

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

CHIERICO PALADINO

Allineamento: L'allineamento di un chierico deve essere al massimo a "un passo" da quello della sua divinità (cioè, può essere ad un passo di distanza sull'asse legge-caos o sull'asse bene-male, ma non su entrambi). Un chierico non può essere neutrale a meno che la sua divinità non sia anch'essa neutrale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del chierico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Domini e abilità di classe: Un chierico che sceglie il dominio Animale o Vegetale, aggiunge l'abilità Conoscenze (natura) (Int) alle abilità di classe da chierico elencate sopra. Un chierico che sceglie il dominio della Conoscenza, aggiunge tutte le abilità di Conoscenze (Int) all'elenco. Un chierico che sceglie il dominio del Viaggio, aggiunge l'abilità Sopravvivenza (Sag) all'elenco. Un chierico che sceglie il dominio dell'Inganno, aggiunge le abilità Camuffare (Car), Raggiurare (Car) e Nascondersi (Des) all'elenco. Vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio" per maggiori informazioni.

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

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

Tabella: Chierico paladino

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno ¹									
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
					Aura, linguaggi bonus, punire 1 volta al giorno	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
1°	+0	+2	+0	+2		3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2				Aura di coraggio	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Punire 2 volte al giorno	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
10°	+7/+2	+6	+3	+6	Punire 3 volte al giorno	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
12°	+9/+4	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
14°	+10/+5	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+4	+9	Punire 4 volte al giorno	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
16°	+12/+7/+2	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
18°	+13/+8/+3	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
20°	+15/+10/+5	+11	+6	+11	Punire 5 volte al giorno	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1
		+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1

¹ In aggiunta al numero stabilito di incantesimi al giorno dal 1° al 9° livello di incantesimi, un chierico ha un incantesimo di dominio per ogni livello a cominciare dal 1°.

Il "+1" sulla lista rappresenta questo incantesimo. Gli incantesimi di dominio sono in aggiunta a qualsiasi incantesimo bonus che il chierico riceve per avere un alto punteggio di Saggezza.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del chierico.

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

Un chierico che scelga il dominio della Guerra ottiene il talento Arma Focalizzata relativo a quell'arma come talento bonus. Ottiene anche l'appropriato talento Competenza nelle Armi da Guerra come talento bonus se l'arma ricade in quella categoria.

Aura (Str): Un chierico di una divinità buona, caotica, legale o malvagia è dotato di una particolare potente aura corrispondente all'allineamento della divinità (vedi l'incantesimo *individuazione del male* per i dettagli). I chierici che non venerano una divinità specifica ma che scelgono il dominio del Bene, Caos, Legge o Male hanno una simile potente aura dell'allineamento corrispondente.

Incantesimi: Un chierico lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da chierico. Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi "Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi", sotto. Un chierico deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo (vedi sotto).

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

Come gli altri incantatori, un chierico 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: "Chierico". In aggiunta, il chierico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggio. Un chierico ottiene anche un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo che è in grado di lanciare, a cominciare dal 1° livello. Quando un chierico prepara un incantesimo in uno slot di incantesimo di dominio, questo deve provenire da uno dei suoi due domini (vedi "Divinità, domini e incantesimi di dominio", sotto).

I chierici meditano o pregano per i loro incantesimi. Ogni chierico deve scegliere un momento del giorno in cui spendere 1 ora in tranquilla contemplazione o supplica per riguadagnare la sua parte giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha effetto per determinare se un chierico può preparare gli incantesimi. Un chierico può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da chierico, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Divinità, domini e incantesimi di dominio: La divinità del chierico influenza il suo allineamento, quali magie può utilizzare, i suoi valori e come è visto dagli altri. Si può anche decidere che il chierico non veneri alcuna divinità. Si può selezionare un dominio di allineamento (Bene, Caos, Legge, Male) per il chierico solo se il suo allineamento concorda con quel dominio.

Se il chierico non è devoto a una divinità particolare, deve comunque scegliere due domini che rappresentino le sue inclinazioni spirituali e le sue capacità. Le restrizioni sull'allineamento rimangono.

Ogni dominio fornisce al chierico l'accesso a un incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimi che può lanciare, dal 1° in avanti, e a un potere concesso. Il chierico ottiene i poteri concessi di entrambi i domini selezionati.

Con l'accesso a due incantesimi di dominio a un dato livello di incantesimi, un chierico prepara l'uno o l'altro ogni giorno nel suo slot di incantesimo di dominio. Se un incantesimo di dominio non è elencato nella lista degli incantesimi da chierico, un chierico può prepararlo solo nel suo slot di dominio.

Lancio spontaneo: Un chierico buono (o un chierico neutrale di una divinità buona) può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di guarigione che non ha preparato in precedenza. Il chierico può "perdere" un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *curare* dello stesso livello o di livello inferiore (un incantesimo *curare* è un qualsiasi incantesimo con la parola "cura" nel nome). Un chierico malvagio (o un chierico neutrale di una divinità malvagia), d'altro canto, non può convertire gli incantesimi preparati in incantesimi *curare*, ma può convertirli in incantesimi *infliggere* (un incantesimo *infliggere* è un qualsiasi incantesimo con la parola "infliggi" nel nome).

Un chierico né buono né malvagio, la cui divinità non è né buona né malvagia, può convertire gli incantesimi sia in incantesimi *curare* che in incantesimi *infliggere* (a scelta del giocatore). Una volta fatta la scelta, il giocatore non può più modificarla. Questa scelta determina anche se il chierico neutrale scaccia o comanda i non morti (vedi sotto).

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un chierico non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se ne ha una). Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo.

Linguaggi bonus: L'elenco dei linguaggi bonus di un chierico comprende il Celestiale, l'Abissale e l'Infernale (i linguaggi degli esterni buoni, caotici malvagi, e legali malvagi, rispettivamente). Queste scelte sono in aggiunta ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio per la sua razza.

Punire (Sop): Una volta al giorno, un chierico paladino può tentare di punire il male (se incanala energia positiva) o punire il bene (se incanala energia negativa) 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 chierico paladino. Se il chierico paladino punisce accidentalmente una creatura che non sia del giusto allineamento (punire il male su di una creatura che non sia malvagia o punire il bene contro una creatura che non sia buona), la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata.

Al 5° livello e ogni cinque livelli successivi, il chierico 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.

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

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

Ex Chierici

Un chierico che viola grossolanamente il codice di condotta dettato dalla sua divinità perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe, tranne le competenze nelle armature e negli scudi, e la competenza nelle armi semplici. Non può guadagnare ulteriori livelli come chierico di quella divinità fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).