

SACERDOTE

SACERDOTE

Livello	Bonus di		Trucchetti Conosciuti	— Slot Incantesimo per Livello di Incantesimo —									
	Competenza	Privilegi		1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
1°	+2	Incantesimi, Devozione Sacra	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+2	Privilegio della Devozione Sacra	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	2	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	—	2	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6°	+3	Privilegio della Devozione Sacra	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7°	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8°	+3	Aumento dei Punteggi di Caratteristica, Privilegio della Devozione Sacra	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9°	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10°	+4	Santuario della Fede	3	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11°	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12°	+4	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13°	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14°	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15°	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16°	+5	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17°	+6	Privilegio della Devozione Sacra	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18°	+6	Traslazione Devota	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19°	+6	Aumento dei Punteggi di Caratteristica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20°	+6	Traslazione Devota Migliorata	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

PRIVILEGI DI CLASSE

Un sacerdote ottiene i seguenti privilegi di classe.

PUNTI FERITA

Dadi Vita: 1d16 per livello da sacerdote

Punti Ferita al 1° livello: 6 + il modificatore di Costituzione del sacerdote

Punti Ferita ai Livelli Successivi: 1d6 (o 4) + il modificatore di Costituzione del sacerdote per ogni livello da sacerdote dopo il 1°

COMPETENZE

Armature: Armature di stoffa

Armi: Bacchette, bastoni, mazze, pugnali

Strumenti: nessuno

Tiri Salvezza: Saggezza, Carisma

Abilità: scegli tre abilità tra Arcano, Indagare, Inganno, Intrattenere, Intuizione, Medicina, Natura, Persuasione, Religione e Storia

EQUIPAGGIAMENTO

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

- (a) un pugnale o (b) un bastone
- due pugnali
- una dotazione da sacerdote e un simbolo sacro

INCANTESIMI

Un sacerdote è un tramite del potere divino, e come tale è in grado di lanciare incantesimi da sacerdote.

Vedi il capitolo 10 per le regole generali relative alla magia e il capitolo 11 per la lista degli incantesimi da sacerdote.

TRUCCHETTI

Al 1° livello, un sacerdote conosce due trucchetti a sua scelta tratti dalla lista degli incantesimi da sacerdote. Apprende ulteriori trucchetti da sacerdote a sua scelta ai livelli successivi, come indicato dalla colonna "Trucchetti Conosciuti" nella tabella "Sacerdote".

PREPARARE E LANCIARE INCANTESIMI

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

Il sacerdote prepara la lista degli incantesimi da sacerdote disponibili da lanciare scegliendoli dalla lista degli incantesimi da sacerdote. Quando lo fa, deve scegliere un numero di incantesimi da sacerdote pari al suo modificatore di Saggezza + il suo livello da sacerdote (fino a un minimo di un incantesimo). Gli incantesimi devono essere di un livello di cui il sacerdote possiede degli slot incantesimo.

Il sacerdote può cambiare la lista dei suoi incantesimi preparati quando completa un riposo lungo. Per preparare una nuova lista di incantesimi da sacerdote è necessario un certo ammontare di tempo da trascorrere in preghiera e meditazione: almeno 1

minuto per livello di incantesimo per ogni incantesimo nella sua lista.

CARATTERISTICA DA INCANTATORE

Saggezza è la caratteristica da incantatore usata per gli incantesimi da sacerdote. Il potere degli incantesimi di un sacerdote deriva dalla sua devozione nei confronti di una divinità o di una delle forze che compongono l'universo. Un sacerdote usa Saggezza ogni volta che un incantesimo fa riferimento alla sua caratteristica da incantatore. Usa inoltre il suo modificatore di Saggezza per definire la CD del tiro salvezza di un incantesimo da sacerdote 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 sacerdote + il modificatore di Saggezza del sacerdote

Modificatore di attacco dell'incantesimo = il bonus di competenza del sacerdote + il modificatore di Saggezza del sacerdote

CELEBRARE RITUALI

Un sacerdote può lanciare un incantesimo da sacerdote come rituale se quell'incantesimo possiede il descrittore rituale e il sacerdote lo ha preparato.

FOCUS DA INCANTATORE

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

DEVOZIONE SACRA

Il chierico sceglie una devozione sacra alla quale consacrare la sua vita: Luce, Ombra o Voodoo. Ogni devozione sacra è descritta in dettaglio alla fine della sezione di questa classe. Questa scelta conferisce al sacerdote alcuni incantesimi di devozione e altri privilegi al 1° livello. Conferisce inoltre ulteriori benefici al 6°, 8° e 17° livello.

INCANTESIMI DI DEVOZIONE

A ogni devozione corrisponde una lista di incantesimi (gli incantesimi di devozione) che il sacerdote ottiene ai livelli da sacerdote indicati nella descrizione della devozione. Quando un sacerdote ottiene un incantesimo di devozione, quell'incantesimo è sempre considerato preparato e non conta al fine determinare il numero di incantesimi che il sacerdote può preparare ogni giorno.

Se il sacerdote possiede un incantesimo di devozione che non compare sulla lista degli incantesimi da sacerdote, quell'incantesimo è comunque considerato un incantesimo da sacerdote per lui.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Quando arriva al 4° livello, e poi di nuovo all'8°, 12°, 16° e 19° livello, un sacerdote 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.

SANTUARIO DELLA FEDE

Al 10° livello, un sacerdote è in grado di consacrare un luogo al proprio culto. Il sacerdote sceglie un luogo chiuso che non sia più grande di un quadrato di 6 metri di lato. L'operazione richiede 8 ore e reliquie sacre per un valore di 100 mo. Durante l'operazione, il sacerdote recita preghiere e diffonde il potere del proprio credo. Se viene interrotto, deve ripetere l'operazione dall'inizio.

Una volta consacrato il luogo, questo diviene un bastione della propria fede. Al suo interno, il sacerdote ottiene i seguenti benefici:

- Può recuperare un numero di slot incantesimo di massimo 4° livello pari al proprio modificatore di Saggezza durante un riposo breve.
- Ottiene vantaggio alle prove di Carisma (Persuasione).
- Quando lancia un incantesimo di cura su una creatura diversa da se stesso e ottiene 1 o 2 su un dado, può ripetere il tiro e scegliere quale risultato utilizzare.

Un sacerdote può avere un solo santuario attivo alla volta. Se ripete il rituale in un altro luogo, il primo perde il suo potere sacro. Se il luogo che tenta di consacrare è già stato consacrato da un'altra creatura, il sacerdote deve superare una prova di Intelligenza (Religione) o il suo rituale non avrà effetto.

TRASLAZIONE DEVOTA

Al 18° livello, il legame del sacerdote con i luoghi sacri al proprio culto lo rende in grado di teletrasportarsi in quei luoghi. Mantenendo la concentrazione per 1 minuto, il sacerdote può teletrasportare se stesso e un numero di creature consenzienti pari al proprio modificatore di Saggezza in un santuario di cui conosca l'ubicazione.

La familiarità del sacerdote con il luogo ed il numero di creature trasportate determinano se l'incantatore riesce nel suo intento. Trascorso il minuto, il sacerdote deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. La CD base è 10, ma a questa possono aggiungersi i seguenti modificatori.

Eventi	Modificatore
Santuario Personale	0
Santuario Altrui	+5
Creature	+2 per ogni creatura diversa dal sacerdote

Al 20° livello, teletrasportare sè stesso nel proprio santuario non richiede alcun tiro salvezza.

DEVOZIONI SACRE

Fin dagli albori, i mortali hanno cercato di dare un senso più alto alle proprie vite. Alla ricerca di risposte, sono incappati in forze cosmiche dotate di grandissimo potere.

La consocenza della Luce, del Vuoto e del Voodoo sono state affidate a degli individui capaci di sopportare gli effetti di tali poteri e custodirli.

LUCE

La Luce è una forza primordiale di energia situata al di fuori delle barriere della realtà e, insieme al Vuoto, costituisce una delle due forze primigenie

La pura luce non può esistere nell'universo fisico, ma le sue sfumature si manifestano come magia santa. La luce è la fonte di tutta la vita nel cosmo. Evocato dalla forza di volontà o dalla fede nella propria capacità di farlo, i poteri della Luce possono essere sfruttati per guarire, purificare, proteggere o danneggiare. La maggior parte dei suoi praticanti sono dediti alla purificazione dell'universo delle tenebre. Imparare a esercitare questa forza curativa richiede anni di disciplina.

I naaru, esseri enigmatici composti da frammenti di Luce fratturata, possono essere la più pura espressione della Luce nell'universo fisico. Hanno insegnato l'uso della Luce ai draenei e ad altre razze illuminate, ma altri sono entrati nello studio e nella pratica della magia basata sulla Luce di propria iniziativa.

INCANTESIMI DELLA DEVOZIONE ALLA LUCE

Livello da Sacerdote	Incantesimi
1°	<i>favore divino, parola guaritrice</i>
3°	<i>aiuto, preghiera di guarigione</i>
5°	<i>faro di speranza, parola guaritrice di massa</i>
7°	<i>aura di purezza, guardiano della fede</i>
9°	<i>cura ferite di massa, rianimare morti</i>

DISCEPOLO DELLA LUCE

Al 1° livello, il sacerdote impara il trucchetto *luce*, il quale non conta nel determinare il numero massimo di trucchetti da sacerdote conosciuti.

CURA RAPIDA

Al 2° livello, il sacerdote può utilizzare un'azione bonus per lanciare un incantesimo che ripristina punti ferita che solitamente richiederebbe tempo di lancio di un'azione. Può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al proprio modificatore di Saggezza. Recupera tutti gli utilizzi spesi dopo aver completato un riposo lungo.

BALZO DELLA FEDE

Al 6° livello, il sacerdote può utilizzare un'azione per teletrasportare una creatura di taglia Grande o inferiore in uno spazio non occupato entro 1,5 metri

da lui. Una creatura non consenziente può effettuare un tiro salvezza su Saggezza per evitare di essere teletrasportato.

Il sacerdote può utilizzare questo privilegio come reazione nel suo turno quando la creatura che vuole teletrasportare è bersagliata da un attacco o effetto magico che infligge danni, come l'esplosione di una *palla di fuoco*.

Il sacerdote può utilizzare questo privilegio un numero di volte pari al suo modificatore di Saggezza. Riacquista tutti gli utilizzi spesi dopo aver completato un riposo lungo.

PUNIRE IL MALE

All'8° livello, il sacerdote ottiene la capacità di infondere energia divina nei colpi della sua arma. Una volta per ogni suo turno, quando colpisce una creatura con un attacco con un'arma, il sacerdote può fare in modo che l'attacco infligga 1d8 danni radiosi extra al bersaglio. Quando il sacerdote arriva al 14° livello, i danni extra aumentano a 2d8.

SPIRITO CUSTODE

Al 17° livello, il sacerdote può usare un'azione bonus per trasformarsi in uno spirito guardiano per 1 minuto. Ottiene i benefici seguenti.

- Il sacerdote ottiene immunità ai danni necrotici.
- Quando lancia un incantesimo che ripristina punti ferita, egli usa il numero più alto possibile per ogni dado.
- Il sacerdote emana un'aura benigna come se avesse lanciato l'incantesimo *aura di vita*.

Una volta utilizzato questo privilegio, deve completare un riposo lungo prima di poterlo riutilizzare.

OMBRA

Il Vuoto, noto anche come Ombra e la Luce sono le forze più fondamentali esistenti. Sebbene contraddittori per la loro stessa natura, sono legati insieme su scala cosmica. Uno non può esistere senza l'altro. La luce e l'ombra pure abitano regni al di fuori dei confini della realtà. Tuttavia, le ombre della loro presenza si trovano nell'universo fisico: la luce si manifesta come magia santa, mentre il Vuoto appare come magia dell'ombra.

Il Vuoto può essere una fonte di potere terribile, il tipo di potere che ha un prezzo. Mentre si dice spesso che la Luce provochi sensazioni di emozione positiva, le capacità dell'Ombra sono l'opposto, in grado di trasmettere sentimenti come la disperazione, il dubbio e il panico.

Non è raro che coloro che abbracciano il potere dell'Ombra perdino la loro sanità mentale a causa dei terribili sussurri dei Signori del Vuoto, entità cosmiche il cui scopo è quello di annientare per sempre la Luce.

INCANTESIMI DELLA DEVOZIONE ALL'OMBRA

Livello da Sacerdote	Incantesimi
1°	<i>risata incontenibile di Tasha, sussurri dissonanti</i>
3°	<i>corona di follia, oscurità</i>
5°	<i>paura, tocco del vampiro</i>
7°	<i>confusione, tentacoli neri di Evard</i>
9°	<i>costrizione, dominare persone</i>

CONOSCENZE D'OMBRA

Al 1° livello, il sacerdote ottiene scurovisione fino ad una distanza di 36 metri. Diviene in grado di parlare, leggere e scrivere in Shath'Yar, la lingua degli Dei Antichi.

FORMA D'OMBRA

Al 2° livello, il sacerdote può utilizzare un'azione bonus per assumere una forma d'ombra. Ottiene i seguenti benefici per 1 minuto.

- Il sacerdote ottiene resistenza ai danni psichici provenienti da attacchi nemici.
- Il sacerdote ottiene un numero di punti ferita temporanei per la durata della forma d'ombra pari al suo livello da sacerdote.
- Quando il sacerdote tira i dadi per determinare i danni inflitti da un suo incantesimo che infligge danni psichici o necrotici, tira anche 1d6 aggiuntivo.

La forma d'ombra termina prima se il sacerdote è incapacitato, se muore o se la rimuove utilizzando un'azione bonus.

SPIRITO D'OMBRA

Al 6° livello, ottieni l'abilità di richiamare una creatura urlante dell'oscurità per ossessionare i tuoi nemici. Con un'azione bonus, puoi infliggerti un minimo di 2d6 danni psichici per richiamare magicamente uno spirito d'ombra che esegue i tuoi comandi. I punti ferita massimi del sacerdote sono ridotti dell'ammontare sacrificato fino a quando lo spirito d'ombra è presente. La creatura evocata usa le statistiche dello spirito d'ombra, con i seguenti cambiamenti:

- Appare con un numero di punti ferita uguali a quelli impiegati per evocarlo.
- Può muoversi tra le altre creature e gli oggetti come se fossero terreno difficile, ma non può terminare il suo movimento in uno spazio occupato da un oggetto o una creatura di taglia Media o più piccola.
- Lo spirito d'ombra appare in uno spazio vuoto a tua scelta entro 9 metri. Lancia l'iniziativa del mastino. Nel suo turno, può solamente muoversi ed effettuare l'azione di Attaccare.

Lo spirito d'ombra scompare se è ridotto a 0 punti ferita o dopo 5 minuti.

ABBRACCIO VAMPIRICO

All'8° livello, il sacerdote sa come sfruttare la morte a vantaggio proprio e dei propri alleati. Quando una creatura che può vedere entro 18 metri muore, può sfruttare la sua reazione per recuperare 3d6 punti ferita. In alternativa, può decidere di curare fino a 3 creature che può vedere entro 18 metri dello stesso ammontare di punti ferita (minimo 1d6 per creatura).

FORMA DEL VUOTO

Al 17° livello, la forma d'ombra del sacerdote si potenzia con i poteri del vuoto. Ottiene i seguenti benefici in aggiunta a quelli della normale forma d'ombra.

- Il sacerdote diviene immune ai danni psichici provenienti da attacchi nemici.
- Il sacerdote non può essere affascinato o spaventato.
- Il sacerdote inizia a fluttuare a 1,5 metri dal terreno. Tenendosi a questa altezza, ottiene velocità di volo pari a 12 metri.
- Le creature che possono vedere il sacerdote hanno svantaggio al tiro salvezza contro incantesimi o abilità del sacerdote che rendono spaventati.

La forma del vuoto termina prima se il sacerdote è incapacitato, se muore o se la rimuove utilizzando un'azione bonus.

VOODOO

Il voodoo è una forma oscura e potente di magia, indicato come "l'antico potere dei troll" da Rokhan. È praticato principalmente da cacciatori d'ombre e taumaturghi. Sebbene non sia praticato da tutti i troll, il voodoo è certamente diffuso almeno quanto il cannibalismo. Poco si sa della sua comparsa tra i troll, dal momento che la maggior parte delle tribù che possiedono tale conoscenza non sono disposte a condividerle con gli estranei.

L'uso del mojo e di intrugli alchemici fornisce ai troll un grande potere.

RESTRIZIONI: SOLO TROLL

Solo i troll possono scegliere la devozione da sacerdote dal voodoo.

Il tuo DM può rimuovere questa restrizione per adattarla meglio alla campagna. La restrizione riflette la storia dei cultisti del voodoo, i witch doctor, in Azeroth, ma potrebbe non essere applicabile alle impostazioni del tuo DM o alla versione di Azeroth del tuo DM.

INCANTESIMI DELLA DEVOZIONE AL VODOO

Livello da Sacerdote	Incantesimi
1°	<i>anatema, sortilegio</i>
3°	<i>estasiare, raggio di affaticamento</i>
5°	<i>parlare con i morti, scagliare maledizione</i>
7°	<i>divinazione, inaridire</i>
9°	<i>contagio, nube mortale</i>

COMPETENZE BONUS

Al 1° livello, il sacerdote ottiene competenza nelle armature di cuoio.

ESPERTO DI MOJO

Al 1° livello, il sacerdote ottiene competenza nelle scorte da alchimista e può utilizzarle per estrarre mojo dalle creature viventi. Il sacerdote può concentrarsi 1 minuto su di una creatura morta da meno di 48 ore ed estrarre 1 Punto Mojo per modificatore di Costituzione della creatura (minimo 1 Punto Mojo). Può utilizzare i Punti Mojo per applicare i seguenti effetti.

Attacco Rapido. Quando il sacerdote effettua un tiro a colpire con un'arma, può spendere 2 punti mojo per colpire un'altra creatura a 1,5 metri da quella originaria. Il sacerdote effettua un tiro a colpire diverso per entrambi gli attacchi.

Incantesimo Celato. Quando il sacerdote lancia un incantesimo, può spendere 1 punto mojo per lanciarlo senza componenti somatiche o verbali.

Incantesimo Esteso. Quando il sacerdote lancia un incantesimo di durata pari o superiore a 1 minuto, può spendere 1 punto mojo per raddoppiare la sua durata, fino a una durata massima di 24 ore.

Incantesimo Intensificato. Quando il sacerdote lancia un incantesimo che obbliga una creatura a effettuare un tiro salvezza per resistere ai suoi effetti, può spendere 3 punti mojo per infliggere svantaggio a un bersaglio dell'incantesimo in occasione del primo tiro salvezza che effettuerà contro l'incantesimo.

Incantesimo Potenziato. Quando il sacerdote tira per i danni di un incantesimo, può spendere 1 punto mojo per ripetere il tiro di un numero massimo di dadi pari al suo modificatore di Saggezza (fino a un minimo di uno). Deve usare i nuovi risultati.

Incantesimo Raddoppiato. Quando il sacerdote lancia un incantesimo che bersaglia una sola creatura e non ha una gittata di "incantatore", può spendere un numero di punti mojo pari al livello dell'incantesimo per bersagliare con lo stesso incantesimo una seconda creatura entro gittata (1 punto mojo se l'incantesimo è un trucchetto).

Affinché sia selezionabile, un incantesimo non deve essere in grado di bersagliare più di una creatura al suo livello di incantesimo attuale.

Rinvigorimento. Quando il sacerdote effettua un tiro a colpire con un'arma, può spendere punti mojo per aumentare l'efficacia del colpo. Il tiro a colpire riceve un bonus pari al numero di punti mojo spesi. I Punti Mojo perdono efficacia e vengono azzerati dopo 24 ore o dopo che il sacerdote ha completato un riposo lungo.

INFUSIONE

L'energia voodoo è potente, ma questo non preclude ai mortali la possibilità di utilizzarla. A partire dal 2° livello, il sacerdote può usare la sua azione per toccare e infondere potere in un umanoide consenziente. Per 1 ora, l'umanoide applica il bonus d'attacco incantesimo del sacerdote ad ogni tiro per determinare i danni di un attacco.

Una volta utilizzato questo privilegio, deve effettuare un riposo lungo prima di poterlo utilizzare di nuovo.

ATTACCO EXTRA

A partire dal 6° livello, un sacerdote può attaccare due volte anziché una, ogni volta che effettua l'azione di Attacco nel proprio turno.

MAESTRO DEL MOJO

All'8° livello, il sacerdote ottiene immunità ai danni da veleno e alla condizione di avvelenato.

JUJU

Al 17° livello, il sacerdote è in grado di infondere parte della propria energia in un oggetto. Mantenendo la concentrazione per 1 ora, il sacerdote sacrifica un numero di punti ferita variabile per infondere la propria vita in un oggetto. Per determinare i punti ferita spesi, il sacerdote lancia da 1 a 5 d6 e sottrae il risultato dai propri punti ferita massimi.

Il sacerdote non può curare in alcun modo i punti ferita sacrificati, a meno che non compia un nuovo rituale per eliminare l'infusione dall'oggetto o l'oggetto perda il suo potere magico.

Il sacerdote può tenere attivi un numero di oggetti infusi pari al suo modificatore di Saggezza. Se prova ad infondere un nuovo oggetto quando ha già raggiunto il numero massimo, la nuova infusione non ha effetto.

L'oggetto infuso ottiene uno dei seguenti benefici.

Infusione Elementale. Il sacerdote infonde un'arma di potere vitale. L'arma diviene magica ed infligge danni extra pari ai dadi spesi durante il processo. Durante il processo di infusione, il sacerdote può decidere il tipo di danno tra acido, necrotico o da veleno.

Infusione Salvavita. Il sacerdote infonde un oggetto di potere curativo. L'oggetto diviene magico ed emana una leggera aura di abiurazione. L'oggetto deve poter essere tenuto in una mano da una creatura di taglia Grande o inferiore. Utilizzando un'azione, una creatura che lo impugna recupera punti ferita pari a quelli spesi durante il processo di infusione. Una volta utilizzato, l'oggetto non è più magico.