WARRIOR OF THE HOLY LIGHT

OF

(ПАЛАДИН)

Уровень Паладина

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЛА

Действием движения обнаружить зло в одном существе/предмете в 60фт.
Обнаружение прочих злых аур не возможно.

БОЖЕСТВЕННАЯ МИЛОСТЬ

Уровень 2 — ХАР — Бонус ко всем спасброскам

АУРА

Уровень 3 — **АУРА ОТВАГИ**
Иммунитет к любому страху, в т.ч. магическому.
Союзники в радиусе 10фт получают бонус +4 против страха

Уровень 8 — **АУРА РЕШИТЕЛЬНОСТИ**
Иммунитет к эффектам очарования, включая магическо
Союзники в радиусе 10фт получают бонус +4 против очарования

Уровень 11 — **АУРА СПРАВЕДЛИВОСТИ**
Потратить 2 использования Сокрушения Зла, чтобы наделить союзников в 10 фт сокрушением. Способность должна быть потрачена к началу следующего хода паладина, а бонусы длятся 1 минуту.

Уровень 17 — **АУРА ПРАВЕДНОСТИ**
Сокращение урона 5/зло
Иммунитет к любому принуждению, в т.ч. магическому.
Союзники в радиусе 10фт получают бонус +4 против очарования

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗДОРОВЬЕ

Уровень 3 — Иммунитет ко всем болезням, в т.ч. магическим.

ПРОВЕДЕНИЕ ПОЗИТИВНОЙ ЭНЕРГИИ

Уровень 4 — Проведение позитивной энергии расходует до двух ежедневных применений Возложения Рук

БРОСОК ЭНЕРГИИ: [ ] d6 = (Уровень Паладина ÷ 2) + Прочее
(Округлять вверх)

ВОЛЯ КС СПАСА: [ ] = 10 + (Уровень Паладина ÷ 2) + ХАР
(Округлять к меньшему)

БОЖЕСТВЕННАЯ СВЯЗЬ

Уровень 5 — ☐ СПЕЦ СКАКУН ☐ СВЯЗЬ С ОРУЖИЕМ

Имя

Тип ☐ Призывов Сегодня

Улучшения

SHINING LIGHT

Уровень 14 — Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.
Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.
A reflex save negates the blindness and halves the damage.

DAMAGE / HEALING: [ ] d6 = Уровень Паладина ÷ 2 (Округлять к меньшему)

REFLEX SAVE DC: [ ] = 10 + (Уровень Паладина ÷ 2) + ХАР (Округлять к меньшему)

Уровень 17 — Twice per day
Уровень 20 — Thrice per day

СОКРУШЕНИЕ ЗЛА

ВРАГОВ В ДЕНЬ: [ ] = (Уровень Паладина ÷ 3) + Прочее
(Округлять вверх)
Врагов Сегодня ☐☐☐ ☐☐☐

К АТАКЕ БОНУС: [+] = ХАР + Прочее

БОНУС ОТКЛОНЕНИЯ БОНУС: [+ КЗ] = ХАР + Прочее

Успешные атаки, сокрушающие зло преодолевают сокращение урона цели

Бонусный урон Сокрушения удваивается при первой успешной атаке против злых пришельцев злых драконов и нежити

К УРОНУ БОНУС: [+] = Уровень Паладина + Прочее

УРОН ЗЛУ БОНУС: [+] = (Уровень Паладина × 2) + Прочее

ВОЗЛОЖЕНИЕ РУК

ИСПОЛЬЗОВАНИЙ В ДЕНЬ: [ ] = (Уровень Паладина ÷ 2) + (Уровень Паладина ÷ 4) + ХАР + Прочее
(Округлять к меньшему) (Округлять к меньшему)

Уровень 2 — **ЛЕЧЕНИЕ ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ**: [d6] = (Уровень Паладина ÷ 2) + Прочее
(Округлять к меньшему)

Использовано сегодня ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

МИЛОСЕРДИЯ

Уровень
3
6
9
12
15
18

POWER OF FAITH

Уровень	Aura Radius	Бонус Морали	Ability Damage Healing	Energy Resistance	Avoid Critical Hits
4	30ft	+1			
8			1к4		
12				10	
16					25%
20	60фт	+2	2d4	20	50%

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute

From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving thows against fear.

From level 8, heal ability damage once per day.

From level 12, the aura has the effect of Daylight.

From level 12, gain resistance to one energy type.

From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

СВЯТОЙ ЧЕМПИОН

Уровень 20 — Сокращение урона 10/зло
При успешном применении Сокрушения Зла на злом пришельце, он подлежит Изгнанию.
По завершению атаки эффект Сокрушения заканчивается.
При всяком Проведении Позитивной Энергии или Возложении Рук, излечи макс. количество здоровья.