

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DEL

(PALADINO)

Livello  
da Paladino

## INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Come azione di movimento, individua il male in una creatura o un oggetto nel raggio di 18 m  
Non individua nessun'altra aura malvagia nelle vicinanze

## GRAZIA DIVINA

Livello  
**2** **CAR** Bonus a tutti i tiri salvezza

## AURA

Livello  
**3** **AURA DI CORAGGIO**  
Immune alla paura, anche magica.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro paura.

Livello  
**8** **Aura di Fermezza**  
Immune allo charme, anche magico.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

Livello  
**11** **AURA DI GIUSTIZIA**  
Consuma due cariche di Punire il Male per concedere agli alleati l'abilità di punire il male. Il bonus dura 1 minuto, ma deve essere utilizzato nel primo round.

Livello  
**17** **AURA DI GIUSTIZIA**  
Guadagna riduzione del danno 5/Male  
Immune ad effetti di compulsione, anche magici.  
Gli alleati entro 3m ottengono +4 ai TS contro charme.

## SALUTE DIVINA

Livello  
**3** Immune a tutte le malattie, anche magiche.

## INCANALARE ENERGIA POSITIVA

Livello  
**4** Incanalare energia positiva consuma 2 usi della capacità di Imposizione delle mani

**TIRO ENERGIA**  
Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{per eccesso})$$

**VOLONTÀ CD SALVEZZA**  
Livello da Paladino  
$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$

## LEGAME DIVINO

Livello ☐ **CAVALCATURA SPECIALE** **TEMA LEGATA**  
**5** Nome

Tipo ☐ Evocazioni Oggi

Potenziamenti

## SHINING LIGHT

Livello  
**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**  
Livello da Paladino  
$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \frac{\phantom{00}}{\div 2} \quad (\text{per difetto})$$

**REFLEX SAVE DC**  
Livello da Paladino  
$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CAR} \quad (\text{per difetto})$$
  
Livello **17** Twice per day Livello **20** Thrice per day

## PUNIRE IL MALE

**NEMICI AL GIORNO**  
Livello da Paladino Varie Nemici oggi  
$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 3} \right) + \phantom{00} \quad (\text{per eccesso})$$
  
Nemici oggi  
$$\begin{array}{cc} \square & \square \\ \square & \square \end{array}$$

**ATTACCO BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Un attacco riuscito con punire il male oltrepassa la Riduzione del Danno

**DEVIAZIONE BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$+ \text{CA} = \text{CAR} + \phantom{00}$$

Il danno bonus contro esterni malvagi, draghi malvagi e non morti si applica doppio al primo attacco riuscito

**DANNI BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

**DANNI MALVAGI BONUS**  
Livello da Paladino Varie  
$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSIZIONE DELLE MANI

**USI AL GIORNO**  
Livello da Paladino Livello da Paladino Varie  
$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 4} \right) + \text{CAR} + \phantom{00} \quad (\text{per difetto}) \quad (\text{per difetto})$$

Livello **2** **GUARIRE PUNTI FERITA**  
Livello da Paladino Varie Usi oggi  
$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00} \quad (\text{per difetto})$$
  
Usi oggi  
$$\begin{array}{ccc} \square & \square & \square \\ \square & \square & \square \\ \square & \square & \square \end{array}$$

## INDULGENZE

Livello

**3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## POWER OF FAITH

Livello	Aura Radius	Bonus morale	Ability Damage Healing	Energy Resistance	Avoid Critical Hits	
<b>4</b>	<b>9 m</b>	<b>+1</b>				As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute
<b>8</b>			<b>1d4</b>			From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.
<b>12</b>				<b>10</b>		From level 8, heal ability damage once per day.
<b>16</b>					<b>25%</b>	From level 12, the aura has the effect of Daylight.
<b>20</b>	<b>18m</b>	<b>+2</b>	<b>2d4</b>	<b>20</b>	<b>50%</b>	From level 12, gain resistance to one energy type.
						From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

## CAMPIONE DIVINO

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male  
Livello **20** Quando si usa Punire il Male per colpire con successo un Esterno, quell'esterno è Esiliato. L'effetto di Punire il Male termina dopo questo attacco.  
L'uso di Incanalare Energia Positiva o Imposizione delle mani, guarisce l'ammontare massimo possibile.