

Cacciatore di Nonmorti

Questo è una versione dell'omonima classe di prestigio presente sul vecchio manuale Difensori della Fede, modificata e adattata alla 3.5 per uso dei giocatori e del DM nella campagna La Quarta Minaccia.

I cacciatori di nonmorti sono membri scelti all'interno delle chiese buone per distruggere la minaccia rappresentata dalle forze dei nonmorti. Tenendo bene in mente i precetti della loro chiesa, i cacciatori di nonmorti viaggiano per il mondo ricercando e sterminando ogni creatura nonmorta che incontrano, riportando serenità e tranquillità alle popolazioni oppresse da questa minaccia.

In particolare la chiesa di Lathander, di Helm e di Tyr hanno tra le loro fila di paladini numerosi cacciatori di nonmorti, ai quali vengono affidate le missioni più pericolose che ruotano attorno a questi terribili nemici.

Dado Vita: d8.

Prerequisiti

Allineamento: Qualsiasi Buono.

Bonus Attacco Base: +5

Abilità: Conoscenze (nonmorti) 5 gradi.

Speciale: Capacità di Scacciare Nonmorti.

Descrizione

Competenze: I cacciatori di nonmorti sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e negli scudi..

Individuazione dei Nonmorti (mag): Come l'incantesimo omonimo, il Cacciatore di Nonmorti può usufruirne a volontà.

Vera Vita (sop): Il corpo di un Cacciatore di Nonmorti è protetto dai malefici adoperati dai nonmorti anche dopo la morte, pertanto se viene ucciso da un nonmorto con poteri in grado di rianimare la vittima questa capacità non funziona con il corpo del Cacciatore di



Nonmorti. Egli non può, ad esempio, essere rianimato come progenie vampirica, Wraith oppure zombie, nemmeno tramite incantesimi necromantici.

Punire i Nonmorti (sop): Come azione di attacco, una volta al giorno, il Cacciatore di Nonmorti può incanalare energia positiva nella sua arma potenziando il colpo che sta per sferrare. Deve sferrare questo colpo ad un Nonmorto, o non avrà effetto. Somma il bonus Saggezza al BAB ed il suo livello di classe al danno. Se il personaggio possiede *Punire il Male*, può utilizzarlo anche in contemporanea sullo stesso

Cacciatore di Nonmorti

Lvl	BAB	TST	TSR	TSV	Speciali	Incantesimi
1	+1	+2	+0	+0	<i>Individuazione dei nonmorti</i>	+1 Livello incantesimi da Paladino
2	+2	+3	+0	+0	Vera Vita, Punire i Nonmorti	+1 Livello incantesimi da Paladino
3	+3	+3	+1	+1	Vera Morte, Sigillo della Vita (Bonus ai TS)	+1 Livello incantesimi da Paladino
4	+4	+4	+1	+1		+1 Livello incantesimi da Paladino
5	+5	+4	+1	+1	Sigillo della Vita (Caratteristiche)	+1 Livello incantesimi da Paladino
6	+6	+5	+2	+2	Scacciare extra	+1 Livello incantesimi da Paladino
7	+7	+5	+2	+2		+1 Livello incantesimi da Paladino
8	+8	+6	+2	+2	Scarica di Energia Positiva	+1 Livello incantesimi da Paladino
9	+9	+6	+3	+3		+1 Livello incantesimi da Paladino
10	+10	+7	+3	+3	Sigillo della Vita (Livello)	+1 Livello incantesimi da Paladino

Abilità del Cacciatore di Nonmorti

Artigianato	Int
Cavalcare	Des
Cercare	Int
Concentrazione	Cos
Conoscenze (Nonmorti)	Int
Conoscenze (Religioni)	Int
Guarire	Sag
Professione	Sag

avversario (se è un nonmorto malvagio), sommando quindi al BAB sia il bonus Car che il Bonus Sag e al danno il suo livello di Cacciatore di Nonmorti più quello della classe che gli garantisce Punire il Male.

Un Cacciatore di Nonmorti che sceglie il talento *Punire Extra* può decidere di assegnarlo a Punire i Nonmorti anziché a Punire il Male.

Vera Morte (sop): Un nonmorto ucciso da un Cacciatore di Nonmorti (sia con un arma che con un incantesimo) è distrutto per sempre e non può più essere riportato in vita, se non per diretto intervento divino.

Sigillo della Vita: Al 3° livello il Cacciatore di Nonmorti guadagna un bonus pari alla sua Saggiezza da applicare a tutti i TS contro abilità, incantesimi e capacità lanciate e utilizzate contro di lui da Nonmorti (il TS Volontà finirà per avere, in questi casi, il doppio del bonus Sag applicato).

Al 5° livello il Cacciatore di Nonmorti guadagna la capacità soprannaturale di resistere alla capacità di alcuni Nonmorti di danneggiare le caratteristiche: se è concesso un TS per salvarsi dal danno, il Cacciatore lo supera automaticamente; se il TS non è concesso, egli effettua un TS con Cd pari a 10 + Dadi vita della creatura + Bonus Carisma della creatura, e se riesce evita il danno.

Al 10° livello non può più perdere livelli causa del risucchio di un nonmorto.

Scacciare Extra: Guadagna il talento omonimo.

Scarica di Energia Positiva (Mag): Canalizzando due dei suoi tentativi giornalieri di Scacciare Nonmorti all'interno del suo pugno e rilasciando di colpo l'energia positiva accumulata, il Cacciatore di nonmorti è in grado di generare un'onda di energia positiva che si propaga attorno al lui per un raggio di 30 metri, causando 1d6 per livello di classe da Cacciatore di Nonmorti a tutte le creature vulnerabili a questo tipo di energia, e nel contempo curando di un pari ammontare le creature viventi.

Le creature hanno diritto ad un TS Riflessi per dimezzare i danni (o i punti di guarigione) con CD pari a 10 + Livello di Classe del Cacciatore.

Accumulare e rilasciare l'onda è un'azione standard.

Incantesimi: Il Cacciatore di nonmorti prosegue nell'avanzamento di incantesimi del Paladino, come indicato nel Manuale del Giocatore. Se il personaggio non possiede alcun incantesimo, egli inizia a guadagnarne come fosse un paladino (guadagnerà i primi incantesimi al 4° livello da Cacciatore di Nonmorti). Il livello di incantatore di un cacciatore di

Nonmorti è pari alla metà del suo livello (o alla metà dei suoi livelli da Cacciatore più paladino), a patto che sia di livello sufficiente per lanciare incantesimi, altrimenti è zero.

La caratteristica chiave è la Saggiezza.

Il Cacciatore di Nonmorti sceglie i suoi incantesimi tra quelli compresi nella lista del paladino, *più quelli compresi nella sua lista personale*, e lancia incantesimi proprio come un Paladino.

Punti abilità per livello: 2 + Bonus Int

Lista degli incantesimi del Cacciatore di Nonmorti

Questi incantesimi vanno ad aggiungersi a quelli normalmente selezionabili da un paladino per formare la lista da cui attinge ora il Cacciatore di Nonmorti.

Primo Livello: Rimuovi Paura.

Secondo Livello: Cura Ferite Moderate*, Fiamma perenne, Forza del Toro, Scurovisione.

Terzo Livello: Cura Ferite Gravi*, Fermare Nonmorti, Luce Incandescente, Protezione dagli Elementi.

Quarto Livello: Cura Ferite Critiche, Interdizione alla Morte, Libertà di Movimento.

* Questi incantesimi erano già inclusi nella lista del paladino, ma ora possono essere preparati ad un livello inferiore.

Modificato da Bigio
pauldeggan@yahoo.it