

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

# PALADINO DELLA LIBERTÀ

**Allineamento:** Caotico buono.

**Dado Vita:** d10.

## Abilità di classe

Le abilità di classe del paladino della libertà (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), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Raggirare (Car).

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

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

## Tabella: Paladino della libertà

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	—	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+0	Grazia divina, imposizione delle mani	—	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+1	Aura di risolutezza, salute divina	—	—	—	—
4°	+4	+4	+1	+1	Scacciare non morti	0	—	—	—
5°	+5	+4	+1	+1	Cavalcatura special, punire il male 2 volte al giorno	0	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+2	+2	<i>Rimuovi malattia</i> 1 volta alla settimana	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8°	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9°	+9/+4	+6	+3	+3	<i>Rimuovi malattia</i> 2 volte alla settimana	1	0	—	—
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Punire il male 3 volte al giorno	1	1	—	—
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	<i>Rimuovi malattia</i> 3 volte alla settimana	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, <i>rimuovi malattia</i> 4 volte alla settimana	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	<i>Rimuovi malattia</i> 5 volte alla settimana	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	3	3	3	3

## Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del paladino della libertà.

**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 risolutezza (Sop):** A partire dal 3° livello, un paladino è immune agli effetti di compulsione. Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri dal paladino guadagnano un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro effetti di compulsione.

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.

**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 Saggezza 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 Saggezza 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 Saggezza. 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 Saggezza 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 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.

**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).

**Codice di condotta:** Un paladino della libertà deve essere di allineamento caotico 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 la libertà individuale, aiuti quanti sono in difficoltà (purché questi non sfruttino l'aiuto per fini malvagi o legali) e punisca coloro che minacciano o limitano la libertà personale altrui.

**Associati:** Sebbene possa andare all'avventura con personaggi di qualsiasi allineamento buono o neutrale, un paladino non si assocerà mai consapevolmente con personaggi malvagi (eccetto in qualche tipo di missione sotto copertura), né continuerà un'associazione con qualcuno che offende costantemente il suo codice morale. Un paladino può accettare solo mercenari, gregari o seguaci che siano caotici buoni.

## Ex-Paladini

Un paladino che smette di essere caotico 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.

## LA CAVALCATURA DEL PALADINO

La cavalcatura del paladino 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.