

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

## LA CAVALCATURA DEL PALADINO

La cavalcatura del paladino (o classe equivalente) è superiore ad un normale animale della stessa specie e possiede dei poteri speciali, come descritto di seguito. La tipica cavalcatura per un paladino di taglia Media è un cavallo da guerra, mentre quella per un paladino di taglia Piccola è un pony da guerra (vedi sotto per le statistiche). Si può decidere anche per un altro tipo di cavalcatura, come ad esempio un cane da galoppo (per un paladino halfling) o uno squalo Grande (per un paladino in una campagna acquatica).

La cavalcatura di un paladino è una bestia magica, non un animale, al fine di determinare tutti gli effetti che dipendono dal suo tipo (sebbene mantenga i DV, il bonus di attacco base, i tiri salvezza, i punti abilità e i talenti di un animale).

Livello da paladino	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For	Int	Speciale
5°-7°	+2	+4	+1	6	Condividere incantesimi, condividere tiri salvezza, eludere migliorato, legame empatico
8°-10°	+4	+6	+2	7	Velocità migliorata
11°-14°	+6	+8	+3	8	Comando su creature della stesse specie
15°-20°	+8	+10	+4	9	Resistenza agli incantesimi

**Basi della cavalcatura del paladino:** Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie della cavalcatura e apportare i cambiamenti tenendo conto degli attributi e delle caratteristiche riassunte sulla tabella e descritti di seguito.

**DV bonus:** Dadi Vita a otto facce (d8) extra, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione.

Ricordarsi che i Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base della cavalcatura e i suoi tiri salvezza bonus. Il bonus di attacco base di una cavalcatura speciale è lo stesso di un chierico di un livello pari ai DV della creatura. Una cavalcatura ha buoni tiri salvezza sulla Tempra e i Riflessi (trattarlo come un personaggio i cui livelli siano uguali ai suoi Dadi Vita). Una cavalcatura guadagna ulteriori punti abilità e talenti per i DV bonus come succede per l'aumento dei Dadi Vita di un mostro.

**Mod. armatura naturale:** Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente della cavalcatura.

**For:** Aggiungere questo valore al punteggio di Forza della cavalcatura.

**Int:** Il punteggio di Intelligenza della cavalcatura.

**Condividere incantesimi:** A propria discrezione, il paladino può condividere qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) da lui lanciato che abbia effetto su di sé, anche con la cavalcatura. La cavalcatura deve trovarsi entro 1,5 metri al momento del lancio dell'incantesimo per godere di questo beneficio. Se l'incantesimo o effetto non è istantaneo, termina di avere effetto sulla cavalcatura se questa si allontana oltre 1,5 metri, e non avrà di nuovo effetto sulla cavalcatura anche se questa ritorna dal paladino prima che finisca l'incantesimo. In aggiunta, il paladino può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sulla cavalcatura (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il paladino e la sua cavalcatura possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo della cavalcatura (bestia magica).

**Condividere tiri salvezza:** La cavalcatura utilizza i propri tiri salvezza base o quelli del paladino, se migliori. La cavalcatura applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide alcun altro bonus ai tiri salvezza che il suo padrone potrebbe avere (come quelli derivati da oggetti magici o talenti).

**Eludere migliorato (Str):** Se la cavalcatura è soggetta a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

**Legame empatico (Sop):** Il paladino ha un legame empatico con la cavalcatura fino a una distanza di 1,5 km. Il paladino non può vedere attraverso gli occhi della cavalcatura, ma essi possono comunicare telepaticamente. Anche le cavalcature intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi le incomprensioni sono sempre possibili.

Grazie al legame empatico il paladino ha la stessa connessione della cavalcatura con un oggetto o un luogo, proprio come un padrone e il suo famiglia.

**Velocità migliorata (Str):** La velocità della cavalcatura aumenta di 3 metri.

**Comando (Mag):** Una volta al giorno per ogni due livelli da paladino del suo padrone, una cavalcatura può usare questa capacità per comandare qualsiasi altro animale normale della sua stessa specie generica (per i cavalli da guerra e i pony da guerra, questa categoria comprende asini, muli e pony) avente un numero inferiore di Dadi Vita ai suoi. Questa capacità funziona come l'incantesimo *comando*, ma la cavalcatura deve superare una prova di Concentrazione con CD 21, se in quel momento è cavalcata (come in combattimento). Se fallisce la prova la capacità non funziona, ma viene contata come tentativo nella giornata. Ogni bersaglio può tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 del livello del paladino + modificatore di Car del paladino) per negare l'effetto.

**Resistenza agli incantesimi (Str):** La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello da paladino del suo padrone +5. Perché un incantesimo abbia effetto sulla cavalcatura, un incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi della cavalcatura.