

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

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(per eccesso)

VOLONTÀ CD SALVEZZA

Livello
da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

LEGAME DIVINO

Livello
5

☐ CAVALCATURA SPECIALE

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

$$\boxed{}_{d6} = \div 2$$

(per difetto)

RIFLESSI SALVEZZA CD

Livello
da Paladino

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CAR}$$

(per difetto)

Livello
17

Twice per day

Livello
20

Thrice per day

PUNIRE IL MALE

NEMICI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Varie

Nemici
oggi

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + $$

(per eccesso)

☐
☐
☐
☐

ATTACCO BONUS

Varie

$$+ \boxed{} = \text{CAR} + $$

DEVIAZIONE BONUS

Varie

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CAR} + $$

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

oltrepassa la riduz dei danni.

DANNI BONUS

Livello
da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = + $$

DANNI MALVAGI BONUS

Livello
da Paladino

Varie

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSIZIONE DELLE MANI

USI AL GIORNO

Livello
da Paladino

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \left(\div 4 \right) + \text{CAR} + $$

(per difetto)

(per difetto)

Livello
2

GUARIRE PUNTI FERITA

Livello
da Paladino

Varie

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(per difetto)

Usi oggi
☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

INDULGENZE

Livello

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Livello

4

Aura

Radius

9 m

Bonus

morale

+1

Ability

Damage

Healing

Energy

Resistance

10

Avoid

Critical

Hits

8

1d4

12

10

16

25%

20

18m

+2

2d4

20

50%

CAMPIONE DIVINO

Livello

20

Aumenta la riduzione al danno fino a 10/Male

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.