

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

PALADINO COMBATTENTE

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 combattente

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Aura di bene, <i>individuazione del male</i> , punire il male 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, imposizione delle mani
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di coraggio, salute divina
4°	+4	+4	+1	+1	Scacciare non morti
5°	+5	+4	+1	+1	Cavalcatura speciale, punire il male 2 volte al giorno
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Arma benedetta, <i>rimuovi malattia</i> 1 volta alla settimana
7°	+7/+2	+5	+2	+2	
8°	+8/+3	+6	+2	+2	
9°	+9/+4	+6	+3	+3	<i>Rimuovi malattia</i> 2 volte alla settimana
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Potenza divina
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	<i>Rimuovi malattia</i> 3 volte alla settimana
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Curare la cavalcatura
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Punire il male 4 volte al giorno, <i>rimuovi malattia</i> 4 volte alla settimana
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	<i>Spada sacra</i>
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	<i>Rimuovi malattia</i> 5 volte alla settimana
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Punire il male 5 volte al giorno

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del paladino.

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.

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.

Imposizione delle mani (Sop): A partire dal 2° livello, un paladino con un punteggio di Carisma 12 o superiore può curare le ferite (le proprie e quelle degli altri) con il tocco. Ogni giorno può curare un numero totale di punti ferita pari al suo livello da paladino moltiplicato per il bonus di Carisma. Egli può scegliere di suddividere le sue cure tra diversi beneficiari e non è obbligato ad usarle tutte in una volta. L'imposizione delle mani è un'azione standard.

In alternativa, il paladino può usare alcuni o tutti questi punti per infliggere danni a creature non morte. Occorre considerare questo attacco come un attacco di contatto in mischia che non provoca attacchi di opportunità; il paladino decide quanti punti curativi usare come danni dopo essere riuscito a toccare la creatura non morta.

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.

Scacciare non morti (Sop): Quando un paladino raggiunge il 4° livello, acquisisce la capacità soprannaturale di scacciare i non morti. Questa capacità può essere utilizzata un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Il paladino può scacciare non morti come farebbe un chierico di tre livelli inferiore.

Cavalcatura speciale (Mag): Al raggiungimento del 5° livello, un paladino guadagna i servigi 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.

Arma benedetta (Sop): Qualsiasi arma da mischia impugnata da un paladino di 6° livello o superiore viene considerata come allineata al bene al fine di superare la riduzione del danno.

Rimuovi malattia (Mag): A partire dal 6° livello, un paladino può produrre un effetto di *rimuovi malattia*, come l'incantesimo omonimo, una volta alla settimana. Può usare questa capacità una volta in più alla settimana per ogni tre livelli dopo il 6° (due volte alla settimana al 9°, tre volte alla settimana al 12° e così via).

Potenza divina (Sop): Dall'11° livello in poi, il paladino può usare un'azione standard per sommare un bonus di +4 al suo punteggio di Forza, Saggezza o Carisma. Questa capacità può essere usata una volta al giorno e il suo effetto dura 1 minuto per livello di classe.

Curare la cavalcatura (Sop): Un paladino di 13° livello o più che impiega la sua capacità imposizione delle mani per guarire la propria cavalcatura cura 5 danni per punto di guarigione speso. Inoltre, il paladino può usare la sua capacità imposizione delle mani per terminare una qualsiasi condizione avversa che stia agendo sulla propria cavalcatura, al costo di 5 punti di guarigione per condizione a meno che non sia indicato altrimenti: danno alle caratteristiche (costa 1 punto per punto caratteristica ripristinato), abbagliato, accecato, affaticato, ammalato, assordato, avvelenato, confuso, demenza, esausto, infermo, frastornato, nauseato, regressione mentale, stordito.

Il paladino può rimuovere le condizioni avverse nello stesso momento in cui guarisce i danni, ma i punti di guarigione spesi per terminare le condizioni avverse non cureranno i punti ferita e viceversa.

Spada sacra (Mag): Dal 16° livello, un paladino ottiene la capacità di usare *spada sacra* una volta al giorno, come un incantatore il cui livello è pari alla metà del livello di classe del paladino.

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 (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.