante: altezzoso e troppo sicuro di sé.

Perdita di Poteri: gli sono necessari rituali magici o talismani.

La vittoria del malvagio è però effimera: si scopre che lo Stregone disperato ha letteralmente venduto la sua anima per vendicarsi degli eroi, non una ma ben due volte! Il malvagio ha stretto un patto con due signori demoniaci diversi, ottenendo un potere praticamente immenso da ciascuno di essi, ma al costo dell'anima una volta che il giorno fosse trascorso. Ora entrambe le potenze infernali stanno venendo ad esigere quanto pattuito e nessuna delle due sarà soddisfatta se non riceverà per intero il pagamento che gli spetta. Ciascuno dei signori demoniaci utilizzerà lo sgarbo ricevuto dal patto fatto con l'altro per dar via ad uno scontro che devasterà il piano terrestre, a meno che gli eroi non riusciranno a utilizzare qualcosa di simile alla saggezza di Re Salomone per impedirlo.

I PERDUTI TESORI DEL POTERE

Lo Stregone rapisce diversi amici o persone care agli eroi, tenendoli in ostaggio in un'altra dimensione o in un altro regno inaccessibile: il malvagio esige che gli eroi facciano esattamente ciò che gli si dice, o i prigionieri saranno tormentati per l'eternità in un aldilà infernale. Lo Stregone vuole che gli eroi trovino e recuperino certi artefatti mistici, componenti chiave per un rituale grandioso che gli donerà un potere illimitato e il controllo sulla realtà. Durante una serie di incontri gli eroi (trasportati dalla magia del malvagio) affronteranno una serie di custodi e trappole mistiche che proteggono i talismani; visiteranno luoghi esotici o persino altre epoche o dimensioni, come castelli europei, remoti monasteri asiatici o rovine sudamericane. Recuperare oggetti potrebbe risolversi con una serie di brevi incontri o persino intere avventure collegate tra loro, in cui gli eroi verranno coinvolti i questioni locali o si imbattono in altri individui alla ricerca dei talismani.

Quando finalmente avranno completato il proprio compito, gli eroi verranno evocati in presenza dello Stregone, il che darà loro l'opportunità di ingannarlo (magari sostituendo dei talismani fasulli con quelli veri) oppure di organizzare un diversivo mentre loro o