

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

PALADINO RAMINGO

Allineamento: Legale buono.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del paladino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Professione (Sag).

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 2 + modificatore di Int.

Tabella: Paladino ramingo

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	- Incantesimi al giorno -			
						1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, <i>individuazione del male</i> , punire il male 1 volta al giorno, 1° nemico prescelto	—	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina	—	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di coraggio, salute divina	—	—	—	—
4°	+4	+4	+1	+1		0	—	—	—
5°	+5	+4	+1	+1	Cavalcatura speciale, punire il male 2 volte al giorno, 2° nemico prescelto	0	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+2	+2		1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8°	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9°	+9/+4	+6	+3	+3		1	0	—	—
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno, 3° nemico prescelto	1	1	—	—
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4		1	1	1	—
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Punire il male 4 volte al giorno, 4° nemico prescelto	2	1	1	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6		3	2	2	1
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Punire il male 5 volte al giorno, 5° nemico prescelto	3	3	3	3

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del paladino ramingo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I paladini sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un paladino (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari al suo livello da paladino.

Individuazione del male (Mag): A volontà, il paladino può utilizzare *individuazione del male*, come l'incantesimo omonimo.

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un paladino ramingo può selezionare un tipo di creatura tra quelle presenti sulla Tabella "Nemici prescelti del paladino ramingo". Grazie al suo studio intensivo dei nemici e all'addestramento nelle tecniche appropriate per combatterli, il paladino ramingo guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro quel tipo di creatura. Analogamente riceve un bonus di +2 ai tiri dei danni dell'arma contro quel tipo di creatura.

Al 5° livello e ogni 5 livelli successivi (al 10°, al 15° e al 20° livello) il paladino ramingo può selezionare un nuovo nemico prescelto tra quelli presentati nella tabella. Inoltre ad ognuno di questi passaggi il bonus associato ad uno di questi nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di +2.

Se il paladino ramingo sceglie umanoidi o esterni come nemici prescelti, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella. Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto, i bonus dei paladini raminghi non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato.

Tabella: Nemici prescelti del paladino ramingo

Tipo (sottotipo)	Esempio
Aberrazione	osservatore
Drago	drago nero
Esterno (malvagio)	diavolo
Gigante	ogre
Non morto	zombi
Umanoide mostruoso	minotauro

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un paladino può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Occorre sommare il suo modificatore di Carisma (se presente) al tiro per colpire e aggiungere 1 danno extra per livello del paladino. Se il paladino punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Al 5° livello e ogni cinque livelli successivi, il paladino può punire il male una volta in più al giorno, come indicato nella Tabella: "Paladino", fino ad un massimo di cinque volte al giorno al 20° livello.

Grazia divina (Sop): Al 2° livello, un paladino applica il suo modificatore di Carisma (se presente) come bonus a tutti i tiri salvezza.

Aura di coraggio (Sop): A partire dal 3° livello, un paladino è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri dal paladino guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti della paura.

Questa capacità non funziona se il paladino è privo di sensi o morto.

Salute divina (Str): Al 3° livello, un paladino diventa immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un paladino acquisisce la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini tratti dalla lista degli incantesimi da paladino. Un paladino deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

Per preparare o lanciare un incantesimo, un paladino deve avere un punteggio di Saggiezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da paladino è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggiezza del paladino.

Come gli altri incantatori, un paladino può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella: "Paladino". In aggiunta, il paladino ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggiezza. Quando la Tabella: "Paladino" indica che il paladino ottiene 0 incantesimi al giorno per un determinato livello di incantesimi, egli ottiene solamente gli incantesimi bonus a cui ha diritto in base al suo punteggio di Saggiezza per quel determinato livello di incantesimi. A differenza del chierico, il paladino non ha accesso agli incantesimi di dominio o ai poteri concessi.

Un paladino prepara e lancia gli incantesimi alla stessa maniera di un chierico, ma non può perdere un incantesimo preparato per lanciare spontaneamente al suo posto un incantesimo curare. Un paladino può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo sulla lista degli incantesimi da paladino, purché possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione giornaliera.

Fino al 3° livello, il paladino non possiede un livello da incantatore. Dal 4° livello in poi, il livello da incantatore del paladino è pari alla metà del suo livello di classe.

Cavalcatura speciale (Mag): Al raggiungimento del 5° livello, un paladino guadagna i servizi di un destriero insolitamente intelligente, forte e leale, per servirlo nella sua crociata contro il male (vedi riquadro). Questa cavalcatura in genere è un cavallo da guerra pesante (per i paladini di taglia Media) o un pony da guerra (per i paladini di taglia Piccola).

Una volta al giorno, con un'azione di round completo, un paladino può richiamare magicamente la sua cavalcatura dal reame celeste in cui risiede. La cavalcatura apparirà immediatamente accanto al paladino e rimarrà con lui per 2 ore per livello del paladino; può essere congedata in qualsiasi momento con un'azione gratuita. Ogni volta che si usa questa capacità la creatura evocata è la stessa, sebbene il paladino possa sciogliere dal servizio una data cavalcatura. Ogni volta che la cavalcatura viene richiamata, compare in piena salute, qualsiasi sia stato il danno subito in precedenza. La cavalcatura compare con indosso qualsiasi equipaggiamento avesse quando è stata congedata. Chiamare una cavalcatura è un effetto di evocazione (richiamo).

Se la cavalcatura del paladino dovesse morire, scomparirebbe immediatamente, lasciandosi dietro qualsiasi equipaggiamento stesse trasportando. Il paladino non può evocare una nuova cavalcatura prima che siano passati trenta giorni o abbia guadagnato un nuovo livello da paladino, cosa si verifichi prima, anche se la cavalcatura viene riportata in vita in qualche modo. Durante questo periodo di trenta giorni, il paladino subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni.

Codice di condotta: Un paladino deve essere di allineamento legale buono e perde tutte i suoi privilegi di classe se compie volontariamente un'azione malvagia.

In più, il codice di un paladino richiede che rispetti l'autorità legittima, agisca con onore (non menta, non imbrogli, non usi veleni ecc.), aiuti quanti sono in difficoltà (purché questi non sfruttino l'aiuto per fini malvagi o caotici) e punisca quanti opprimono e minacciano gli innocenti.

Associati: Sebbene possa andare all'avventura con personaggi di qualsiasi allineamento buono o neutrale, un paladino non si assocerà mai consapevolmente con personaggi malvagi, né continuerà un'associazione con qualcuno che offende costantemente il suo codice morale. Un paladino può accettare solo mercenari, gregari o seguaci che siano legali buoni.

Ex-Paladini

Un paladino che smette di essere legale buono, che volontariamente compie un'azione malvagia o che viola decisamente il codice di condotta, perde tutte le capacità e gli incantesimi da paladino (compreso il servizio della cavalcatura del paladino, ma non le competenze in armi, armature e scudi). Inoltre, non può aumentare di livello come paladino. Riguarda i suoi poteri se espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*) nel modo opportuno.

Come i membri di qualsiasi altra classe, anche i paladini possono diventare multiclasse, tuttavia devono sottostare a una restrizione speciale. Un paladino che guadagna una nuova classe o (se è già multiclasse) sale di livello in un'altra classe, non può più aumentare il livello da paladino, anche se mantiene tutte le capacità da paladino.