

PALADINO

PALADINO

Livello	Bonus di Competenza	Privilegi	Giusta Furia	Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo				
				1°	2°	3°	4°	5°
1°	+2	Giusta Furia, Stile di Combattimento	1d6	—	—	—	—	—
2°	+2	Incantesimi	1d6	2	2	—	—	—
3°	+2	Fonte del Potere, Percepire Non Morti	1d6	3	3	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	1d6	3	3	—	—	—
5°	+3	Attacco Extra	2d6	4	4	2	—	—
6°	+3	Aura di Protezione	2d6	4	4	2	—	—
7°	+3	Privilegio della Fonte di Potere	2d6	5	4	3	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2d6	5	4	3	—	—
9°	+4	Armature Migliorate	3d6	6	4	3	2	—
10°	+4	—	3d6	6	4	3	2	—
11°	+4	Percezione del Maligno	3d6	7	4	3	3	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	3d6	7	4	3	3	—
13°	+5	—	4d6	8	4	3	3	1
14°	+5	Purificazione dei Deboli	4d6	8	4	3	3	1
15°	+5	Privilegio della Fonte di Potere	4d6	9	4	3	3	2
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4d6	9	4	3	3	2
17°	+6	—	5d6	10	4	3	3	3
18°	+6	Aure Migliorate	5d6	10	4	3	3	3
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5d6	11	4	3	3	3
20°	+6	Baluardo della Luce	5d6	11	4	3	3	3

PRIVILEGI DI CLASSE

Un paladino ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d10 per livello paladino

Punti Ferita al 1° livello: 10 + il modificatore di Costituzione del paladino

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d10 (o 6) + il modificatore di Costituzione del paladino per ogni livello da paladino dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature di stoffa, armature di cuoio, armature di maglia, scudi

Armi: Armi ad asta, asce, mazze, spade

Strumenti: nessuno

Tiri Salvezza: Costituzione, Carisma

Abilità: scegli due abilità tra Addestrare Animali, Atletica, Indagare, Intimidire, Intuizione, Medicina, Persuasione, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

Un paladino inizia con l'equipaggiamento seguente, in aggiunta all'equipaggiamento conferito dal suo background:

- (a) un maglio o (b) una spada lunga

- (a) una dotazione da sacerdote o (b) una dotazione da esploratore
- una cotta di maglia e un simbolo sacro

GIUSTA FURIA

A partire dal 1° livello, il paladino combatte sempre per una causa superiore. Una volta per turno, il paladino può infliggere 1d6 danni radiosi extra a una creatura che colpisce con un attacco con arma, se dispone di vantaggio al tiro per colpire.

L'ammontare di danni extra aumenta man mano che il paladino acquisisce livelli, come indicato nella colonna "Giusta Furia" nella tabella "Paladino".

STILE DI COMBATTIMENTO

Al 1° livello, un paladino adotta uno stile di combattimento in cui specializzarsi scegliendo una tra le opzioni seguenti. Non è consentito scegliere uno stile di combattimento più di una volta, anche se in seguito il paladino ha diritto a scegliere di nuovo.

COMBATTERE CON ARMI POSSENTI

Quando il paladino ottiene un 1 o un 2 a un tiro per i danni di un attacco che ha effettuato con un'arma da mischia impugnata a due mani, può ripetere il tiro e deve usare il nuovo risultato, anche se ottiene ancora un 1 o un 2. L'arma deve possedere la proprietà a due

mani o versatile affinché il paladino ottenga questo beneficio.

DIFESA

Finché indossa un'armatura, il paladino ottiene un bonus di +1 alla CA.

DUELLARE

Quando il paladino impugna un'arma da mischia in una mano e non impugna altre armi, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni di quell'arma.

PROTEZIONE

Quando una creatura che il paladino sia in grado di vedere attacca un bersaglio diverso dal paladino e situato entro 1,5 metri da lui, il paladino può usare la sua reazione per infliggere svantaggio al tiro per colpire della creatura. Il paladino deve impugnare uno scudo.

INCANTESIMI

Quando arriva al 2° livello, un paladino impara a usare la sua fonte di potere per lanciare potenti incantesimi imbevuti di energia sacra. Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da paladino.

SLOT INCANTESIMO

La tabella "Paladino" indica quanti slot incantesimo possiede un paladino per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello e di livello superiore. Per lanciare uno di questi incantesimi, il paladino deve spendere uno slot incantesimo di livello pari o superiore al livello dell'incantesimo. Il paladino recupera tutti gli slot incantesimo spesi quando completa un riposo lungo.

INCANTESIMI CONOSCIUTI DI 1° LIVELLO E DI LIVELLO SUPERIORE

Un paladino conosce due incantesimi di 1° livello a sua scelta dalla lista degli incantesimi da paladino. La colonna "Incantesimi Conosciuti" nella tabella "Paladino" indica quando un paladino impara altri incantesimi da paladino a sua scelta. Ognuno di questi incantesimi deve appartenere a un livello di cui il paladino possiede degli slot incantesimo, come indicato nella tabella.

Inoltre, quando un paladino acquisisce un livello, può scegliere un incantesimo da paladino che conosce e sostituirlo con un altro incantesimo della lista degli incantesimi da paladino; anche il nuovo incantesimo deve essere di un livello di cui il paladino possiede degli slot incantesimo.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Carisma è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da paladino, dal momento che il suo potere deriva dalla forza delle sue convinzioni o dal favore che riesce ad ottenere da una potente entità. Un paladino usa Carisma ogni volta che un incantesimo da paladino fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Carisma per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da paladino da lui lanciato

e quando effettua un tiro per colpire con un incantesimo.

CD del tiro salvezza dell'incantesimo = 8 + il bonus di competenza del paladino + il modificatore di Carisma del paladino

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del paladino + il modificatore di Carisma del paladino

FOCUS DA INCANTATORE

Un paladino può usare un simbolo sacro (vedi il capitolo 5, "Equipaggiamento") come focus da incantatore per i suoi incantesimi da paladino.

FONTE DEL POTERE

Un paladino trae potere da una fonte mistica. Questo gli consente di apprendere e controllare i doni della Luce. A seconda della fonte di potere, il paladino modifica il proprio approccio nei confronti della Luce. Al 3° livello, può scegliere tra diverse fonti: An'she, Fede, Naaru, Rezan, tutti descritti alla fine della sezione di questa classe. La fonte di potere gli fornisce alcuni privilegi al 3° livello e di nuovo al 7° e 15° livello. Questi privilegi includono alcuni incantesimi legati alla Fonte.

PERCEPIRE NON MORTI

Un paladino percepisce la presenza della non morte come se un fetore assalisce le sue narici. A partire dal 3° livello, un paladino conosce sempre l'ubicazione di ogni non morto entro 18 metri da lui e che non si trovi sotto copertura totale. Entro lo stesso raggio, il paladino individua anche la presenza di qualsiasi luogo sacro o sacrilego.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un paladino può aumentare di 2 un punteggio di caratteristica a sua scelta, oppure può aumentare di 1 due punteggi di caratteristica a sua scelta. Come di consueto, non è consentito aumentare un punteggio di caratteristica a più di 20 utilizzando questo privilegio.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 5° livello, un paladino può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

AURA DI PROTEZIONE

A partire dal 6° livello, ogni volta che il paladino o una creatura amica entro 3 metri da lui deve effettuare un tiro salvezza, il paladino o la creatura in questione ottiene un bonus al tiro salvezza pari al modificatore di Carisma del paladino (fino a un bonus minimo di +1). Il paladino deve essere cosciente per conferire questo bonus.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

ARMATURE MIGLIORATE

L'allenamento del paladino è tale che gli conferisce la stessa libertà di movimento anche con armature più pesanti. Al 9° livello, il paladino ottiene competenza nelle armature di piastre.

PERCEZIONE DEL MALIGNO

La lotta contro i malvagi affina i sensi del paladino. A partire dall'11° livello, un paladino conosce sempre l'ubicazione di ogni immondo e aberrazione entro 18 metri da lui e che non si trovi sotto copertura totale.

Inoltre, può usare un'azione per riconoscere l'allineamento di una creatura a sua scelta. Il paladino può usare quest'azione un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (minimo 1). Recupera tutti gli utilizzi quando completa un riposo lungo.

PURIFICAZIONE DEI DEBOLI

A partire dal 14° livello, il paladino può usare la sua azione per terminare un incantesimo, un veleno o una malattia non magica su se stesso o su una creatura consenziente che sta toccando.

Il paladino può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Carisma (fino a un minimo di una volta). Recupera gli utilizzi spesi quando completa un riposo lungo.

BALUARDO DELLA LUCE

Al 20° livello, il paladino è un campione sacro della Luce. Ottiene immunità ai danni necrotici e radiosi. Inoltre, una volta per riposo lungo, quando scende a 0 punti ferita a causa di un attacco o di un incantesimo, può usare una reazione per spendere un qualsiasi numero di Dadi Vita in suo possesso e recuperare punti ferita.

FONTI DI POTERE

La Luce è una forza benigna, ma non si concede a tutti. Affiché essa possa fluire attraverso il corpo di un paladino, questi deve attingere ad una forza potente. Solo così riuscirà ad essere uno strumento della Luce.

AN'SHE

I tauren credono nell'importanza di bilanciare l'attenzione degli elfi della notte sull'adorazione della luna attraverso il rispetto della luce come parte del loro culto della Madre Terra. In quanto tali, i Campioni del Sole sono guerrieri che esercitano il potere di An'she, il sole nella mitologia tauren, come facevano in passato.

RESTRIZIONI: SOLO TAUREN

Solo i tauren possono scegliere la fonte di potere da paladino di An'she.

Il tuo DM può rimuovere questa restrizione per adattarla meglio alla campagna. La restrizione riflette la storia dei seguaci della divinità in Azeroth, ma

potrebbe non essere applicabile alle impostazioni del tuo DM o alla versione di Azeroth del tuo DM.

INCANTESIMI DELLA FONTE

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

INCANTESIMI DI AN'SHE

Livello da Paladino Incantesimi

3°	<i>mani brucianti, punizione incandescente</i>
5°	<i>fiamma perenne, sfera incandescente</i>
9°	<i>luce diurna, palla di fuoco</i>
13°	<i>muro di fuoco, scudo di fuoco</i>
17°	<i>colpo infuocato, onda distruttiva</i>

BENEDIZIONE DELLA PROTEZIONE MAGICA

Al 3° livello, il paladino può usare una reazione per fortificare una creatura amica entro 18 metri bersaglio di un incantesimo. La creatura riceve resistenza al tipo di danno dell'incantesimo che l'ha bersagliata fino alla fine del suo prossimo turno.

Una volta usato questo privilegio, un paladino può utilizzarlo nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

AURA DEL VEGGENTE

A partire dal 7° livello, la tua fede illumina il cammino dei tuoi alleati. Il paladino e le creature amiche situate entro 3 metri da lui ottengono vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione e Sopravvivenza) per trovare creature e tracce nascoste finché il paladino è cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

GIUDIZIO DEL SAGGIO

Gli attacchi del paladino puniscono i nemici della Luce. A partire dal 15° livello, quando il paladino colpisce una creatura con un attacco in mischia o a distanza, un lampo di luce infuocato si dirige verso un'altra creatura entro 9 metri. Questa seconda creatura subisce un danno da fuoco pari a $2d8 +$ modificatore di Carisma del paladino (minimo 1).

Una volta utilizzato questo privilegio, un paladino deve effettuare un riposo lungo per poterlo utilizzare nuovamente.

FEDE

Talvolta, una forte convinzione è la più grande arma nelle mani di un paladino. La fede è uno strumento potente; nei secoli, diversi individui sono riusciti a padroneggiare le vie della Luce solo attraverso la loro fede incrollabile in un ideale di giustizia, per aiutare il prossimo, o ispirati da gesta di grandi guerrieri come Tyr. I diversi ordini di Azeroth forse non concordano sul modo di agire ed interpretare il volere della Luce, ma sono tutti animati da una forte fede in essa.

INCANTESIMI DELLA FONTE

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

INCANTESIMI DELLA FEDE

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>favore divino, scudo della fede</i>
5°	<i>aiuto, preghiera di guarigione</i>
9°	<i>guardiani spirituali, manto del crociato</i>
13°	<i>aura di vita, guardiano della fede</i>
17°	<i>cura ferite di massa, santificare</i>

BENEDIZIONE DEL SACRIFICIO

Al 3° livello, il paladino può usare una reazione per intercettare i danni derivanti da un qualsiasi attacco andato a segno che può vedere entro 18 metri. Il paladino subisce i danni come se fosse stato colpito, ma senza applicare eventuali resistenze e vulnerabilità.

Una volta usato questo privilegio, un paladino può utilizzarlo nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

AURA DEL CROCIATO

A partire dal 7° livello, la tua fede ispira i tuoi alleati. Il paladino e le creature amiche situate entro 3 metri da lui ottengono vantaggio nelle prove e tiri salvezza su Carisma finché il paladino è cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

LUCE DELL'ALBA

Le cure del paladino irradiano potenti fasci di luce benigna. A partire dal 15° livello, quando il paladino utilizza un incantesimo di 1° livello o superiore per ripristinare i punti ferita di una creatura, un lampo di luce si dirige verso un'altra creatura entro 9 metri. Questa seconda creatura recupera un ammontare di punti ferita pari a quelli recuperati dalla creatura bersaglio dell'incantesimo.

Una volta utilizzato questo privilegio, un paladino deve effettuare un riposo lungo per poterlo utilizzare nuovamente.

NAARU

I Naaru sono creature infuse di Luce, nemici giurati dei Signori del Vuoto. Fin dagli inizi dei tempi, combattono per portare i doni della Luce a tutte le creature e difenderle dalle seducenti promesse dell'ombra. I paladini sono affascinati da queste creature: che seguano i loro insegnamenti come i Vendicatori draenei o utilizzino la loro energia sacra come i Cavalieri del Sangue elfici, il loro potere non ha eguali.

INCANTESIMI DELLA FONTE

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

INCANTESIMI DEI NAARU

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>benedizione, comando</i>
5°	<i>calmare emozioni, zona di verità</i>
9°	<i>faro di speranza, trama ipnotica</i>
13°	<i>compulsione, punizione demoralizzante</i>
17°	<i>blocca mostri, dominare persone</i>

BENEDIZIONE DEL SANTUARIO

Al 3° livello, il paladino può usare una reazione per infondere coraggio ad una creatura amica entro 18 metri quando questa è bersagliata da un incantesimo o un effetto che la renderebbero spaventata. La creatura designata ottiene vantaggio al tiro salvezza contro l'incantesimo o l'effetto.

Una volta usato questo privilegio, un paladino può utilizzarlo nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

AURA DELLA CONCENTRAZIONE

A partire dal 7° livello, la tua fede aiuta gli alleati nel perseguire i propri piani. Il paladino e le creature amiche situate entro 3 metri da lui ottengono vantaggio nei tiri salvezza su Costituzione per manetere concentrazione finché il paladino è cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

IRA VENDICATRICE

Gli attacchi del paladino castigano gli impuri. A partire dal 15° livello, quando il paladino utilizza un incantesimo di 1° livello o superiore per infliggere danni ad una creatura, un lampo di luce si dirige verso un'altra creatura entro 9 metri. Questa seconda creatura subisce un danno pari e dello stesso tipo di quello subito dalla creatura bersaglio dell'incantesimo.

Una volta utilizzato questo privilegio, un paladino deve effettuare un riposo lungo per poterlo utilizzare nuovamente.

REZAN

Il Loa dei Re ha protetto i sovrani dell'Impero Zandalari con i suoi saggi consigli e la sua immensa potenza. I suoi adepti sono dei veri e propri sacerdoti guerrieri, votati alla Luce ed alla protezione dei troll di tutta Azeroth.

RESTRIZIONI: SOLO TROLL

Solo i troll possono scegliere la fonte di potere da paladino di Rezan.

Il tuo DM può rimuovere questa restrizione per adattarla meglio alla campagna. La restrizione riflette la storia degli ordini di sacerdoti guerrieri troll, ma potrebbe non essere applicabile alle impostazioni del tuo DM o alla versione di Azeroth del tuo DM.

INCANTESIMI DELLA FONTE

Il paladino ottiene gli incantesimi seguenti ai livelli da paladino elencati.

INCANTESIMI DI REZAN

Livello da Paladino	Incantesimi
3°	<i>anatema, individuazione delle malattie e dei veleni</i>
5°	<i>presagio, protezione dai veleni</i>
9°	<i>parlare con i morti, rimuovi maledizione</i>
13°	<i>divinazione, pelle di pietra</i>
17°	<i>comunione, contattare altri piani</i>

BENEDIZIONE DELLA PROTEZIONE

Al 3° livello, il paladino può usare una reazione per fortificare una creatura amica entro 18 metri vittima di un attacco. La creatura riceve un bonus alla propria CA pari al modificatore di Carisma del paladino (minimo 1) fino alla fine del suo prossimo turno.

Una volta usato questo privilegio, un paladino può utilizzarlo nuovamente dopo aver completato un riposo lungo.

AURA DEL CASTIGO

A partire dal 7° livello, la tua fede aiuta gli alleati ad evitare i pericoli. Il paladino e le creature amiche situate entro 3 metri da lui non possono essere sorprese finché il paladino è cosciente.

Al 18° livello, la gittata di questa aura aumenta a 9 metri.

FANATISMO

Gli attacchi del paladino incitano gli alleati. A partire dal 15° livello, quando il paladino colpisce una creatura con un attacco in mischia o a distanza, un lampo di luce si dirige verso una creatura alleata entro 9 metri. Questa creatura può usare la sua reazione per effettuare un attacco in mischia o a distanza ed infliggere 1d8 danni da fuoco aggiuntivi oltre al danno dell'arma.

Una volta utilizzato questo privilegio, un paladino deve effettuare un riposo lungo per poterlo utilizzare nuovamente.