

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
 $\text{d6} = \left(\dots \div 2 \right) + \dots$ (per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA Livello da Paladino
 $\text{CD} = 10 + \left(\dots \div 2 \right) + \text{CAR}$ (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
 $\text{d6} = \dots \div 2$ (per difetto)

RIFLESSI SALVEZZA CD Livello da Paladino
 $\text{CD} = 10 + \left(\dots \div 2 \right) + \text{CAR}$ (per difetto)
Livello **17** Twice per day Livello **20** Thrice per day

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO Livello da Paladino Varie
 $\text{Nemici oggi} = \left(\dots \div 3 \right) + \dots$ (per eccesso)

ATTACCO BONUS Livello da Paladino Varie
 $+ \dots = \text{CAR} + \dots$

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

DEVIAZIONE BONUS Livello da Paladino Varie
 $+ \text{CA} = \text{CAR} + \dots$

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS Livello da Paladino Varie
 $+ \dots = \dots + \dots$

DANNI MALVAGI BONUS Livello da Paladino Varie
 $+ \dots = \left(\dots \times 2 \right) + \dots$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO Livello da Paladino Livello da Paladino Varie
 $\text{Usi oggi} = \left(\dots \div 2 \right) + \left(\dots \div 4 \right) + \text{CAR} + \dots$ (per difetto)

Livello **2** **GUARIRE PUNTI FERITA** Livello da Paladino Varie
 $\text{d6} = \left(\dots \div 2 \right) + \dots$ (per difetto)

INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

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